

EL LEGADO DEL EXTINGUIDO

EL CICLO DE XARKAZ



EL RESURGIR DEL
DRAGON

NOSOLOROL

EL LEGADO DEL EXTINGUIDO

EL CICLO DE XARKAZ



ÍNDICE

FRAGMENTOS DE LA EXTRAÑA OSCURIDAD	6
LOS GIGANTES DE XARKAZ	16
LA FURIA DE XEINOTH	48
ARMONÍA EN LA TORMENTA.....	72
ECOS DE TIRANÍA	104
SANGRE DE DRAGONES.....	136
LOS PECADOS DE MELIONII	168
EL ORBE DE LA ABUNDANCIA	194
APÉNDICES	226

CRÉDITOS

Escrito por

Juan Sixto, Pablo Sixto, Pablo Claudio Ganter, Manuel J. Sueiro y Josu Bermúdez

Texto adicional de

Juan Sixto

Portada de

Aleix Valldeperas Mellado

Ilustraciones de

Javier Charro, Antonio Vázquez, Esther Sanz, Camilkuo,
Tithi Luadthong y Fotokostic, Alejandro Olmedo

Diseño y maquetación por

Javier Charro, Manuel J. Sueiro, Sergio Vergara, Esther Sanz y Cecilia Jos Vielcazat

Mapas de

Esther Sanz

Corrección por

Cristina Carrera, Edén Claudio Ruiz, Laura Fernández Perea, Camino Fuertes Redondo,
Irene Morales García, Andrea Iglesias y Manuel J. Sueiro

Revisión de

Pablo Sixto, Pablo Claudio Ganter, Rafael Alguacil, Antonio Cruz y Juan Sixto

Stock

Shenandoah National ParkSnow, Tamorlan, agsandrew, torange.biz y www.obsidiandawn.com.

INTRODUCCIÓN

Decía el Gato de Cheshire que «Cada aventura requiere un primer paso», y este libro hace suya la frase en lo que a **El Resurgir del Dragón** se refiere. Y es que **El Legado del Extinguido** recoge las principales aventuras publicadas durante la primera temporada del juego, abarcando un arco narrativo completo y presentando en detalle una de las zonas más conflictivas del continente. Aquí encontrarás nada menos que ocho aventuras completas donde los aventureros recorrerán antiguas ciudades abandonadas, hermosas capitales, fortalezas de Vajra, campos de batalla e incluso el interior de una Torre de Fulgor. En todos esos lugares y más les aguardan todo tipo de desafíos que pondrán a prueba su capacidad de supervivencia, sus habilidades de combate, y también sus artes diplomáticas y políticas, para evitar una guerra entre naciones que amenaza con destruir miles de vidas.

Estas aventuras componen una forma ideal de conocer el mundo de **El Resurgir del Dragón** prácticamente desde cero. Aunque el continente de Voldor es demasiado extenso para ser recorrido completamente en tan pocas aventuras, en este libro se presentan de forma gradual los elementos centrales que forman el mundo, de forma que cada paso que dan los aventureros les descubre un nuevo matiz o una nueva trama del mundo que, a su vez, pueden ser nuevas fuentes de aventura en manos del Director de Juego. El legado de los Peregrinos, el retorno de los dragones, la lucha por el conocimiento antiguo o nuevas amenazas, como los morlocks o los elfos bastarde, son algunos de los elementos que se presentan durante este ciclo de aventuras.

El ciclo comienza con **Fragmentos de la Extraña Oscuridad**, una aventura corta diseñada no solo como entrada al mundo de Voldor, sino también al sistema de reglas. Sus escenas se han diseñado para poder presentar a un grupo de jugadores novatos los principales grupos de reglas del sistema de juego, aunque también puede resultar desafiante para un grupo de jugadores veteranos, especialmente si estos no se andan con cuidado. Una vez superado este primer desafío y familiarizado con las reglas generales, los jugadores podrán profundizar en ellas con cada aventura a medida que sus personajes suben de nivel y los obstáculos que se les presentan se vuelven más difíciles y letales. Aunque, como seguro descubrirán en **Armonía en la Tormenta**, unas buenas puntuaciones en habilidades y para el combate no siempre son suficientes para avanzar en la buena dirección.

Qué necesitas para jugar

Para jugar estas aventuras solo necesitas el manual básico de **El Resurgir del Dragón**, que incluye todas las reglas y estadísticas que complementan a las que encontrarás en estas páginas. Cada aventura incluye al final de la misma varios apéndices con nuevas reglas, las estadísticas que puedes necesitar y la descripción detallada de las localizaciones y otros elementos de las aventuras que pueden ayudarte como Director de Juego. Además, las aventuras son totalmente compatibles con el resto de contenido publicado para **El Resurgir del Dragón**, y puedes incluir en tus partidas todo el material adicional que consideres sin ningún problema. Por último, en el capítulo final tienes material adicional a tu disposición.

De la misma forma, las aventuras de este libro forman parte de **Pioneros de Voldor**, el sistema de juego organizado para **El Resurgir del Dragón** cuyo objetivo es ofrecer a los grupos de juego un universo consistente y vivo en el que sus aventuras

puedan formar parte del escenario de campaña de Voldor y sus personajes marquen un antes y un después a su paso por este viejo continente. Si deseas enriquecer aún más tu experiencia de juego, puedes registrar tu grupo de aventureros en la web del juego organizado (voldor.nosolorol.com), donde encontrarás las instrucciones detalladas para incluir el extenso contenido adicional que hay a tu disposición de forma gratuita.

A través del juego organizado podrás incluir la relación de tu grupo de aventureros con las diferentes facciones de poder de Voldor a partir de sus actos. Esto les permitirá obtener ayuda de sus aliados en forma de nuevos recursos exclusivos de cada una de las facciones, pero también podrán enemistarse con otras facciones y convertirse en blanco de sus iras. ¡Más les vale escoger con sabiduría a sus compañeros de viaje!

Las aventuras del El Legado del Extinguido

FRAGMENTOS DE LA EXTRAÑA OSCURIDAD

Una gran explosión sacude la noche en la ciudad de Tabalard, acompañada de gritos y muerte.

Una extraña criatura avanza desbocada por la ciudad, arrastrando con todo y con todos los que salen a su paso. Los aventureros deberán investigar lo ocurrido y dar con el culpable lo antes posible o la ciudad y sus habitantes sucumbirá a la extraña oscuridad.

Esta aventura, para un grupo de aventureros de nivel 3, tiene una duración aproximada de entre dos y tres horas. Fue diseñada originalmente como introducción al mundo de Voldor y también sirve para presentar la ciudad de Tabalard a los jugadores y algunos otros elementos que serán clave en el desarrollo de las siguientes aventuras.

LOS GIGANTES DE XARKAZ

Hace días que la Cofradía de Erekar no tiene noticias de la expedición enviada al Pináculo de Xarkaz, y se teme que hayan sufrido un destino funesto y necesiten ayuda. La caravana partió de la ciudad de Tabalard hace dos semanas para establecer un nuevo complejo minero en las montañas cercanas, aunque las calles hablan sobre intereses secretos.

Bajo la cruel mirada de una malvada deidad, la sombra del Pináculo alberga engendros de épocas anteriores cuyos violentos instintos han despertado. Viajes por el gélido bosque de Khanoz, héroes en situaciones límite y enemigos inesperados son solo el primer paso en una aventura aún mayor.

Ubicada también en la ciudad de Tabalard, para un grupo de personajes de nivel 4, los incipientes aventureros tendrán que vérselas con el gélido invierno de la región, las viles criaturas que habitan el lugar y continuarán descubriendo los secretos de los Peregrinos, que siglos después aún amenazan con destruirlo todo.

LA FURIA DE XEINOTH

Tambores de guerra emergen desde las profundidades y amenazan con golpear Shabana con una fuerza como no se ha visto desde los tiempos de los Peregrinos. Los ejércitos se están movilizando y los héroes de todo Voldor son tentados con promesas de oro y gloria. ¿Estarán a tiempo de hacer frente a la furia consagrada del Titán Xeinoth?

Esta aventura es el primer evento épico de **El Resurgir del Dragón** y presenta un evento clave en la historia de Voldor donde los aventureros jugarán un papel destacado. En esta ocasión, la acción se desplaza lejos de Vadania, hasta los lejanos Baldíos de Shabana, donde un poderoso ejército morlock ha desencadenado un enorme poder contra las naciones de la superficie. Una oportunidad única para obtener fama, riquezas y experiencia antes de retomar la pista a lo ocurrido en Xarkaz.

ARMONÍA EN LA TORMENTA

El Valle de Nothsa, perdido entre montañas, ha sido el objetivo de decenas de buscadores de reliquias y tesoros durante años. Ahora que ha aparecido un mapa que marca el camino, comienza una búsqueda a contrarreloj para llegar hasta él y hacerse con un legendario artefacto de los Peregrinos, capaz de alterar los cimientos de la propia realidad.

De vuelta a Vadania, los sucesos ocurridos en el Pináculo de Xarkaz desencadenan una carrera para obtener un poderoso artefacto de la antigüedad que no puede caer en malas manos.



Como parte de su búsqueda, los aventureros tendrán que hacer frente a una descomunal trampa mágica de la que solo podrán escapar mediante su astucia y capacidad de adaptación. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 6, que deberían alcanzar el nivel 7 al finalizar la aventura.

ECOS DE TIRANÍA

Cientos de metros bajo la superficie, en las profundidades de Vajra, antiguos peligros amenazan con desatarse. Una conspiración se ha puesto en marcha, y sus agentes recorren los túneles en busca de una antigua ciudad subterránea, ahora ocupada por los peligrosos duérgar. Si alguien no pone fin al conflicto, pronto toda la región se sumirá en el caos.

Tras su peculiar paso por el Valle de Nothsa, los aventureros retornan a Tabalard para socorrer una vez más a sus habitantes. Algo está ocurriendo en las profundidades y es urgente ponerle fin antes de que toda la región sea devastada. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 8 que podrían llegar a alcanzar el nivel 9 durante la parte final de la aventura.

SANGRE DE DRAGONES

Los rumores de guerra entre el Imperio Mida y el Reino de Vadania se disparan y la diplomacia se muestra cada vez más inefectiva. Pero la prefecta Guo'Da no ha perdido la esperanza y en un último intento por resolver la situación mediante el diálogo ha convocado a los líderes de las facciones a una conferencia de paz en Sokia. Sin embargo, la paz puede estar aún muy lejos, especialmente cuando la Sangre de Dragones empiece a correr.

Los eventos ocurridos en el Macizo de Xarkaz han provocado terremotos que sacuden constantemente toda la región. Además, la implicación de un grupo radical Mida en esta catástrofe ha iniciado una escala de tensiones entre dos poderosas naciones, que podrían desencadenar una guerra total si los aventureros no logran evitarlo. Esta aventura para personajes de nivel 9 presenta el clímax de la trama en la región y sus consecuencias marcarán Voldor para siempre.

Los Pecados de Melionii

Aunque muchos pensaron que con la muerte de Kya y la destrucción del giroscopio la amenaza había terminado para siempre, las consecuencias de lo sucedido están a punto de alcanzar una nueva dimensión.

Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 9 o 10 y para ser jugada en una única sesión de juego. Se trata del segundo evento épico publicado para **El Resurgir del Dragón** y continúa los eventos presentados en **La furia de Xeinoth**. En este caso, los aventureros serán secuestrados por una entidad superior para dar explicaciones por sus actos previos.

EL ORBE DE LA ABUNDANCIA

Los emisarios del pueblo mopán han recorrido la jungla a toda velocidad para transmitir a sus aliados una noticia alarmante: una partida de elfos bastarres de Kymelin ha atravesado su territorio y se ha infiltrado en la vieja fortaleza prohibida de Bakkalcha. Los mopán tienen prohibido acceder al interior de la misma pues sus leyendas hablan de feroces demonios, atrapados allí en tiempos antiguos, que guardan el Orbe de la Abundancia, un artefacto de gran poder que ofrece a su portador riquezas extraordinarias.

Esta última aventura del ciclo es una presentación de las consecuencias que los sucesos de las aventuras anteriores han tenido en la región, y cómo las alteraciones de poder provocan peligrosos desequilibrios. Un nuevo comienzo que además puede servir a cualquier Director de Juego como inicio de una campaña en una nueva región, las Selvas de Zefiria, y un nuevo enemigo, los temibles elfos bastarre de Kymelin.

Jugando las aventuras

La gran mayoría de estas aventuras suceden en la región de Vадania occidental y sus reinos aledaños, sobre el que puedes encontrar más información en los apéndices del último capítulo del libro.

En la tabla de la derecha se presenta una referencia sobre cómo debería ser, de forma aproximada, la subida de nivel de los aventureros para que el nivel de las aventuras resulte desafiante. Si el nivel difiere mucho de este, es más que probable que el Director de Juego tendrá que adaptar las dificultades para que no resulte aburrido o excesivamente complicado. En el capítulo 7 del manual básico de **El Resurgir del Dragón** tienes información detallada sobre cómo diseñar encuentros de combate, que pueden resultar muy útiles para ello.

Cada aventura contiene información sobre los niveles de personaje que complementan lo presentado aquí. Por defecto, las aventuras utilizan el sistema de experiencia presentado en el manual básico de **El Resurgir del Dragón**, incluyendo la «Experiencia por superar eventos». Sin embargo, si lo deseas, puedes establecer un sistema de subida de nivel automático al llegar a las partes correspondientes. Además, en algunas aventuras encontrarás pequeños espacios entre niveles donde la experiencia de los encuentros no sea suficiente para subir al nivel necesario más adelante. Estos momentos son una buena oportunidad para añadir material de propia cosecha por parte del Director de Juego o dedicar algunas escenas a que los aventureros resuelvan sus posibles tramas personales o aten algún cabo que haya quedado suelto anteriormente. Esto permite personalizar la experiencia de juego y profundizar en el trasfondo y las motivaciones de cada aventurero, tan necesarias en el desarrollo de una campaña.

Creando personajes

El Ciclo de Xarkaz está diseñado para comenzar con personajes de nivel 3, utilizando las reglas básicas del capítulo 2 del manual básico de **El Resurgir del Dragón**, pudiendo incluir sin problema contenido de otros manuales. Vадania es una tierra multicultural y llena de aventureros, así que no hay restricciones a la hora de escoger raza, clase o trasfondo. La aventura asume que los aventureros ya se conocen entre ellos, al menos algunos de ellos, aunque es posible que otros se incorporen durante las escenas iniciales. Permite a tus jugadores que presenten a sus personajes y se relacionen mínimamente entre ellos antes de lanzarlos de cabeza a la acción.

Como Director de Juego, te recomendamos que antes de crear los personajes te familiarices con las localizaciones de las aventuras (ver más adelante), en especial con la ciudad de Tabalard, donde comienza el ciclo. De esta forma, podrás encajar mejor los trasfondos de los personajes y sus posibles relaciones con las facciones y los PNJ locales.

Nivel de personajes	Momento aproximado
3	Al comenzar Fragmentos de la Extraña Oscuridad
4	Al comenzar Los Gigantes de Xarkaz
5	Durante de Los Gigantes de Xarkaz
6	Durante La Furia de Xeinoth
7	Al finalizar Armonía en la Tormenta
8	Al comenzar Ecos de Tiranía
9	Al finalizar Ecos de Tiranía / comenzar Sangre de Dragones
10	Al comenzar El Orbe de la Abundancia
11	Al finalizar El Orbe de la Abundancia

Localizaciones de El Legado del Extinguido

Las aventuras de El Legado del Extinguido tienen lugar en diversas zonas, la mayoría de ellas en la región conocida como Vадania Occidental. Esta zona se describe a rasgos generales en el último capítulo del libro, mientras que el resto de las localizaciones están descritas al final de cada una de las aventuras donde aparecen. Si deseas familiarizarte con ellas antes de empezar a jugar, a continuación te presentamos un índice con las páginas donde puedes encontrar cada una de ellas.

Localización	Página
La ciudad de Tabalard	43
La ciudad de Melionii	73
El pueblo de Antalare	96
La ciudad inundada	134
La ciudad de Sokia	163
Bastión Último	193
El pueblo de Jiruun	220
Vадania Occidental	226
La Ciudad de Craexhin	228

FRAGMENTOS DE LA EXTRAÑA OSCURIDAD

CAPÍTULO I



INTRODUCCIÓN

Introducción

Fragmentos de la Extraña Oscuridad es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Está diseñada para un grupo de cuatro personajes de nivel 3 y tiene una duración aproximada de entre dos y tres horas. La aventura tiene lugar en la ciudad de Tabalard, en el Reino de Vadania.

Trasfondo de la aventura

Tabalard es una pequeña ciudad humana perteneciente al reino de Vadania y ubicada cerca de la frontera oeste. Antes de la partida de los Peregrinos de Voldor, la región perteneció a los dominios de un poderoso nigromante peregrino conocido como **Chraunus el Extinguido**. Sus dominios cayeron en el olvido y la mayoría de sus experimentos, relacionados con nigromancia y energía negativa, fueron destruidos para evitar que cayesen en malas manos. Sin embargo, algunos de sus aterradores laboratorios siguen inexplorados, ocultos bajo tierra a la espera de que algún incauto los encuentre y sucumba ante sus secretos corruptores.

Una de las principales fuerzas de Tabalard es la Cofradía de Erekar, una orden de seguidores del dios del conocimiento, dedicada al descubrimiento y estudio de las reliquias de épocas pasadas. Entre sus miembros se encuentra **Akalis Krovo**, un reputado mago y estudioso que durante los últimos años ha vivido obsesionado con su mayor descubrimiento: los cristales de la Extraña Oscuridad. Estos extraños fragmentos de vítreo de xion, que en su momento pertenecieron a **Chraunus**, han tenido con el paso de los años una influencia enloquecedora en el mago, que le ha llevado a creer que puede dominar a una poderosa entidad extraplanar cuando realmente va a liberar los horrores de la Extraña Oscuridad, amenazando a toda la ciudad en el proceso.

Resumen

Esta aventura se divide en tres partes: una escena introductoria, una investigación y una resolución, como se describen a continuación.

Introducción: La bestia descontrolada. Los aventureros son alertados por una serie de gritos y explosiones durante la noche. Tras derrotar a la bestia, deberán ayudar a la guardia a descubrir al responsable del ataque.

Desarrollo: Siguiendo los pasos de Akalis Krovo. Las pistas conducen al mago Akalis Krovo, desaparecido desde hace días. Los aventureros deben investigar sus últimos descubrimientos y enfrentarse a varios peligros hasta dar con la localización del laboratorio de **Chraunus**, donde se encuentra el mago.

Desenlace: Frente a la Extraña Oscuridad. Los aventureros deben enfrentarse a los peligros del laboratorio de **Chraunus** y descubrir el destino de Akalis Krovo. Finalmente, deben ayudar al mago a evitar la llegada de la Extraña Oscuridad a Voldor antes de que sea tarde.

Resumen de PNJ

A continuación se presenta un pequeño resumen de los PNJ relevantes para la historia.

Akalis Krovo. Mago humano, historiador y miembro de la Cofradía de Erekar. Tras años de investigar sobre los cristales opacos de **Chraunus el Extinguido**, ha descubierto uno de sus refugios y ha caído bajo el influjo de la Extraña Oscuridad.

Malisa Samak. Mago mida y aprendiz de Akalis Krovo. La única persona consciente de los planes de Akalis, cuya ayuda ha sido imprescindible para desatar la Extraña Oscuridad.

Neokazu. Mago karasu y preceptor de la Cofradía de Erekar. Es el máximo responsable de las investigaciones mágicas de la cofradía.

Bethari Drakpa. Guerrera felínida y jefa de la guardia de Tabalard. Disciplinada y decidida a ayudar en todo momento. Colaborará con los aventureros para tratar de salvar la ciudad.

Gancho de la aventura

El gancho de esta aventura es la presencia de los aventureros en las cercanías cuando haga aparición la bestia descontrolada. Es posible que ya sean un grupo cohesionado o que se conozcan durante la escena inicial, viéndose obligados a colaborar para arreglar la situación y quién sabe si formar algo duradero en el tiempo. Hay varias razones por las que un personaje o grupo podría encontrarse en la ciudad de Tabalard:

Expedición a Xarkaz. La Cofradía de Erekar es famosa por organizar expediciones de exploración en busca de conocimiento y objetos mágicos. En las próximas semanas se enviará desde Tabalard un contingente en dirección a las montañas de Xarkaz y cualquier aventurero que desee unirse es más que bienvenido.

Buscando conocimiento. El Santuario de Erekar, sede de la cofradía, alberga una enorme biblioteca de conocimiento, habitada por numerosos expertos en tecnología de los Peregrinos. Si algún aventurero necesita obtener conocimiento arcano o histórico, el santuario es un buen lugar donde comenzar a buscar. Lamentablemente, la burocracia de los monjes de Erekar puede haberles obligado a pasar allí varios días antes de que su petición sea atendida.

Tambores de guerra. Cualquier personaje que forme parte del ejército de Vadania o que desee alistarse en el mismo puede ser convocado a Tabalard. Se trata de una de las posiciones fortificadas más cercanas a la frontera oeste, donde las escaramuzas con las tribus de saurios son cada vez más frecuentes y violentas.

SOBRE EL MUNDO DE VOLDOR

Esta aventura está diseñada como una introducción a **El Resurgir del Dragón**, por lo que es posible que los jugadores no estén familiarizados con el trasfondo del juego. Por ello, la aventura contempla que algunas posibles dudas sobre el trasfondo puedan resolverse durante la partida, permitiendo así empezar a jugar rápidamente y conocer Voldor dentro de la partida. Al final de la aventura tienes a tu disposición la información sobre el mismo en forma de respuestas del preceptor Neokazu, aunque pueden ser respondidas por cualquier otro PNJ. Como director de juego, si tampoco estás familiarizado con el mundo de Voldor, es recomendable leer la sección antes de empezar.

Introducción: La bestia descontrolada

Lee o parafrasea el siguiente texto como introducción a la aventura:

Las noches de Tabalard en esta época del año acostumbran a ser calurosas y secas. Protegidos por sus amarillentas murallas, los habitantes de la ciudad se sienten tranquilos, y el creciente número de rateros parece ser la única amenaza a una paz celosamente guardada por la guardia de la ciudad.

Impulsados por la sed y el hambre, viajeros y aventureros os dais cita en La Rama Dorada, una de las tabernas más concurridas de la ciudad, apurando una sabrosa cena mientras la oscuridad de la noche invade las calles.

Pero la noche parece haber traído consigo algo más que oscuridad. Por sorpresa, un ensordecedor zumbido resuena por las cercanías, seguido de varias explosiones y derrumbes. En cuestión de segundos los gritos de pánico comienzan a extenderse mientras algo parece arrasar las casas del barrio.

Permite a los jugadores que presenten a sus personajes, describiendo de qué manera reaccionan a lo sucedido.

Encontrar el origen de semejante destrucción es tremendamente sencillo. La luz de algunas casas ardiendo, el rastro de humo en el cielo y los gritos de los vecinos asustados lleva inequívocamente hasta una de las calles cercanas, en una pequeña vía flanqueada por modestas viviendas de uno o dos pisos, construidas principalmente con madera.

ENCUENTRO A. EL EXTRAÑO CONSTRUCTO

Una vez que los aventureros lleguen al origen del caos, lee o parafrasea lo siguiente:

Tras una breve carrera por las calles de la ciudad, os encontráis de frente con la criatura responsable del desastre. Se trata de una bestia de metal, con incontables cadenas y ruedas dentadas bajo su coraza, que se ha abierto paso a través de numerosas casas. Con casi diez pies de altura, la forma del extraño constructo recuerda a un gorila, con dos poderosos brazos que utiliza tanto para avanzar como para golpear. Una de sus manos parece haber sido sustituida por una pesada pieza de piedra, que no duda en usar eficazmente como ariete contra cualquier obstáculo. Su pequeña cabeza, cuyo único ojo brilla con una sorprendente luz azulada, se centra en vosotros instantes antes de que la bestia os convierta en su nuevo objetivo.

El extraño constructo es en realidad el **autómata pesado descontrolado** de Akalis Krovo. Ante la necesidad de abrir por la fuerza el laboratorio secreto de Chraunnus el Extinguido (ver desenlace), Akalis modificó uno de los autómatas pesados utilizados por la Cofradía de Erekar para realizar las funciones de ariete automático. Debido a la frustración de su bajo rendimiento, Akalis sustituyó su batería de xion por uno de los cristales de la Extraña Oscuridad, incrementando su potencia y evitando la necesidad de recargarlo con luz solar.

Sin embargo, tras la apertura del portal a la Extraña Oscuridad, esta ha tomado el control del cristal y de todo el autómata, obligándolo a arrasar todo aquello que se cruzase en su camino. Durante horas, el autómata ha recorrido el túnel de salida del laboratorio, ha abandonado el viejo granero y ha comenzado su destrucción al llegar al distrito de las posadas.

Una vez el autómatas sea derrotado y destruido, los aventureros pueden descubrir los siguientes indicios examinando los restos:

- Los personajes con una **Percepción pasiva** de 12 o más descubrirán un extraño grabado en el interior de varias piezas del autómatas.
- **Inteligencia (Arcanos):**
 - **CD 14:** El extraño grabado es una firma arcana de la Cofradía de Erekar que indica que el autómatas es de su propiedad.
 - **CD 12:** La fuente de energía del autómatas parece ser un extraño cristal de color oscuro, similar al xion pero con un inusual brillo azulado. El conjuro *Detectar magia* o similar revelará un aura de energía negativa a su alrededor.
- **Sabiduría (Supervivencia):**
 - **CD 10:** El rastro de la criatura viene del sur. Sus huellas pueden rastrearse hasta la entrada al distrito sur, pero allí se pierden debido a la enorme cantidad de habitantes que han salido a la calle a ayudar y a extinguir los fuegos. El distrito sur de Tabalard está formado por decenas de granjas, almacenes y graneros que costaría días registrar en profundidad.

Unos minutos después del combate, la guardia de la ciudad hará acto de presencia, con la jefa **Bethari Drakpa** al frente. Agradecerán a los aventureros su colaboración en detener al monstruo y pondrá a sus hombres a ayudar a los heridos y buscar posibles personas atrapadas en las casas derribadas. Dado que apenas dispone de guardias y que su prioridad es salvar vidas, Bethari Drakpa pedirá a los aventureros que investiguen lo sucedido y especialmente que pidan explicaciones a la Cofradía de Erekar lo antes posible, con el fin de evitar nuevos ataques.

TESORO

Bethari Drakpa está dispuesta a pagar 25 mo a los aventureros por detener al autómatas y otras 50 mo si son capaces de descubrir qué ha ocurrido. La Cofradía de Erekar está dispuesta a pagar 25 mo por los restos del autómatas pesado.

Desarrollo: Siguiendo los pasos de Akalis Krovo

«Siguiendo los pasos de Akalis Krovo» es una pequeña investigación en la que los aventureros deberían descubrir los planes del mago para reactivar el portal a la Extraña Oscuridad y localizar el laboratorio de Chraunnus donde tendrán lugar.

EL SANTUARIO DE EREKAR

Los hechos ocurridos durante la introducción debería conducirlos, en primer lugar, al Santuario de Erekar, sede de la cofradía. Cuando los aventureros lleguen a la sede, lee o parafrasea lo siguiente:

Esta pequeña fortaleza se alza junto a la muralla norte de la ciudad, construida con una piedra de tono amarillo y rodeada de grandes olmos. Un enorme grabado de un libro y un ojo, símbolo de Erekar, dios del conocimiento, decora la fachada frontal. En su interior, protegida por paladines y clérigos, se encuentra una enorme biblioteca repleta de todo tipo de conocimiento.

Tras solicitar la entrada y explicar brevemente lo ocurrido a los guardias de la entrada, los aventureros serán conducidos a la biblioteca central para hablar con el preceptor Neokazu.

Este pequeño y anciano karasu es el principal responsable

de las investigaciones, tanto históricas como arcanas, realizadas en la cofradía. Una vez que le expliquen lo ocurrido, estará completamente dispuesto a colaborar, aportando la siguiente información:

- El autómatas descontrolado es propiedad de la cofradía, y Akalis Krovo lo había tomado hace algunas semanas. Sin embargo, la modificación del ariete es reciente y no pertenece a los ingenieros de la cofradía.
- Akalis Krovo es uno de sus miembros más antiguos y uno de los magos con mayor conocimiento.
- Hace varios días que Akalis Krovo no se pasa por el santuario, donde tiene un despacho propio para sus investigaciones.
- Tampoco saben nada de Malisa Samak, una joven mida que ejercía como aprendiz del mago desde hace dos años.
- Akalis Krovo no vive en el santuario. Tiene una pequeña casa en el distrito sur de la ciudad, junto al mercado de carne.
- Malisa Samak tampoco vive en el santuario. Vive en la calle de los Artistas, en una buhardilla.

Neokazu también puede responder algunas preguntas de los aventureros sobre el mundo de Voldor (ver «Las respuestas de Neokazu» al final de la aventura). Finalmente, Neokazu está dispuesto a acompañar a los aventureros al despacho de Akalis Krovo, con la esperanza de encontrar pistas sobre lo ocurrido.

EL DESPACHO DEL MAGO

Cuando los aventureros entren en el despacho, lee o parafrasea lo siguiente:

Este pequeño habitáculo huele como si no se hubiese abierto en varios días. Una enorme mesa de madera gobierna la estancia, cubierta de un batiburrillo de libros y pergaminos abandonados sin ningún cuidado.

Los aventureros pueden usar las siguientes habilidades para encontrar pistas:

- **Inteligencia (Arcanos):**
 - **CD 10:** Akalis Krovo parece haber investigado recientemente diferentes conjuros de protección ante muertos vivientes y ajenos.
 - **CD 15:** Akalis Krovo ha desarrollado un extraño conjuro de protección que parece detener algún tipo de criatura híbrida, tanto muerto viviente como ajena. (Un conjurador podría gastar el pergamino en lanzar el conjuro una vez).
- **Inteligencia (Historia):**
 - **CD 12:** Akalis Krovo ha consultado varios libros sobre Chraunnus el Extinguido, un antiguo Peregrino que gobernó la región mediante sus conocimientos nigrománticos.
 - **CD 15:** Una nota manuscrita parece reciente y su contenido puede arrojar algo de luz sobre la investigación del mago (ayuda de juego 1).
- **Inteligencia (Investigación):**
 - Un cuidado trozo de papel muestra algún tipo de recibo firmado por el mago. Neokazu confirmará que se trata de un recibo de la cofradía. Parece que el mago tomó del almacén de la cofradía un conjunto de espejos arcanos cuya finalidad es focalizar y potenciar la energía solar del xion durante una pequeña cantidad de tiempo.

HOGAR DE AKALIS KROVO

Cuando los aventureros lleguen a la casa de Akalis Krovo, lee o parafrasea lo siguiente:

A pocos metros de la plaza de los Espejos, junto al mercado de la carne de Tabalard, se encuentra la modesta casa de Akalis Krovo. La antigua estructura de dos pisos, de madera y piedra, parece vacía. Una pesada puerta de acero con finos relieves es la única entrada al lugar, con la excepción de las ventanas del segundo piso.

La puerta principal se encuentra cerrada, aunque puede treparse con facilidad hasta las ventanas del piso de arriba para colarse directamente al segundo piso. Sin embargo, Akalis Krovo ha protegido su casa mediante una trampa mágica; cualquier persona que entre al primer piso y no pronuncie en voz alta la palabra de seguridad «Takrand» activa la trampa, que invoca a dos azers en la estancia mediante el conjuro *Invocar elemental menor*.

Encuentro B. Hollín y Brea

Estos azers, bautizados cariñosamente por Akalis como «Hollín» y «Brea», atacarán a cualquiera que se encuentre en la casa, sin preocuparse de incendiar la misma en el proceso.

La casa está formada por un primer piso, con el dormitorio, la cocina, el salón y la biblioteca del mago, y por un segundo piso, formado por una sala diáfana donde Akalis ha improvisado un pequeño laboratorio.

Una revisión en profundidad del hogar del mago revela la siguiente información:

- **Inteligencia (Investigación):**
 - **CD 12:** Una carta manuscrita destinada a su aprendiz Malisa Samak, que nunca llegó a enviar (ayuda de juego 2).
 - **CD 15:** La carta parece tener varios días de antigüedad.
- **Inteligencia (Arcanos):**
 - **CD 10:** En el escritorio del mago hay numerosos escritos sobre cálculos de energía y portales planares.
 - **CD 15:** Akalis Krovo ha estado trabajando en una manera de mantener abierto un portal a otro plano mediante energía del xion.
 - **CD 20:** Akalis Krovo ha terminado los cálculos comenzados por Chraunnus el Extinguido hace cientos de años.
- **Sabiduría (Perspicacia):**
 - **CD 14:** La escritura de los textos del mago revelan una obsesión durante las últimas semanas.

Tesoro

Una inspección de la casa permite encontrar un pequeño cofre con 120 mo, componentes alquímicos por valor de 200 mo y dos pociones de curación mayor que el mago esconde en su laboratorio.

HOGAR DE MALISA SAMAK

Cuando los aventureros lleguen a la casa de Malisa Samak, lee o parafrasea lo siguiente:

La música y las voces de fondo, siempre presentes en la calle de los Artistas, os acompaña en vuestra llegada a la buhardilla de Malisa Samak. Unas pequeñas escaleras, torpemente incrustadas en la fachada del edificio, suben directamente hasta una de las ventanas de la buhardilla, formando una peculiar entrada.

Este encuentro es opcional. Su finalidad es adaptar el tiempo de juego; considera ignorarlo si vas ajustado de tiempo para terminar.

(Opcional) Encuentro C. Los matones de Killoran

Desgraciadamente para los aventureros, Malisa Samak ha estado últimamente en el punto de mira de la banda de Killoran, un jefe criminal de Tabalard que promueve ideas racistas y culpa a los extranjeros de todos los males. Impulsados por la destrucción causada por el autómata descontrolado, **cuatro matones de Killoran** han decidido culpar a la mida de lo ocurrido y entrar en su casa para atacarla. Al no encontrarla dentro, han robado las cosas de valor y, cuando los aventureros llegan, están debatiendo si prenderle fuego al lugar. Atacarán a cualquiera que entre para no ser identificados ante las autoridades.

Estos matones no son un gran desafío para los aventureros. Sin embargo, dos de ellos han encontrado sendas varitas de xion que Malisa guardaba en casa para emergencias. Se activan empujando un pequeño disparador, así que cualquiera puede utilizarlas.

Se trata de una varita de *Rociada de color* y otra de *Manos ardientes*, con dos cargas cada una, que los matones no dudarán en usar si se ven superados. Ten en cuenta que ellos no tienen ni idea de magia y su manera de utilizarlas será apuntar a algún enemigo y activarlas, desconociendo el conjuro que contienen, su alcance o su área, por lo que es probable que golpeen a compañeros y enemigos por igual e incluso que prendan fuego a la casa.

Una revisión en profundidad del lugar revela la siguiente información:

- **Inteligencia (Investigación):**
 - **CD 5:** Colgado de una pared se encuentra un antiguo mapa de la ciudad. Alguien ha marcado una gran región a varias millas al sur de la ciudad. Además, un viejo granero del distrito sur se encuentra rotulado con el texto «Túnel».
- **Sabiduría (Perspicacia):**
 - **CD 12:** Sobre la mesa se encuentran algunos experimentos alquímicos sin concluir. Lo más probable es que Malisa saliera a toda prisa y de manera inesperada.

Tras el descubrimiento del mapa, unido a la carta encontrada en casa de Krovo, los aventureros ya deberían de conocer la localización del granero que ambos han estado utilizando como acceso al laboratorio, y este debería ser su siguiente destino.

Tesoro

Una inspección de la casa permite encontrar una bolsa con 70 mo, componentes alquímicos por valor de 50 mo, varios libros de historia antigua valorados en 120 mo y una gran llave de metal que abre la puerta principal del granero.

Pergamino de protección de Krovo

Cualquier mago, hechicero, bardo o brujo puede lanzar este conjuro como acción. Para ello, debe superar una prueba de característica usando su característica de lanzamiento de conjuros a dificultad 12. Una vez lanzado, las palabras se desvanecen del pergamino para siempre.

Cuando se lanza el conjuro, el lanzador y todos sus aliados a 10 pies de distancia obtienen inmunidad al daño necrótico durante 1 minuto.

Desenlace: Frente a la Extraña Oscuridad

El desenlace de la aventura tiene lugar tras la llegada de los aventureros al viejo laboratorio de Chraunnus. En su interior, Akalis Krovo lucha desesperadamente por detener a la Extraña Oscuridad.

1. EL VIEJO GRANERO

Cuando los aventureros lleguen al granero, lee o parafrasea lo siguiente:

Desde fuera, el granero parece abandonado, pero una vez tras-pasadas las grandes puertas corredizas, queda claro que alguien ha estado trabajando en su interior recientemente. Montañas de tierra excavada se acumulan alrededor del túnel en el centro de la sala.

Krovo compró en secreto este viejo granero hace unas semanas, en cuanto su aprendiz descubrió que el laboratorio de Chraunnus se encontraba al sur de la ciudad. Durante mucho tiempo, de manera obsesiva, el mago utilizó elementales de tierra para registrar las profundidades sin llamar la atención hasta que dio con el laboratorio. Una vez localizado, Krovo ha usado un elemental de tierra para excavar un túnel hasta allí por el que acceder desde dentro del granero sin ser visto.

El túnel puede recorrerse sin dificultad y su trayecto se adentra en la tierra durante aproximadamente dos horas (andando) antes de llegar al final del mismo. Dentro de la estructura de la aventura, este podría ser un buen lugar para que los aventureros realizasen un descanso largo, de cara a recuperar fuerzas antes de enfrentar el final.

2. EL FINAL DEL TÚNEL

Una vez los aventureros recorran el túnel, lee o parafrasea lo siguiente:

La larga caminata a través del túnel, de paredes perfectamente pulidas, termina en una pequeña y húmeda cueva natural. La única luz de la estancia proviene de más adelante, filtrándose a través de una incisión, del tamaño aproximado de un humano, en unas grandes puertas metálicas.

Las enormes puertas que Chraunnus selló hace siglos han sido fracturadas por el autómata del mago, haciendo un pequeño agujero por el que puede pasar una criatura Mediana.

En uno de los laterales de la sala reposa el elemental de tierra corrupto, utilizado por el mago para excavar y mantener el túnel, y cuya exposición a la Extraña Oscuridad ha hecho enloquecer. Esperará escondido (Escondarse +5) y atacará a los aventureros cuando crea que están desprevenidos.

3. LA ANTECÁMARA

Esta sala formaba el principal laboratorio del nigromante, donde almacenaba la mayoría de sus experimentos. Aunque se llevó la mayoría de ellos cuando abandonó el lugar, abandonó los cristales de xion que había cargado mediante la Extraña Oscuridad. Cuando llegan los aventureros, cuatro de estos cristales se encuentran repartidos por el suelo de la sala, refulgiendo con ese tono púrpura.

Junto a ellos, en un charco de sangre seca, se encuentra el frío cadáver de Malisa Samak. Un rápido vistazo puede revelar lo siguiente:

- Sabiduría (Medicina):
 - **CD 12:** Malisa murió tras sufrir numerosos ataques de garras, profundas y afiladas.
 - **CD 15:** Malisa fue atacada por detrás, completamente desprevenida, por varias criaturas.

- Inteligencia (Investigación):
 - **CD 10:** Numerosos fragmentos de plata pulida se encuentran diseminados por la sala. Según parece, un complejo juego de espejos ha sido utilizado y destruido de manera violenta algo después.
- Inteligencia (Arcanos):
 - **CD 14:** Los cristales desperdigados por la sala poseen un brillo extraño y sombrío. Parecen estar activados y alimentando algo con su energía, pero no hay ningún efecto aparente.

Lo que realmente ha ocurrido es que **cuatro Extrañas Sombras** se encuentran en la sala con órdenes de atacar a cualquiera que trate de llegar a la sala del portal. Estas criaturas están formadas por los fragmentos de la Extraña Oscuridad almacenados en los cristales de xion de la sala. Su energía, atrapada en los cristales durante siglos, se ha visto liberada tras la apertura del portal.



Tesoro

El cadáver de Malisa Samak tiene una piedra de Ioun (protección), una daga +1 y una poción de resistencia (fuego).

4. LA CÁMARA DEL PORTAL

Cuando los aventureros entren en la cámara final, lee o parafrasea lo siguiente:

Esta pequeña cámara circular se encuentra cubierta de una luminescencia púrpura, que emana del extraño portal situado en el suelo. Una extraña maquinaria arcana, distribuida por toda la sala, parece alimentarse mediante cuatro cristales púrpura. Levitando sobre el portal, una tenebrosa criatura de energía se alza amenazante, sosteniendo un duelo de voluntades con un agotado mago.
— ¡No puedo controlarlo! ¡Detened esta locura, por piedad! — os grita con desesperación antes de volver a centrar su atención en la criatura.

Los aventureros deberán cerrar el portal que Akalis ha abierto, llevado por la locura, para tratar de controlar su poder. Aunque el mago está logrando retener a la entidad, esta todavía es capaz de defenderse y tratar de evitar que los aventureros cierren el portal y frustren sus planes.

Como puede verse en su ficha, la Extraña Oscuridad puede lanzar poderosas ráfagas mágicas a los aventureros sin moverse de su posición. Además, dada su conexión con el portal, posee una regeneración que hace prácticamente imposible que sea derrotada por los aventureros.

Como alternativa, los aventureros deben destruir los cuatro cristales que alimentan el portal para cerrarlo y devolver a la entidad a su lugar. Estos **cuatro cristales de Extraña Oscuridad** tienen resistencia al daño cortante, perforante y por fuego, Clase de Armadura 10 y 15 puntos de golpe, y causan una explosión de 1d10 puntos de daño necrótico a 5 pies de radio (Destreza CD 10) cuando son destruidos. De igual manera, cada vez que uno de ellos es destruido, su esencia se forma en una Extraña Sombra que atacará de inmediato. Estas también desaparecen en el momento en que el portal es destruido.

Conclusión

Cuando los cuatro cristales sean destruidos, o la Extraña Oscuridad derrotada, el portal se cerrará de inmediato enviando a la entidad extraplanar de vuelta a su hogar y arrastrando a Akalis Krovo con ella irremediabilmente. Una vez derrotada la amenaza, tanto Bethari Drakpa como el preceptor Neokazu

se mostrarán muy agradecidos con los aventureros por sus actos salvando la ciudad. Igualmente, ambos tomarán el control del laboratorio y de todo lo encontrado en él, previo pago si es necesario, y optarán por volver a enterrar el lugar.

A partir de ahora, los héroes serán muy tenidos en cuenta por los diferentes estamentos de Tabalard, que tratarán de contar con sus servicios tras escuchar el relato de su aventura.

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídelo por la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide por la cantidad de personajes presentes en la aventura.

Enemigo	PX
Autómata	700
Hollín	450
Brea	450
Matón de Killoran	100
Elemental corrupto	700
Extraña Sombra	200
Objetivo	PX
Cerrar el portal	700

TESOROS

Objetivo	Monedas de oro
Detener al autómata	50
Restos del autómata	25
Cristal de Extraña Oscuridad	15
Cerrar el portal	100



Autómata pesado descontrolado

Constructo grande, neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 72 (8d10+32)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	1 (-5)

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Vulnerabilidades al daño: Trueno

Inmunidades al daño: Veneno, psíquico

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado

Idiomas: -

Desafío: 3 (700 PX)

Forma inmutable. El autómata es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

Acciones

Multiataque. El autómata realiza dos ataques de puños.

Puños. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente.

Derribo. El autómata es capaz de utilizar su ariete para derribar edificios y elementos cercanos sobre él mismo y sus enemigos. Toda criatura a 10 pies o menos del autómata debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13; si falla, sufre 7 (2d6) puntos de daño contundente y, si tiene éxito, la mitad. El autómata sufre 1d6 puntos de daño automático.

Hollín y Brea

Elemental Mediano, neutral legal

Clase de Armadura: 15 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 39 (6d8+12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Con +4

Inmunidades al daño: Fuego, veneno

Inmunidades a estados: Envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Ígneo

Desafío: 2 (450 PX)

Cuerpo ardiente. Una criatura que toque al azer o que le impacte con un arma cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de él recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego.

Armas ardientes. Cuando el azer impacta con un arma cuerpo a cuerpo de metal, inflige 3 (1d6) puntos de daño por fuego adicional (incluido en el ataque).

Iluminación. El azer emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales.

Acciones

Martillo de guerra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de

daño contundente o 8 (1d10+3) puntos de daño contundente si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.

Matón de Killoran

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 22 (4d8+4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Habilidades: Intimidación +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Común

Desafío: 1/2 (100 PX)

Tácticas de manada. El matón tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados matones a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Multiataque. El matón realiza dos ataques.

Maza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño cortante.

Hacha de mano. *Ataque de arma a distancia:* +3 al ataque, distancia 20/60 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+1) puntos de daño cortante.

Elemental de tierra corrupto

Elemental Grande, maligno

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 84 (8d10 + 40)

Velocidad: 30 pies, 30 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidades al daño: Trueno

Resistencias al daño: Perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: Terrano

Desafío: 3 (700 PX)

Atravesar la tierra. El elemental puede desplazarse a través de piedra o tierra virgen no mágica sin alterarla.

Acciones

Multiataque. El elemental hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Extraña Sombra

No muerto Mediano, caótico maligno

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 26 (5d8+5)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Sigilo +4 (+6 en luz tenue u oscuridad)
Vulnerabilidades al daño: Radiante
Resistencias al daño: Ácido; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Necrótico, veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)
Movimiento incorpóreo. La sombra puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.
Sigilo sombrío. Mientras se encuentra en luz tenue u oscuridad, la sombra puede esconderse como acción adicional.
Acciones
Toque devastador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 7 (1d8+2) puntos de daño necrótico.

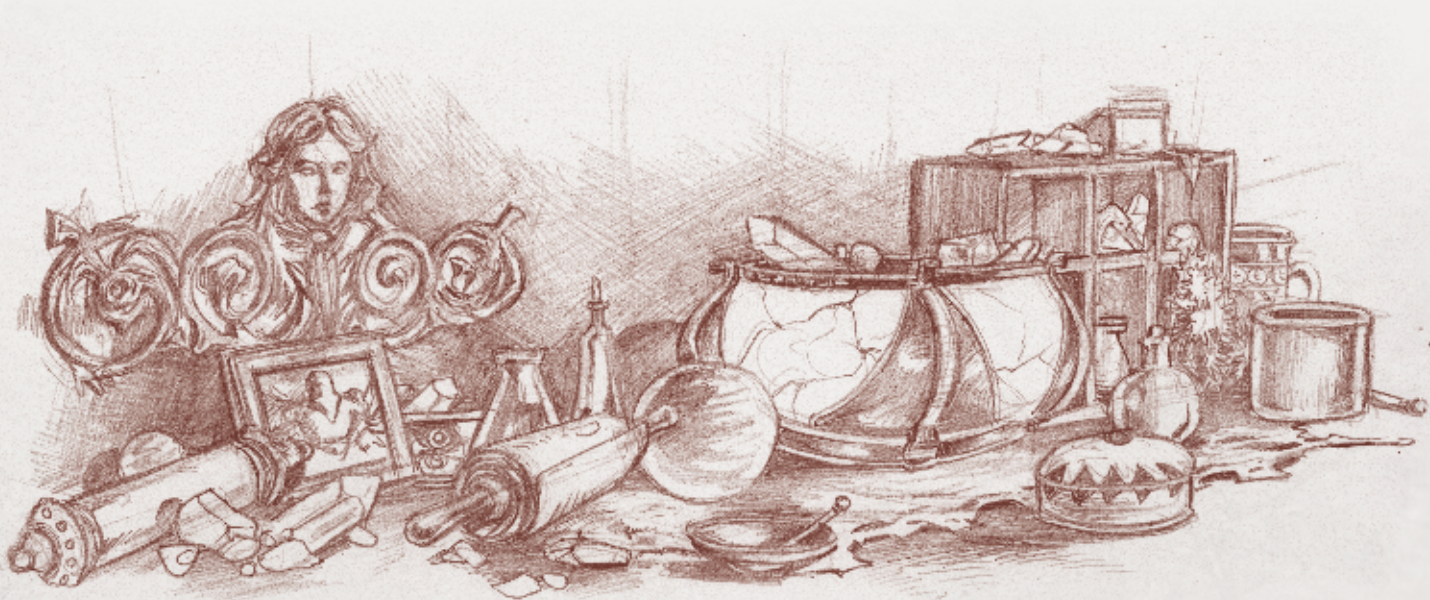
Extraña Oscuridad

No muerto Mediano, caótico maligno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 55 (10d6+20)
Velocidad: -

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	8 (-1)

Vulnerabilidades al daño: Radiante
Resistencias al daño: Ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Necrótico, veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Común
Desafío: 5 (1800 PX)
Forma inmutable. La oscuridad es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.
Inmóvil. La Extraña Oscuridad se encuentra atada al portal levitando a 15 pies sobre él, de manera que no puede moverse de su posición bajo ninguna circunstancia.
Regeneración. La oscuridad recupera 15 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos si tiene al menos 1 punto de golpe.
Acciones
Multiataque. La oscuridad puede realizar dos de las siguientes acciones por turno.
Drenar vida. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 60 pies, una criatura. **Impacto:** 10 (3d6) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.
Rayo de sombra. Ataque de conjuro a distancia: +4 al ataque, alcance 80 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d8) puntos de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no quedar tumbado.



AYUDA DE JUEGO 1: DIARIOS DE AKALIS DE TABALARD

Sobre los cristales oscuros:

Chraunus el Estinguido gobernó un extenso territorio en lo que hoy conocemos como el oeste de Vadanía gracias a su amplio conocimiento mágico y nigromántico. En algún momento, descubrió un plano de energía controlado por una entidad inconsciente, pero de enorme poder, que bautizó como la Extraña Oscuridad. Descubrió también que almacenando fragmentos de la criatura en cristales de xion, estos tomaban un tono azulado y su energía se veía incrementada.

Desgraciadamente, algunos de sus compañeros, cuya identidad aún no he podido descubrir, le obligaron a abandonar la investigación al considerar que la criatura era un peligro y no podía ser controlada. Hasta donde he podido comprender, Chraunus estaba convencido de lo contrario, pero se vio forzado a dejarlo y enterrar su laboratorio.

No cabe duda de que los cristales oscuros que encontré son algunos de esos cristales de Chraunus, que sorprendentemente aún conservan su energía. Encontrar su laboratorio debe ser nuestra prioridad ahora.

AYUDA DE JUEGO 2: CARTA DE AKALIS

Malisa:

Estoy orgulloso. Tu colaboración al encontrar el laboratorio de Chraunus ha sido inestimable. Tu conocimiento de estructuras subterráneas es superior al mío. Ya he trasladado la mayoría de las cosas al viejo granero que encontraste en el distrito sur.

Según mis cálculos, desde allí hay apenas cuatro millas hasta el laboratorio. El elemental ha comenzado a construir el túnel, así que podremos acceder al mismo en cuestión de horas o días.

Akalij

LAS RESPUESTAS DE NEOKAZU

¿Quiénes eran los Peregrinos?

Antaño, cuando el mundo era joven y salvaje, llegaron de más allá del tiempo los Peregrinos, una raza cuyo verdadero nombre, si alguna vez lo tuvo, se perdió en el devenir de los siglos. Estos Peregrinos, conocidos como la raza de las estrellas, comenzarían a realizar todo tipo de experimentos, transformando a las criaturas de Voldor gracias a su tecnología y su magia. Durante muchos siglos, los Peregrinos crearon nuevas razas a partir de las bestias que poblaban las junglas y parajes de Voldor. Así crearon a los dragónidos, a los saurios que andan sobre dos patas, a sus esclavos humanos, y los terribles orcos, los arañas, los fórnigos y los inteligentes hombres mono de Mida. Finalmente, hace algo más de quinientos años, decidieron abandonar nuestro mundo. Su fabulosa civilización se marchitó. Las ciudades yacen hoy en ruínas, ocultas en la tenebrosa oscuridad subterránea, sus templos derruidos y su tecnología marchita y olvidada. Aquellos que un día fueron sus esclavos se expandieron por todo Voldor, y aunque muchos murieron en el intento, fundaron sus propios reinos.

¿Qué es el xion?

El xion, o vítreo de xion, es un extraño mineral con propiedades energéticas arcanas que los Peregrinos trajeron consigo a Voldor. Su apariencia es la del cristal, aunque es considerablemente más duro que este. Cuando cualquier tipo de luz incide directamente sobre el xion, este adquiere una viveza sin igual, refulgiendo con fuerza y emitiendo pulsos de energía lumínicos, desprendiendo calor a su vez. Aunque la tecnología necesaria para manipular y construir estructuras de xion se perdió con los Peregrinos, aún nos es posible

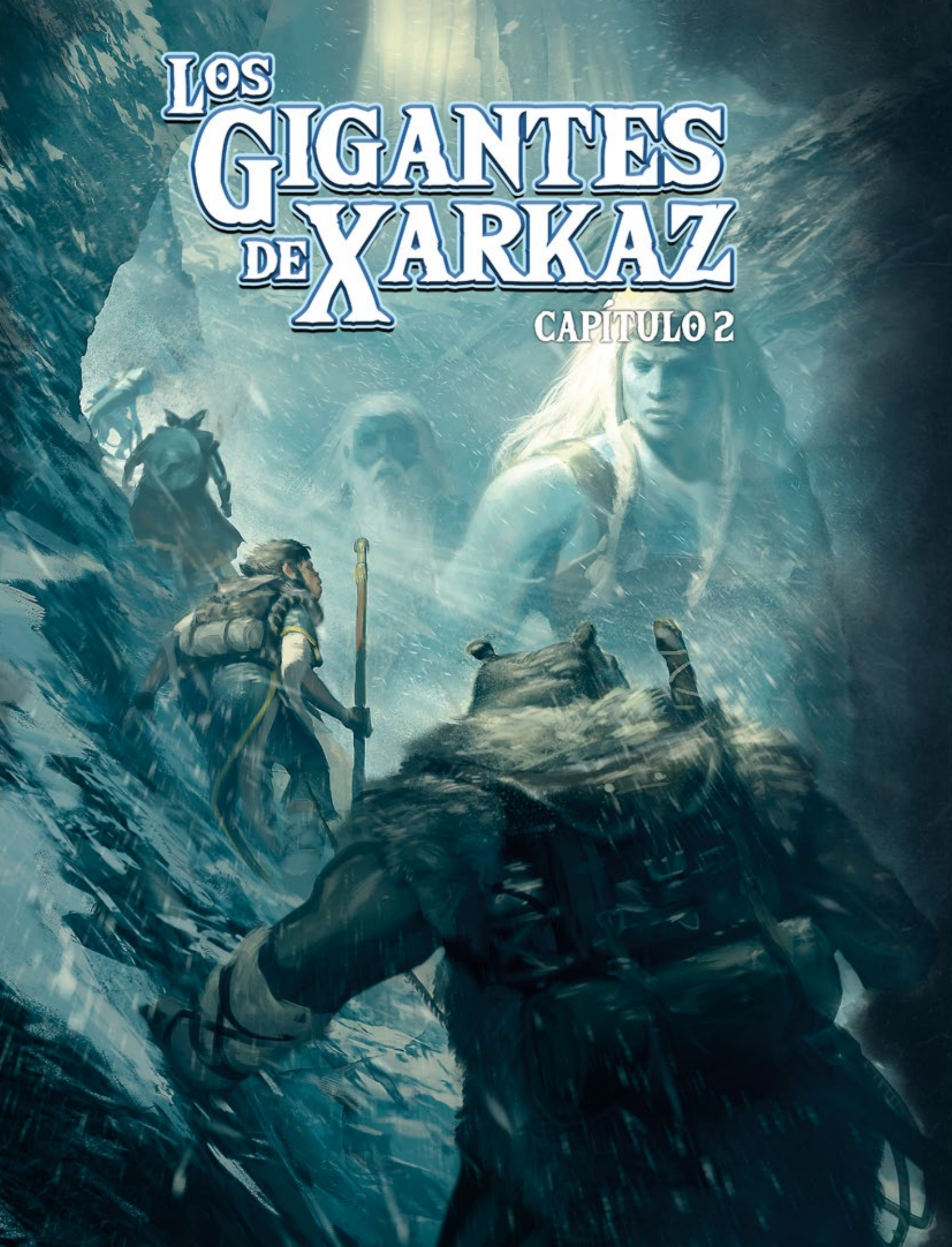
emplear el xion como material conductor en maquinaria, así como pilas de energía para alimentar artefactos, constructos e incluso armas como pistolas o rifles de rayos, ya que el xion es capaz de almacenar la energía lumínica recibida por un tiempo determinado. Aún hoy es posible encontrar pequeñas cantidades de culos de xion, que aguardan ocultos en escondites secretos y viejos almacenes abandonados de los Peregrinos.

¿Qué es exactamente el Reino de Vadanía?

El Reino de Vadanía es la más importante nación humana al sur de Xerecron, fundada cientos de años atrás por humanos de tez morena, descendientes de aquellos esclavos de los Peregrinos. Se trata de una región muy extensa, con praderas vastas y densos bosques. El reino se gobierna desde su capital Sarmapalín, por la temida reina Salath Zora. Vadanía es una tierra tachonada de ruinas antiguas y leyendas que hunden sus raíces en la Edad Antigua y la venida de la raza de las estrellas. Amplias extensiones del territorio están inexploradas y tan siquiera han sido tomadas en posesión por las tropas vadanias. Actualmente, los vadanios están enfrentados con los hombres lagarto, y sus relaciones con el país de Yugerten y el Imperio Mida no son mucho mejores, aunque se mantienen en paz por el momento.

LOS GIGANTES DE XARKAZ

CAPÍTULO 2



INTRODUCCIÓN

Introducción

Hace días que la cofradía de Erekar no tiene noticias de la expedición enviada al Pináculo de Xarkaz, y se teme que hayan sufrido un destino funesto y necesiten ayuda. La caravana partió de la ciudad de Tabalard hace dos semanas para establecer un nuevo complejo minero en las montañas cercanas y, de paso, determinar la existencia de ruinas antiguas a poca distancia de allí. Bajo la cruel mirada de una malvada deidad, la sombra del Pináculo alberga engendros de épocas anteriores cuyos violentos instintos han despertado...

Los Gigantes de Xarkaz es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de Nosolorol Ediciones. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 4, que deberían alcanzar el nivel 5 durante el transcurso de la misma. Los encuentros están preparados para un grupo de cuatro personajes, pero pueden adaptarse con facilidad para grupos de tres, cinco o seis personajes.

Trasfondo de la aventura

Cientos de años antes del gran éxodo y de la marcha de los Peregrinos, la cordillera de Xarkaz albergaba una de las Torres de Fulgor más altas que se hayan construido nunca. Su estructura se alimenta de la luz solar que recoge desde su cúspide, que sobresale por encima de las montañas de la región y se hunde hasta asentar su base en los estratos superiores de Vajra. A su alrededor, una compleja edificación albergaba miles de habitaciones y salas destinadas a todo tipo de funciones, desde laboratorios mágicos hasta barracones para los incontables esclavos que mantenían la Torre.

Uno de esos grupos de esclavos estaba formado por centenares de gnomos que vivían cerca de la superficie, donde sus capacidades innatas para la magia y la mecánica eran utilizadas para mantener funcional la compleja estructura de la Torre. Toda esta actividad estaba dirigida por un pequeño grupo de elfos Bastarre, que se encargaban de transmitir las órdenes de los Peregrinos y de evitar que los esclavos se sublevaran. Por ello, cuando los Peregrinos decidieron abandonar Voldor, los elfos, temerosos de perder su poder, tomaron las riendas de los niveles superiores y trataron de mantener a los esclavos bajo su control.

Pasaron casi doscientos años antes de que algo rompiera ese férreo control ejercido por los elfos. La ausencia de los Peregrinos había dejado la Torre de Fulgor sin mantenimiento y, con el paso del tiempo, una parte de sus cristales de xion quedaron descargados y descompuestos. Y fue allí, en esos cristales oscurecidos, en esa facción de tinieblas, donde Ahzek plantó su mirada corruptora. Asqueado con el estancamiento de los elfos y su adoración hacia unos Peregrinos que les habían abandonado, Ahzek comenzó a susurrar a los gnomos ideas sobre rebelión, especialmente a su líder, un joven hechicero llamado Smikast.

Mediante promesas de libertad y oscuros poderes, Smikast convirtió a muchos de sus compatriotas a la fe de Ahzek y preparó una rebelión contra sus amos élficos. Llegado el momento, y convencidos de que sus nuevos amos no eran merecedores del legado de los Peregrinos, Smikast y sus fieles se rebelaron contra los elfos, matando a muchos de ellos, pero fracasando en primera instancia. Smikast vio caer a sus hombres y, desesperado por la derrota, clamó por la ayuda de la

deidad de la oscuridad con toda su alma. Fue entonces cuando sus caídos comenzaron a levantarse, luchando con una furia implacable y devorando a sus enemigos con la avidez propia de los muertos vivientes.

Las tropas de Smikast derrumbaron las galerías que les unían a los pisos inferiores, asesinando a muchos elfos en el proceso, y evitaron que, en el futuro, llegasen más a intentar esclavizarles. Siglos después, los gnomos aún continúan viviendo allí, aunque el aislamiento y la cercanía a la Torre de Fulgor los ha transformado en terribles gnomos de las profundidades, criaturas sombrías que apenas soportan la luz solar y cuyo alma es tan oscura o más que su azulada piel de svirfneblin. Bajo el tiránico liderazgo de Smikast, viven en una sociedad centrada en la adoración a Ahzek, donde una élite de muertos vivientes gobierna sobre los demás.

Aunque Voldor ha cambiado mucho, el pueblo de Smikast apenas ha cambiado desde su liberación. Siguen habitando los viejos salones que una vez pertenecieron a los Peregrinos, y se sienten cómodos junto al enorme cristal de xion de la Torre, aunque, tras sufrir varios terremotos, toda la estructura ha quedado casi oculta bajo la montaña, ahora conocida como el Pináculo de Xarkaz por los humanos de la región. Actualmente, los svirfneblin únicamente abandonan su hogar para salir a cazar en las faldas nevadas de la montaña y las zonas cercanas del bosque de Khanoz. Sus cazadores aprovechan las horas de oscuridad para capturar las criaturas que pueblan la región, ya sea para comer o para los terribles experimentos de Smikast. Sus capacidades mágicas para las ilusiones y su pequeño tamaño les han llevado a desarrollar estrategias de caza basadas en espejismos que les permiten no ser vistos hasta que es demasiado tarde. Esto ha servido también para asustar a los pocos humanos que se han acercado a su territorio durante estos años, creando así la leyenda de los gigantes de Xarkaz (ver página 20).

Pero, desde hace unos días, algo ha perturbado a los svirfneblin. La cofradía de Erekar es una orden de seguidores del dios del conocimiento, dedicada al descubrimiento y estudio de reliquias de épocas pasadas. Se encuentran dispersos por la mayoría de reinos humanos de Voldor, y una de sus mayores sedes se encuentra en la ciudad de Tabalard, en el reino de Vadiana. La orden es famosa por organizar expediciones de exploración en busca de conocimiento y objetos mágicos, estando especialmente interesados en cualquier reliquia relacionada con los Peregrinos. Hace varias semanas, un pequeño grupo de exploradores que se había perdido en el bosque de Khanoz se encontró con un pequeño estanque natural en las cercanías del Pináculo de Xarkaz. Para su sorpresa, cuando fueron a beber de él, era salado. La sal es extraordinariamente valiosa en Voldor, y los exploradores no dudaron en vender su localización a los Señores de Tabalard a cambio de una cuantiosa recompensa. Estos, a su vez, decidieron colaborar con la cofradía de Erekar para enviar una expedición hasta el lago y construir una salina que permitiera extraer la sal, generando una nueva fuente de riqueza para la ciudad.

Los líderes de la cofradía vieron en esto una gran oportunidad de enviar un contingente numeroso hasta la cordillera de Xarkaz, todo financiado por los señores de la ciudad. Sin embargo, su principal motivación no era la salina ni el pago recibido, sino el propio Pináculo de Xarkaz. El Pináculo está cubierto casi todo el año por la nieve y, para llegar, hay que hacer un duro viaje desde Talabard.

La cofradía llevaba años ambicionando explorarlo ante la sospecha de que se tratase de una edificación de los Peregrinos, pero, hasta entonces, habían sido incapaces de reunir lo necesario para enviar hasta allí un equipo de exploración con la seguridad necesaria. El lago se encontraba en la falda de la montaña, a pocas millas de distancia de la cima del Pináculo, y nadie echaría en falta a un pequeño equipo bien preparado durante la construcción de la salina.

Y así se organizó la expedición. Comandados por Androu de Tabalard, paladín de Erekar e hijo de los Señores de Tabalard, dos carruajes y los casi cincuenta miembros de la cofradía se abrieron paso durante los últimos días de otoño hasta el lago y comenzaron a construir la salina. Tras unos días de paz, Androu y algunos otros miembros de la expedición cogieron víveres y marcharon durante la noche hacia el Pináculo de Xarkaz, dejando a Marbar Wohebbnic al mando. Sin embargo, sus pasos les llevaron a refugiarse de la nieve en unas ruinas tras subir por la montaña durante algunas horas. Allí fueron rápidamente detectados por los svirfneblin, que les emboscaron y capturaron, aunque no sin resistencia. Además, los cazadores svirfneblin descubrieron la salina y, considerándola un ataque a su territorio, atacaron sin piedad a los trabajadores con las últimas luces del día, matando a una buena parte y obligando a los supervivientes a refugiarse en una cueva, donde esperan ser rescatados antes de morir de hambre.

Dónde transcurre la aventura

Los Gigantes de Xarkaz tiene lugar en la ciudad de Tabalard, una pequeña ciudad humana perteneciente al reino de Vadiana y ubicada cerca de la frontera oeste. Pocas millas al norte de la ciudad se encuentra el bosque de Khanoz, una descomunal extensión formada por altos árboles que ha permanecido inexplorada en su mayor parte durante los últimos siglos. En el centro del bosque, alzándose sobre las copas de los árboles, se encuentra la cordillera montañosa de Xarkaz, una formación rocosa de varias millas de extensión con cumbres de más de dos kilómetros de altura en las que casi nadie se ha adentrado en mucho tiempo. La cumbre más alta de la cordillera es la conocida como el Pináculo de Xarkaz por la extraña forma de su cima, que recuerda a un gigantesco pilar de piedra.

Resumen de la aventura

Esta aventura se divide en tres etapas claramente diferenciadas descritas a continuación:

PARTE I: LA EXPEDICIÓN PERDIDA

Los aventureros serán reclutados por Nanna durante su estancia en la ciudad de Tabalard. Deberán desplazarse al norte, a las profundidades del bosque de Khanoz, en pleno invierno para descubrir lo ocurrido con la expedición de la cofradía de Erekar. Un pequeño poblado de leñadores, erigido junto a un río ahora congelado, es su primera parada y la última zona habitada antes de adentrarse en terreno desconocido. Durante todo el viaje los aventureros deberán lidiar con el intenso frío del invierno y las criaturas que se esconden en las sombras, preparadas para atacar en cualquier momento.

PARTE II: EL ATAQUE DE LOS GIGANTES

Una vez localizado el destacamento principal de la expedición, los aventureros descubrirán que estos llevan días luchando por su vida contra los temibles gigantes de Xarkaz. Deberán tomar decisiones difíciles sobre cómo manejar la situación, tratar de salvar el máximo número de vidas posibles y organizar un rescate con todo en su contra. En cierto momento, los

aventureros descubrirán que no todo es lo que parece y que, tras los esquivos gigantes de Xarkaz, se encuentran unas pérfidas criaturas no tan grandes, pero mucho más ingeniosas que los gigantes, los svirfneblin. Finalmente, tendrán que seguir los pasos de Androu de Tabalard y sus compañeros hacia la cumbre de la montaña.

PARTE III: UN RESCATE EN LA OSCURIDAD

Cuando los aventureros sigan el rastro de Androu, descubrirán las viejas ruinas subterráneas que sirven como hogar de los gnomos de las profundidades. En su interior, Androu y su guardia han sido atacados y capturados por sus habitantes, y solo la acción de los aventureros podrá impedir que sean sacrificados a Azhek, la oscura deidad que domina el corazón de los svirfneblin. Si quieren salir con vida y rescatar al mayor número de gente posible, los aventureros tendrán que gestionar con acierto sus esfuerzos para evitar que Smikast y sus esbirros se vuelvan una amenaza para Tabalard.

Ganchos de la aventura

El gancho de la aventura es la petición de Nanna Hanish a los aventureros para investigar lo ocurrido en la expedición. Para ello, la peculiar hechicera ha preparado un encuentro sorpresa con ellos que viene descrito más adelante. Sin embargo, por qué Nanna ha elegido a los aventureros y cómo afrontará una posible negociación con ellos puede deberse a muchas cosas. A continuación se presentan algunos posibles ganchos:

Aventuras enlazadas. Si los aventureros han jugado previamente la aventura **Fragmentos de la Extraña Oscuridad**, es más que probable que cuenten con amigos o conocidos dentro de la cofradía de Erekar y en la propia ciudad de Tabalard, como pueden ser Neokazu o Bethari Drakpa, y que pueden ayudar o incluso sustituir a Nanna como gancho de la aventura. Si no es el caso, te recomendamos encarecidamente jugarla como un capítulo introductorio de la aventura, ya que es una buena manera de introducir Tabalard y sus gentes.

Devotos de Erekar. La cofradía de Erekar es una institución destinada a hacer la voluntad del Dios del Conocimiento, y la expedición perdida forma parte de esa voluntad divina. Nanna no tendrá problema en apelar a la fe de cualquier aventurero que sea adorador de Erekar. Además, una gran parte de los hombres perdidos son también fieles siervos del mismo.

Alta política. Androu de Tabalard es el futuro señor de la ciudad, y su destino tiene una tremenda importancia política en la región. Es posible que un aventurero con el trasfondo De Buena Familia haya conocido a Androu en la corte, o incluso que sean amigos. Lo mismo puede ocurrir con cualquier aventurero con el trasfondo Emisario, quien además obtendría un importante favor político si lograra rescatarlo y devolverle a su familia.

El favor de Nanna. Nanna Hanish ocupa uno de los más altos cargos en la cofradía de Erekar y es famosa en la región por su descomunal biblioteca repleta de conocimientos arcanos y relacionados con los Peregrinos. Cualquier aventurero con el trasfondo Erudito o Estudioso de los Peregrinos puede estar interesado en mejorar su relación con la cofradía, que siempre es celosa con quién accede a sus conocimientos.

Reliquias de los Peregrinos. Algunos expertos afirman que bajo el Pináculo de Xarkaz se esconde una ancestral estructura creada por la Raza de las Estrellas. De la misma manera que ha ocurrido con Androu y la propia cofradía, cualquier aventurero con interés en rescatar o saquear reliquias puede ver un posible beneficio en investigar el lugar.

Este gancho es especialmente útil para aventureros con los trasfondos Estudioso de los Peregrinos, Explorador del Vajra o incluso Habitante del Vajra.

La herramienta perfecta. Es posible que Nanna se haya decidido por los aventureros debido a su reputación o a que poseen unas capacidades especialmente útiles para la misión. Por ejemplo, aventureros Druidas o con el trasfondo de Indómito pueden haber sido escogidos por su facilidad para desenvolverse en el bosque o en el frío. O un aventurero con visión nocturna, por su capacidad para no ser sorprendido durante la noche por las criaturas hostiles de la región.

En cualquier caso, Nanna Hanish llevará a cabo una pequeña representación para asegurarse de que los aventureros son capaces de defenderse y no están abocados al fracaso en la misión.

Resumen de personajes no jugadores

A continuación se presenta un pequeño resumen de los personajes no jugadores más relevantes de la historia.

Nanna Hanish. Hechicera humana, estudiosa de los planos y consejera de la cofradía de Erekar. La encargada del rescate de la expedición es una poderosa conjuradora consumida por su obsesión desmedida por el conocimiento arcano. Será quien

reclute a los aventureros para la misión de rescate mediante sus métodos poco ortodoxos.

Androu de Tabalard. Humano, paladín de Erekar y líder de la expedición al Pináculo de Xarkaz. Siendo el primogénito de los Señores de Tabalard, Androu es querido tanto por el pueblo como por el propio Erekar, con quien dice hablar frecuentemente.

Marbar Wohebbnic. Maga gnoma, miembro de la cofradía de Erekar. Esta excéntrica gnoma era la encargada de construir la salina. Aunque su conocimiento mágico es amplio, se ha visto superada por la situación, alejada de sus libros y productos alquímicos.

Ariete. Porteador ogro, miembro de la expedición y ayudante de Marbar. Este voluntarioso montón de músculos acompaña a Marbar en todo momento. Pese a ser inmaduro y algo ruidoso, Ariete puede ser un gran aliado para los aventureros.

Smuwuddwh la Mortificada. Clériga svirfneblin no muerta. Esta antigua sierva de los Peregrinos ha sido condenada a la no vida y ahora lidera las cacerías de los svirfneblin a pesar de que su forma física es poco más que un torso consumido.

Smikast, el Herald de Azhek. Hechicero svirfneblin y líder del culto de Azhek. Corrompido por el dios oscuro, este anciano gnomo lideró a su pueblo contra los Peregrinos y ahora gobierna la sombra del Pináculo con mano de hierro.

PARTE I: LA EXPEDICIÓN PERDIDA

El encuentro con Nanna

Independientemente de por qué Nanna Hanish haya decidido solicitar ayuda al grupo (ver «Ganchos de la Aventura»), esta decidirá ponerlos a prueba antes de contactar con ellos, solo para estar segura de sus capacidades. Aunque no sabe lo que ha ocurrido, tiene un mal presentimiento, y necesita saber con certeza que los aventureros van a poder hacer frente a lo que encuentren. La aventura comienza con los aventureros en la ciudad de Tabalard, probablemente descansando entre aventuras o aprovechando para comprar equipo y otros bienes que puedan necesitar. Nanna ha buscado un pequeño callejón o similar, un lugar apartado por donde no pase mucha gente, a poder ser durante la noche, para comenzar su representación. También es posible que esto ocurra en las cercanías de la taberna donde los aventureros están descansando, haciendo que se despierten con los gritos de auxilio. De cualquier manera, durante su estancia en la ciudad, los aventureros se verán alertados por los gritos de una mujer pidiendo ayuda que provienen de un oscuro callejón.

UNA PETICIÓN DE AYUDA

Nanna Hanish (NB, hechicera humana) es una mujer mayor, cercana ya a la vejez, que ha dedicado su vida al conocimiento arcano y a estudiar los planos de existencia. Miembro de la cofradía de Erekar, una vida de dedicación y experiencia le ha otorgado el cargo de Consejera, uno de los más altos de la cofradía. Aunque Nanna considera que los asuntos organizativos de la cofradía solo la alejan de sus estudios, el peso de la edad le está generando cierto sentimiento de responsabilidad en el futuro y en aquellos que deberán seguir sus investigaciones cuando ella no esté. Por ello, aceptó coordinar la expedición cuando se lo propusieron, desde la distancia, eso sí, que sus huesos no están para muchos viajes.

Aun así, Nanna es una persona desconfiada a la que cuesta delegar responsabilidades y que siempre sospecha de la debilidad ajena. Sin embargo, la falta de comunicaciones por parte de la expedición desde hace dos días la ha obligado a mover ficha y buscar una solución. Durante todos los días previos, Nanna ha estado utilizando conjuros de Recado para comunicarse con Androu y Marbar, pero hace dos días que ninguno de los dos le ha contestado. Esto se debe realmente a las interferencias mágicas de la Torre en el caso de Androu y al estado mental alterado de Marbar.

Preocupada por lo que supondría para la cofradía la muerte o desaparición del heredero de la ciudad, sobre todo si se descubre su plan de explorar las montañas, Nanna ha decidido contratar a un grupo de aventureros para que se desplacen rápidamente hasta allí, descubran lo ocurrido y, sobretodo, traigan de vuelta a Androu. Su plan es que todo se realice en el mayor secreto posible.

La «trampa» de Nanna

Nanna es una mujer un tanto excéntrica, con un gusto por lo absurdo y caótico, probablemente fruto de su exposición prolongada a otros planos de existencia. La trampa que ha preparado a los jugadores refleja exactamente su gusto por las sorpresas, además de poner a los aventureros en una situación desafiante que mida su potencial. Cuando los aventureros se acerquen al callejón donde Nanna les espera, lee o parafrasea el siguiente texto:

Los gritos de socorro provienen de un pequeño callejón situado entre dos caserones de madera y piedra, en una calle donde nadie más parece discurrir. Al asomarnos a su interior, una anciana de ropas humildes y rostro afligido os devuelve la mirada desde el fondo del callejón. Se encuentra tirada en el suelo, manchada de sangre, mientras tres hombres con aspecto de maleantes le amenazan con sus armas.

La mujer en el suelo es la propia Nanna, burdamente disfrazada para la ocasión. Si alguno de los aventureros conoce a Nanna de algún evento anterior, por ejemplo, porque forma parte de su trasfondo, bastará con una prueba de Inteligencia (Investigar) a CD 15 para descubrirla. Los tres bandidos que la están amenazando son nada menos que tres cubos gelatinosos (**El Resurgir del Dragón**, página 396), bajo el control de Nanna, a los que esta ha transformado en vulgares rateros mediante creativos conjuros de Polimorf. Usa las estadísticas de Bandido al comenzar el combate, aunque, cuando estos llegan a 0 puntos de golpe, en lugar de morir vuelven a su forma original de cubo gelatinoso (con sus puntos de golpe completos), haciendo inmediatamente un ataque de Engullir contra el aventurero que realizó el ataque si este se encuentra a 5 pies. Mientras dure el combate, Nanna seguirá en el suelo, atenta al desarrollo del mismo para poder evaluar a los aventureros. Los cubos gelatinosos tienen órdenes de no matar a nadie, aunque no tendrán problema en dejar inconsciente al máximo número de aventureros.

El combate no debería de ser muy complicado para un grupo de aventureros de nivel 4, aunque es probable que se vean sorprendidos y sufran daños considerables. Una vez haya terminado, Nanna se levantará tranquilamente, se disculpará con los aventureros y les explicará su oferta de trabajo. Si los aventureros se han ofendido por la trampa, esta se defenderá alegando que nadie iba a morir y que su fama de aventureros les precedía. Les ofrecerá pociones de curación, o los servicios de un clérigo de la cofradía, si es necesario, y hablará de una posible recompensa de mil monedas de oro para convencerles.

La hechicera será muy insistente en que todo se haga en secreto, que nadie además de ellos puede saber cuál es su misión, o que la expedición puede haber sufrido algún daño. También les insistirá en que salgan hacia la salina lo más rápido posible. Asumiendo que este encuentro tiene lugar en las primeras horas de la noche, Nanna les pedirá que descansen y salgan con los primeros rayos de sol. Con el frío, es mejor viajar durante el día, y, si son rápidos, podrán llegar allí antes del anochecer. Como director de juego, esta opción es muy interesante, porque permite que los jugadores lleguen a la «Parte II» de la aventura al anochecer, justo cuando la acción es más intensa.

Nanna pondrá también un énfasis especial en traer de vuelta, sano y salvo, al líder de la expedición; el paladín Androu. Nanna omitirá que se trata del hijo de los Señores de Tabalard, aunque cualquier aventurero reconocerá su nombre con una tirada de Inteligencia (Historia) CD 12. De la misma manera, dejará claro que, si le ha ocurrido algo, su cuerpo debe ser recuperado a toda costa.

Investigando en la ciudad

Si los aventureros se ajustan a las indicaciones de Nanna de salir cuanto antes en dirección a Xarkaz, tendrán poco tiempo para preparar el viaje. Sin embargo, una buena preparación puede facilitarles mucho la tarea en el futuro y ahorrarles sorpresas desagradables. Cualquier aventurero que sea competente con la habilidad de Supervivencia sabrá que es muy recomendable comprar suministros de viaje, sobretodo abrigo para el frío y material de montaña. Igualmente, tener unos buenos mapas o conocer información de primera mano sobre la región puede evitar que se pierdan en las profundidades del bosque. Por último, existen numerosos rumores sobre la zona, especialmente aquellos que hablan sobre los «Gigantes de Xarkaz», que pueden ayudar a los aventureros a resolver su misterio y conocer a su verdadero enemigo, aunque también pueden confundirlos más.

En esta sección se describen varios lugares de Tabalard donde los aventureros pueden comprar suministros o recabar información. Además, en el «Apéndice II» (ver página 43), tienes descrita la ciudad y otras localizaciones importantes que puedes utilizar durante esta parte de la aventura.

RUMOROLOGÍA

Además de la «Leyenda de los Gigantes de Xarkaz», por las calles de Tabalard corren todo tipo de rumores e historias sobre lo que ocurre en las montañas. A continuación se listan algunos de esos rumores. Como director de juego, no dudes en añadir algunos de tu propia cosecha para dar color a la aventura.

1. Cada cierto tiempo, los leñadores del bosque encuentran cuerpos de animales a medio devorar. [Verdadero]
2. En las noches tormentosas, se puede ver a los gigantes bajar de las colinas hasta el bosque. [Verdadero]
3. Los gigantes únicamente son vistos por la noche. Durante el día, sus espíritus descansan en paz. [Falso]
4. A veces se encuentran enormes martillos contruidos con troncos y piedras gigantes, abandonados por los gigantes en el bosque. [Falso]
5. Una vez, un cazador llamado Iranndul persiguió a los gigantes por la nieve y, al volver, contó historias sobre como los espíritus de los gigantes aparecían y desaparecían para huir de él. [Verdadero]
6. Durante su rebelión, los gigantes de Xarkaz pidieron ayuda a los hombres de Tabalard, que se negaron. [Falso]
7. Los gigantes son espíritus sin cuerpo que no pueden dañar a nadie, pero sí asustar a alguien hasta matarlo. [Falso]
8. Chraunus El Extinguido, el Peregrino que gobernó estas tierras, almacenó su conocimiento en un gran libro que siempre llevaba con él. [Verdadero]
9. Los gigantes utilizan enormes arcos para atacar sobre sus víctimas, a las que disparan desde cientos de metros de distancia. [Falso]
10. En la parte norte del bosque, cerca de Xarkaz, crecen unos grandes árboles, llamados alisán azul, cuya madera es muy codiciada por los ebanistas por su enorme resistencia al fuego. [Verdadero]
11. Durante el invierno, abrigadas por la nieve, malignas criaturas como las Arañas Lobo o los Méfits bajan al bosque desde Xarkaz para cazar. [Verdadero]
12. El Pináculo de Xarkaz, como se conoce a la cumbre más alta de la cordillera, muestra extraños reflejos durante las primeras horas de sol. [Verdadero]

LA LEYENDA DE LOS GIGANTES DE XARKAZ

Cuentan las viejas leyendas de la región, y así lo recogen algunos escritos de la época, que, tras caída del Reino de Chraunus el Extinguido y la marcha de la Raza de las Estrellas, aquellos que se acercaban a las montañas de Xarkaz podían ver a espíritus de los gigantes vagando en busca de víctimas. Dichos espíritus serían las almas condenadas de una tribu de Gigantes de las Nieves que fue esclavizada y, finalmente, exterminada por los Peregrinos, y que, en su no muerte, sus espíritus buscan venganza sobre las otras razas de Voldor, a los que consideran amigos de sus asesinos por no haber luchado con la suficiente fiereza contra ellos. Estos espíritus tendrían el tamaño que tenían en vida, pudiendo ser vistos desde gran distancia, y, pese a ser etéreos, podrían dañar a sus presas, además de lanzar árboles o rocas.

En realidad, todo esto es producto de las ilusiones creadas por los svirfneblin para evitar ser detectados y mantener a los

extraños fuera de sus tierras. El funcionamiento de estas ilusiones se describe en la tercera parte de la aventura.

EL GREMIO DE CAZADORES DE TABALARD

Los principales cazadores de la ciudad se reúnen en la pequeña sede gremial que poseen al norte de la ciudad. Allí no solo pactan los volúmenes de caza y los precios de las presas, sino que recopilan y comparten toda la información de sus zonas de caza, especialmente los mapas. Quien quiera hacerse con una copia del mapa, debe presentarse como cazador, o al menos, parecerlo, y pagar las 40 monedas de oro que incluyen la cuota anual y el trabajo del copista.

EL MERCADO DE LAS PIELES

Situado en una pequeña plaza en la zona oeste de la ciudad, un grupo de mercaderes vende pieles y otros suministros para el invierno.

Suministros básicos	Coste
Antorcha	1 pc
Cuerda de cáñamo (50 pies)	1 po
Cuerda de seda (50 pies)	10 po
Kit de escalada	25 po
Garfio de escalada	2 po
Lámpara	5 pp
Linterna con capuchón	5 po
Linterna de ojo de buey	10 po
Manta	5 pp
Pitón	5 pc
Raciones (1 día)	5 pp
Saco de dormir	1 po
Tienda de campaña para dos personas	2 po
Trampa de cazador	5 po
Ropa de abrigo	5 po
Suministros de alquimista	50 po
Kit de envenenador	50 po
Kit de herborista	5 po

Ropa de abrigo: Este conjunto de ropa está especialmente preparado para resistir las bajas temperaturas e incluye guantes y una gruesa capa de piel. Otorga ventaja para las tiradas de Constitución contra Frío Extremo (ver página 22).

Suministros mágicos: Es posible para los aventureros obtener algunos suministros mágicos en la ciudad antes de su viaje, así como recibir algunos conjuros mientras estén allí. Tanto los objetos como los propios conjuros son vendidos principalmente por los templos de la ciudad: la cofradía de Erekar, la iglesia de Arastu e incluso la ermita de Arahter. Ten en cuenta que algunos conjuros, como Resurrección, son Nigromancia, y eso implica una dificultad adicional para encontrar quien los lance. El legado de Chraunus el Extinguido incluye un rechazo generalizado en toda la región por la nigromancia y el descanso de los muertos, incluso aunque este sea bienintencionado. Por ello, es probable que los aventureros tengan que recurrir a clérigos subrepticios que adoren a dioses con menos respeto por los muertos, como pueden ser La Madre Abundante, Ahzek o Praxis.

Gema de Descanso: Esta pequeña gema de colores tiene una pequeña cantidad de xion en su interior que utiliza para

proyectar un campo mágico de protección. Lanzándola al suelo y pronunciando su palabra de poder, la gema proyecta el conjuro de Cubículo durante un máximo de 8 horas. Puede desencadenar su poder una única vez antes de descargarse, y requiere luz solar durante 4 horas para recargarse. Al descargar la gema, tira 1d20. Si sacas un 1, la gema se convierte en cenizas y se destruye.

Suministros Mágicos	Coste
Poción de curación	50 po
Poción de curación mayor	100 po
Poción de escalada	60 po
Poción de resistencia (frío)	200 po
Anillo de calor	500 po
Gema de descanso	500 po

Conjuro	Coste
Curar heridas (Nivel 1)	15 po
Plegaria de curación (Nivel 2)	30 po
Restablecimiento menor (Nivel 2)	40 po
Palabra curativa en grupo (Nivel 3)	100 po
Quitar maldición (Nivel 3)	100 po
Restablecimiento mayor (Nivel 5)	500 po
Resurrección (Nivel 7)	1500 po

Camino hasta el puente

El viaje desde Tabalard hasta la cordillera de Xarkaz abarca un trayecto de 30 millas aproximadamente a través del bosque de Khanoz, luchando contra el frío, la nieve y las criaturas que lo habitan. Ten en cuenta que el trayecto está dividido en dos etapas: 24 millas hasta llegar al campamento maderero y otras 6 millas hasta llegar a la salina, donde comienza la «Parte II» de la aventura. A continuación, se describen las diferentes características del viaje, para que, como director de juego, lo prepares como creas conveniente. Se utilizan las reglas de «Aventuras» de la página 139 de **El Resurgir del Dragón**.

MOVIMIENTO

El bosque de Khanoz apenas ha sido explorado, y son muy pocas las personas que discurren por sus sendas. Por ello, apenas existen caminos en su interior, mucho menos carreteras de ningún tipo, sino que el terreno es frondoso y muy irregular. Además, en el momento de la aventura, la mayoría del bosque se encuentra cubierto por uno o dos pies de nieve, lo que dificulta aún más el avance. Todo trayecto por el interior del bosque se considera **terreno difícil**, y, en consecuencia, mover 1 pie de bosque tiene un coste de 2 pies, cubriendo la mitad de terreno en el mismo tiempo. Además, el terreno hace muy complicado el uso de carros u otro tipo de vehículos. Los caballos pueden utilizarse con normalidad, pero el terreno evita que estos puedan cabalgar al galope.

Cada hora de viaje requiere una tirada de Sabiduría (Supervivencia) a CD 14 para poder avanzar en la dirección correcta, mientras que un fallo provoca que los aventureros se pierdan y den vueltas sin rumbo claro durante esa hora. Si el grupo posee uno de los mapas del gremio de cazadores de Tabalard, tiene Ventaja en esta tirada.

LUZ Y VISIÓN

En el momento en que transcurre la aventura, en pleno invierno, los días son más cortos que las noches, y, por lo tanto, únicamente hay siete horas de luz diurna, una de amanecer, una de crepúsculo, y quince horas de noche, aproximadamente. Durante las horas de luz diurna, el terreno se considera como **luz brillante**. Durante las horas del crepúsculo y del amanecer, se considera como **luz tenue** y, durante las horas de noche, se considera como **oscuridad**. Un personaje o criatura con el estado cegado, por ejemplo si carece de visión en la oscuridad y de fuentes de luz por la noche, no puede avanzar y debe resguardarse y esperar a poder ver el camino para continuar el viaje.

Clima

A lo largo de todo el viaje por el bosque, el clima tiene un papel protagonista. Aunque el invierno vadiano no es comparable a la dureza de las tierras Higur del norte, en esta época del año las temperaturas son muy bajas y, en las zonas más profundas del bosque, debido a la cercanía con la cordillera de Xarkaz, es normal que ocurran todo tipo de tormentas. Durante la aventura, en todo momento, toda criatura que viaje por el bosque está expuesta a la regla Frío Extremo, que se describe más adelante. Además, el clima puede variar con el paso de las horas, en ocasiones volviéndose imprevisible y atrapando en sus tormentas a cualquier viajero no preparado. Como director de juego, puedes decidir el clima más adecuado para cada momento de la aventura, incluso de manera aleatoria tirando un d8 cada dos horas de viaje y consultando la tabla de clima.

Frío Extremo: Cada dos horas de viaje, un personaje debe realizar una tirada de salvación de Constitución a CD 13 para no sufrir agotamiento. Aquellos que tengan resistencia al frío o vayan abrigados convenientemente tienen ventaja en la tirada. Además, aquellos que tengan inmunidad al frío no tienen que realizar la tirada. Un descanso prolongado en una localización cálida reduce el nivel de agotamiento por Frío Extremo en 2 en lugar del único nivel que se reduce normalmente.

TABLA DE CLIMA

1d8	Clima
1-4	Despejado: No hay efectos adversos adicionales.
5	Lluvia ligera: La tirada de Frío Extremo incrementa su CD a 15. Además, la lluvia apaga todos los fuegos no protegidos, como hogueras y antorchas.
6	Viento fuerte: Los ataques a distancia no mágicos tienen Desventaja. Además, el viento apaga todos los fuegos no protegidos, como hogueras y antorchas.
7	Lluvia torrencial o granizo: Todas las criaturas tienen Desventaja en Sabiduría (Percepción). Las distancias de visión se reducen a la mitad durante la tormenta. Además, la lluvia apaga todos los fuegos no protegidos, como hogueras y antorchas.
8	Tormenta de nieve: Todas las criaturas tienen Desventaja en Sabiduría (Percepción) y tiradas de Ataque. El movimiento es aún más difícil, constanding tres pies por cada pie de movimiento. Las distancias de visión se reducen a la mitad durante la tormenta.

Dormir en el bosque

Descansar durante el viaje no es una tarea sencilla. Dado el frío extremo de la zona, es imposible descansar al raso, salvo para personajes inmunes al frío. Para poder descansar, ya sea un descanso breve o prolongado, es necesario disponer de una tienda

de campaña o similar donde resguardarse del frío o utilizar algún método mágico, como puede ser el conjuro Cubículo. También es posible para los aventureros buscar una cueva natural o similar donde poder resguardarse del frío durante unas horas mediante una tirada de Sabiduría (Supervivencia) a CD 15.

Encuentros aleatorios

Mientras los personajes crucen el bosque de Khanoz, tira 1d20 cada cuatro horas de viaje. Un encuentro tiene lugar con un resultado de 17-20. Suma 2 al dado si los aventureros están forzando la marcha. Suma 2 al dado si el viaje tiene lugar durante la noche. Resta 2 al dado si los aventureros viajan en Sigilo. Para generar el encuentro, tira 1d10 y consulta la siguiente tabla:

Resultado 1d10	Encuentro (núm. de pág. del reglamento)
1	1 Druida (pág. 364)
2	1d3 Lobo invernal (pág. 380)
3	1d4 Osos polares (pág. 383)
4	1d4 Tigres dientes de sable (pág. 388)
5	1d8+8 Bandidos (pág. 363)
6	1d6 Dríadas (pág. 426)
7	Avistamiento de Gigantes*
8	1d8+8 Hongos violáceos (pág. 444)
9	1d6+2 Méfits de hielo (pág. 451)
10	1d8+4 Arañas lobo gigantes (pág. 370)

***Avistamiento de Gigantes.** Es posible que alguna patrulla de exploradores svirfneblin se encuentre perdida por el bosque y su camino le lleve a cruzarse, al menos remotamente, con los aventureros. Durante este encuentro, los aventureros pueden ver en la lejanía a los gigantes creados por las ilusiones de los gnomos y observar su extraño comportamiento, aunque, por el desarrollo de la aventura, es mejor que no descubran la verdad tras ello aún. Tienes más información sobre esto en la «Parte II» de la aventura («Cómo utilizar a los svirfneblin en combate»).

EN EL CAMPAMENTO MADERERO

A la orilla del río Thakur, a medio camino de Xarkaz, se encuentra un pequeño campamento maderero habitado por una veintena de trabajadores que, desde hace años, se gana la vida fabricando madera y vendiéndola en Tabalard. La mayoría de ellos son vadianos cuyas familias viven en la ciudad y que, motivados por la falta de trabajo, han tenido que desplazarse hasta la profundidad del bosque, donde los árboles son más grandes y la madera de mayor calidad, para ganarse la vida. Son un grupo de aproximadamente quince hombres y mujeres liderados por un veterano y afable leñador llamado Gammon. Son especialistas en talar alisán azul, un árbol invernal cuya madera es enormemente cotizada por su resistencia al fuego y que crece únicamente al norte del Thakur.

El campamento maderero es prácticamente la única edificación permanente tan al norte del bosque de Khanoz, además de tener el único puente de la zona que cruza el río Thakur en dirección a las montañas. Tanto si los aventureros han decidido atravesar el bosque como si han viajado por el río, el campamento maderero es una parada prácticamente obligatoria. Además de cruzar el puente hacia las últimas millas de viaje hasta la salina, el campamento, y aquellos que viven allí, son una buena fuente de información sobre las montañas y, de paso, un lugar resguardado donde descansar y comer algo caliente.

Sin embargo, la irrupción de la expedición en su territorio ha puesto a los svirfneblin en pie de guerra y, además del ataque a la salina, las tropas de Smuwuddwh la Mortificada se han lanzado a explorar el territorio, llegando incluso a cruzar el Thakur hacia el sur por primera vez en cientos de años. Cuando los aventureros llegan al campamento, varias bestias mutantes y devoracarne de Azhek están acechando entre la nieve, tratando de evaluar la amenaza del campamento (Ver «Ataque al campamento» más adelante).

El campamento se encuentra en un pequeño claro, y está formado por cinco construcciones: un aserradero junto al río, que utiliza la fuerza del agua para mover su maquinaria; un gran barracón de madera y piedra donde viven los leñadores y se refugian del frío; un pequeño embarcadero que los leñadores utilizan para transportar la madera hacia el sur; una caseta de cazadores y un sólido puente de piedra, que es la única construcción que permite cruzar hacia el norte.

A. Aserradero

La principal edificación del campamento está construida con una base de piedra elevada sobre la que se soporta una rueda hidráulica que hace funcionar la gran sierra metálica en su interior. Tanto el almacén adyacente, donde se acumula la madera cortada, como el interior del taller se encuentran protegidos por un fuerte tejado que los resguarda de las nevadas y las tormentas. En los días de invierno, los leñadores únicamente trabajan durante las cuatro horas del mediodía, cuando el frío es menos intenso. El resto del tiempo no hay nadie en el aserradero.

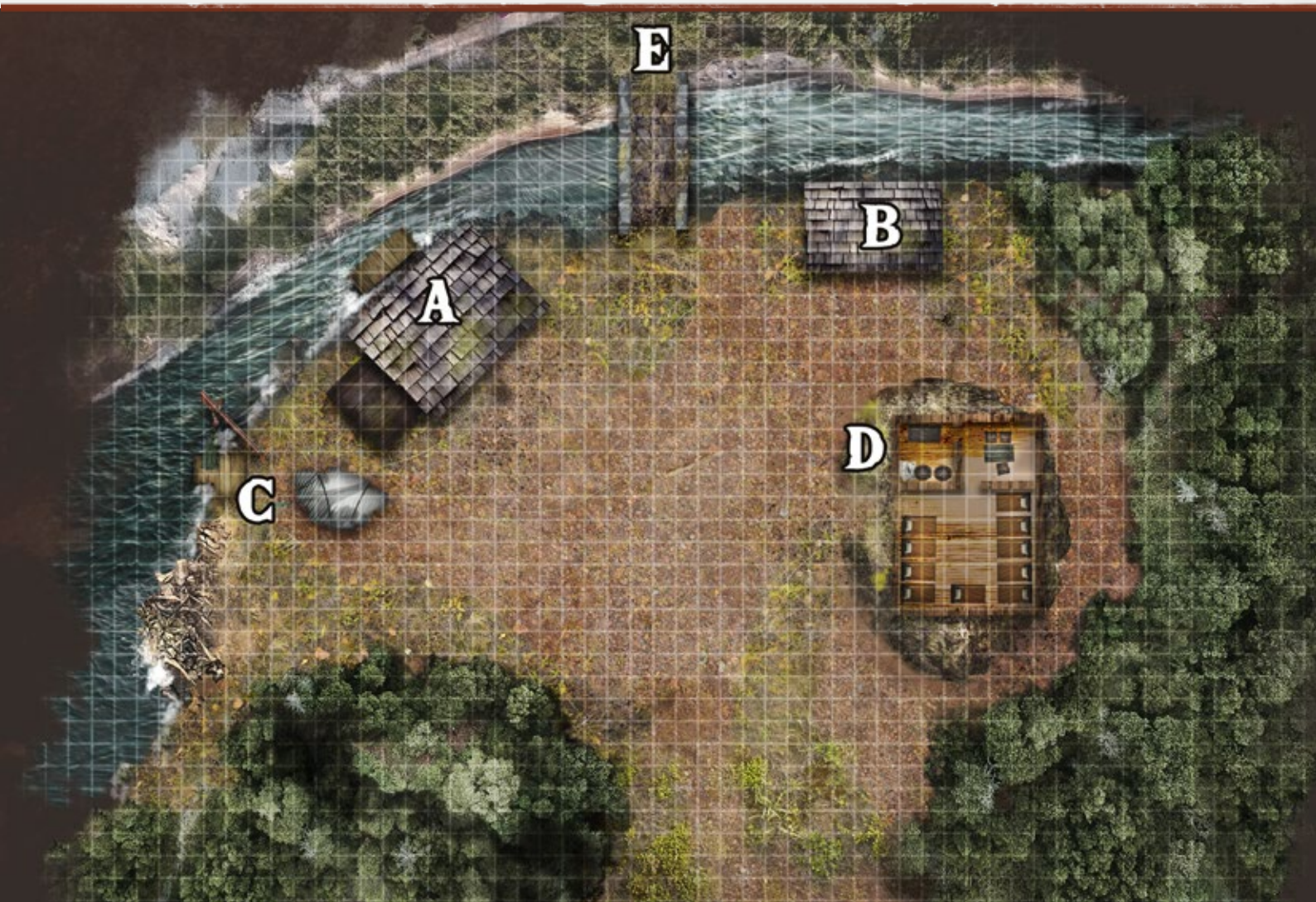
B. Casa de los cazadores

Esta casa es el hogar de cuatro cazadores saurios que se instalaron en el campamento hace varios años. Acostumbrados al frío de la región, estos cazadores han llegado a un acuerdo con los leñadores, que les dan una parte de los beneficios a cambio de que los saurios les suministren carne para comer y pieles con las que abrigarse, así como poner trampas para mantener a los depredadores lejos del campamento. Además, las habilidades anfibias de los saurios resultan muy útiles a la hora de hacer reparaciones en la rueda hidráulica sin tener que desmontarla para sacarla del río.

Cuando los aventureros llegan al campamento, tres de los saurios, llamados Grah, Kotzek y Drash'al, están en el interior preparando las últimas presas capturadas. No son especialmente sociables, aunque su sociedad con los leñadores les ha enseñado a tolerar a las otras razas. Llegaron hace algunos años a Tabalard como presos de guerra de las Lanzas de Lantamar, una compañía mercenaria, pero lograron escapar al bosque y, tras sobrevivir algunos meses, se encontraron con los leñadores. Apenas saben nada sobre los gigantes u otras leyendas de la región, aunque conocen la zona cercana al campamento mejor que nadie. En el momento de la aventura, los cazadores están preocupados por la desaparición de su compañera Yashtak (ver sección «E. Acceso norte»).

C. Embarcadero de mercancías

El pequeño embarcadero construido por los leñadores está diseñado con un único objetivo: cargar las tablas de madera cortada en las embarcaciones mediante la vieja grúa de madera situada en su centro. En el momento de la aventura no



hay ninguna embarcación disponible, y la madera reposa protegida por telas a unos metros de distancia. Debido a los puntuales congelamientos del río, la embarcación de los leñadores espera en Tabalard para subir a recoger mercancía nada más llegar la primavera. Con la ayuda de los cazadores saurio, los miembros del campamento han implementado también un sistema móvil de redes con las que pescan cuando es necesario. Aunque son una fuente de alimento importante, el sabor de las carpas del Thakur no suele ser calificado como agradable, a no ser que sea un saurio quien lo describa.

D. Barracones

Este edificio de madera se encuentra situado sobre un gran peñasco, el único lugar elevado de la zona, desde el que se puede controlar el resto del campamento. Su interior está dividido en una pequeña cocina, un comedor no muy amplio y una zona de dormitorio que puede albergar hasta a veinte individuos. Los leñadores viven solos, ya que sus maridos, mujeres e hijos viven la mayoría del tiempo en Tabalard, donde pueden tener una educación o un trabajo. El dormitorio posee una gran chimenea que mantienen permanentemente encendida en invierno y que es suficiente para crear una atmósfera agradable en el interior de la estancia.

E. Acceso norte

Al otro lado del viejo pero contundente puente de roca se halla la zona más peligrosa del bosque, como si el río ejerciese de algún tipo de frontera natural. A la sombra de las montañas, las bestias son más atrevidas y violentas, y el frío les empuja a buscar comida con avidez. Los exploradores saurios suelen alejarse apenas unos cientos de metros del puente para poner cepos y trampas por la zona y evitar que las bestias se cuelen en el campamento.

Buscando a Yashtak

La mañana anterior a la llegada de los jugadores, Yashtak, una cazadora, se marchó a revisar los cepos y recoger las posibles presas que hayan caído, pero no ha vuelto. Durante su expedición, fue localizada por Smuwuddwh la Mortificada y sus

hombres, que la durmieron con sus dardos envenenados y la degollaron para que la clériga pudiese utilizar Hablar con los Muertos e interrogarla sobre el campamento. Después, fue resucitada como zombi y enviada al campamento como amenaza, aunque, por el camino, pisó uno de los cepos y se ha quedado atrapada sin poder apenas moverse pese a que su cerebro de zombi lo intente una y otra vez.

Si sus compañeros cazadores se enteran de que los aventureros van a marchar hacia el norte, les pedirán que busquen a su compañera, pues temen que le haya pasado algo, y, de paso, les advertirán de los cepos escondidos en la zona. Encontrar a Yashtak no es complicado, sus balbuceos y el ruido de la cadena del cepo resistiendo sus tirones le hacen fácil de localizar, aunque esta atacará a todo ser vivo que se acerque. Una investigación del cuerpo puede revelar la siguiente información:

- **Medicina CD 15:** No hay signos de combate en el cuerpo. Fue degollada mientras estaba dormida o inconsciente.
- **Medicina CD 20:** El cuerpo presenta marcas de pequeñas perforaciones en su torso, como de dardos o agujas.

Ataque al campamento

Tras el interrogatorio a la cazadora, Smuwuddwh la Mortificada ha enviado a dos de sus devoracarne, acompañados de varias bestias mutantes, a infiltrarse en el campamento y matar a los allí presentes mientras el resto de gnomos se retira al norte para mantener el asedio sobre la salina (ver «Parte II»). Como director de juego, puedes manejar este encuentro como creas que es más interesante o sorprendente. Es posible que el ataque tenga lugar cuando los aventureros encuentren a Yashtak, o mientras están descansando y tengan que actuar a toda prisa. En cualquier caso, es probable que los svirfneblin esperen a la noche para atacar y traten de infiltrarse en primer lugar en los barracones para acabar con los que estén durmiendo. Dado que tienen órdenes de no ser vistos para no arriesgar su coartada ilusoria, los devoracarne se limitarán a soltar a cuatro bestias mutantes medianas y cuatro zombis contra el campamento antes de volver con Smuwuddwh.

PARTE II: EL ATAQUE DE LOS GIGANTES

Llegando hasta la salina

El lago en el que se encuentra la expedición de la cofradía de Erekar está situado a apenas 6 millas al norte del campamento maderero. El camino cumple las mismas reglas descritas en la «Parte I» de la aventura. Se trata de una senda de montaña, donde el bosque se vuelve más denso y alto debido a la presencia de los alisán azul y la sombra de las montañas oculta a Avor durante gran parte del día. El camino comienza, además, a ganar altura, alzándose sobre el terreno previo mediante caminos y sendas cada vez más rocosas.

Durante esta parte del viaje, los aventureros pueden observar ciertos elementos que no podían apreciarse hasta ahora y que pueden ser relevantes para la aventura.

Vistas desde tan cerca, las montañas de la cordillera de Xarkaz, y, especialmente, el Pináculo, poseen un tamaño descomunal y unas laderas realmente empinadas. Además, la abundante nieve cubre toda la región.

Tal y como cuentan algunos rumores, la forma de su cima posee ángulos muy regulares, tanto como para ser de origen

artificial. Sin embargo, sería necesario sobrevolar la cima desde distintos ángulos para confirmar si esto es cierto.

Por la noche, en su cima pueden observarse extraños brillos sin una explicación aparente.

El destino de la expedición se encuentra al pie de la montaña, en un pequeño lago natural que parece emerger de algún río subterráneo que desciende por el interior del Pináculo. Pese a la frondosidad del bosque, la nieve y la oscuridad, no debería ser muy complicado para un explorador experto encontrar el lago desde alguna zona elevada. Durante los primeros días de la expedición, los trabajadores, especialmente el ogro Ariete y su cortadora de xion, talaron muchos de los árboles que rodean el lago como primer paso para comenzar la construcción de la salina, creando un claro artificial en el bosque muy fácil de identificar desde la distancia.

Lo ocurrido hasta ahora

Dos semanas antes del comienzo de la aventura, la expedición liderada por Androu de Tabalard llegó tras un arduo camino hasta el lago y, de inmediato, comenzó a trabajar en la

construcción de la salina. Aprovechando que el invierno aún no había llegado del todo, desplazaron a casi cincuenta hombres hasta allí, así como una docena de caballos y dos pequeños carruajes con los que cargar el material, aunque el transporte de estos dos carruajes resultó un problema constante y poco faltó para que fuesen abandonados en varias ocasiones.

La primera construcción que levantaron fue la fortificación de una pequeña cueva natural situada a escasos metros del lago con la finalidad de utilizarla para resguardarse del frío y las tormentas. Esto fue mucho más práctico que levantar unos barracones desde cero: los trabajadores se limitaron a fabricar un portón y una pared frontal para aislar el interior. Además, la cueva es lo suficientemente amplia como para poder albergar una parte importante del material, e incluso cobijar a los caballos.

Aprovechando que el lago estaba congelado, los taladores comenzaron a quitar los árboles más cercanos al este para que los especialistas pudiesen empezar a excavar las acequias. Según las estimaciones de Androu, todo podía estar preparado a tiempo para comenzar la explotación de la sal en los primeros días de la primavera, lo que llenaría de gozo a los Señores de Tabalard y de orgullo a la cofradía de Erekar.

Una vez que todo estuvo en marcha, Androu de Tabalard y algunos de sus acompañantes decidieron abandonar la expedición y tratar de alcanzar la cima de la montaña con la intención de poder confirmar o desmentir los rumores sobre el Pináculo, dejando a Marbar Wohebbnic al cargo de todo. Para eludir rumorología futura, todos marcharon instantes antes del amanecer, cuando los trabajadores dormían, para evitar ser vistos. Únicamente Marbar conocía sus intenciones en la expedición. El grupo tenía que mantenerse en comunicación con Marbar, pero, tras el primer día, dejaron de utilizar los métodos arcanos para informar de su estado. En estos momentos, Marbar cree que lo más probable es que hayan muerto o hayan sido capturados por los gigantes, aunque no le da demasiada importancia. Está mucho más preocupada por su propia vida y la de sus compañeros, y, en el fondo, culpa al paladín por lo ocurrido, pensando que, en parte, se merece su destino.

Tal como se describe en el trasfondo de la aventura, la incursión de Androu al territorio de los svirfneblin alertó a los celosos gnomos, que no dudaron en bajar al amparo de la noche hasta la base de la montaña. Aprovechando las luces del crepúsculo, justo antes de que los trabajadores se retirasen a descansar, atacaron disparando sus dardos envenenados, liberando a sus bestias y cubriéndose con las ilusiones de los amenazadores gigantes (ver «Cómo utilizar a los svirfneblin en combate»). Abatieron a gran parte de los trabajadores y obligaron al resto a resguardarse en la cueva, aterrorizados por el ataque de los gigantes. Después, se llevaron a los humanos caídos para ser devorados a un peñasco cercano, desde el que vigilan a los supervivientes.

Ahora, los trabajadores están encerrados, muriendo de frío o envenenados mientras esperan un rescate que podría no llegar nunca. Marbar, por su parte, se encuentra en un estado de shock tras lo ocurrido, completamente superada por la situación e incapaz de preparar sus conjuros.

Por su parte, los gnomos de las profundidades, comandados por Smuwuddwh la Mortificada, han comenzado un siniestro asedio con el objetivo de matar a los supervivientes y evitar que escapen para buscar aliados. Sin embargo, la cobardía propia de los svirfneblin les lleva a rechazar cualquier ataque frontal, y siguen manteniendo su asedio basado en ilusiones y ataques furtivos.

Cómo manejar la Parte II

Los svirfneblin no suelen ser un enemigo terrible. Su pequeña estatura, escasa fuerza y habilidades innatas los hacen buenos luchadores desde la distancia o como apoyo para guerreros de otras razas como pueden ser duergars o morlocks. Sin embargo, en su terreno (las gélidas montañas de Xarkaz) estas pequeñas pero retorcidas criaturas azuladas han desarrollado una técnica que les permite ser un enemigo terrorífico en combate. Y esta idea es precisamente la que mueve esta parte de la aventura.

Hasta ahora, los aventureros se han encontrado en un entorno relativamente seguro y controlando la situación. De hecho, es muy probable que durante la primera parte se hayan hecho unas ideas preconcebidas sobre la presencia de gigantes, un enemigo temible pero poco dado a usar tácticas complejas, y estén pensando en cómo combatirlos abiertamente. Sin embargo, van a tener que enfrentarse a una letal combinación de frío, falta de luz y despiadados ataques de los svirfneblin y sus bestias. Mediante sus ilusiones combinadas, los gnomos de las profundidades aterran a aquellos a los que se enfrentan con la finalidad de desviar su atención de ellos mismos, para así evitar los ataques rivales mientras los merman utilizando sus proyectiles envenenados.

Estas son las sensaciones que los aventureros deberían experimentar durante esta parte de la aventura: una llegada desconcertante, viéndose atacados por los extraños gigantes (y su diminuta munición), hasta que, poco a poco, vayan desentrañando las mentiras para descubrir a su verdadero enemigo, enfrentarse a ellos y encarar la tercera y última parte de la aventura.

CÓMO UTILIZAR A LOS SVIRFNEBLIN EN COMBATE

La curiosa estrategia que siguen los gnomos a la hora de confrontar a sus enemigos sin poner en peligro sus pequeños cuerpos proviene de varias generaciones de cazadores svirfneblin que se enfrentan a las grandes bestias de las montañas a pesar de su tamaño. Para ellos resulta tremendamente importante no exponerse al cuerpo a cuerpo, y han refinado su técnica hasta el extremo. Por eso mismo, como director de juego, es importante que puedas aplicarla en los combates contra los aventureros. De lo contrario, los gnomos no serán una amenaza para la mayoría de los grupos.

Su principal ventaja frente a la mayoría de criaturas es el alcance de su visión nocturna mejorada, de 120 pies frente a los 60 pies de la mayoría o de la luz proyectada por antorchas y otras fuentes. Esto les concede una diferencia de 60 pies donde ellos pueden ver a sus víctimas mientras ellos quedan fuera del alcance, y, por lo tanto, no pueden ser atacados. Esto, combinado con el alcance de 80 pies de sus arcos cortos, genera un margen pequeño donde pueden disparar sin Desventaja, sin riesgo de que les devuelvan el ataque. También pueden recurrir a los 320 pies de Distancia Larga para mantener aún más distancia. Ten en cuenta que, aunque disparar a Distancia Larga otorga Desventaja, atacar a un enemigo que no puede verte otorga Ventaja, lo que les permite atacar con normalidad si se encuentran fuera del área de visión del enemigo.

También es necesario tener en cuenta que, al disparar, revelas al enemigo tu posición, siempre y cuando pueda verte. Por eso, la oscuridad es un gran aliado de los svirfneblin. En caso de ser vistos y ser conscientes de ello, estos no dudarán en esconderse en la nieve, ya que su escaso tamaño les permite no ser vistos si se arrastran bajo ella. Otra opción, si creen que van a ser descubiertos o el enemigo está demasiado cerca, es utilizar su capacidad innata para lanzar Ceguera sobre el rival y salir de allí sin ser vistos.

Todo esto se combina con su capacidad para generar las ilusiones de los terribles gigantes de Xarkaz, cuyo objetivo es desviar la atención de las presas y evitar que detecten a los svirfneblin, así como hacerles entrar en los alcances de sus armas a distancia.

La salina

Al pie de la montaña, bajo los afilados riscos y las paredes de piedra, se encuentra el destino de la expedición enviada por la cofradía de Erekar. Durante semanas, sus miembros han estado trabajando para construir una amplia salina que permita extraer la preciada sal y transportarla hasta los mercados de Tabalard en el menor tiempo posible. Sin embargo, el ataque de los svirfneblin ha dejado la zona desierta, cubierta de cadáveres que yacen ocultos bajo la nieve, que también ha sepultado la mayoría de estructuras fabricadas por la expedición.

Suelo. Salvo en el interior de la cueva fortificada, el suelo de tierra se encuentra en todo momento cubierto por tres pies de nieve y, por lo tanto, se considera terreno difícil para cualquier criatura de tamaño Mediano o más pequeño.

Luz. El claro se encuentra en una zona de sombra orográfica o umbría de la cordillera. Esto quiere decir que la luz que recibe del sol es mucho menor de la que recibiría en el caso de ser una zona llana. Por lo tanto, las horas de luz brillante se reducen prácticamente a la mitad, incrementándose las horas de luz tenue.

Clima. El clima se mantiene igual que durante el viaje.

La cueva fortificada

Sobre la irregular pared de piedra se ha construido una laboriosa fachada de madera y pieles, reforzada con algunas piezas metálicas, y equipada con una gran puerta doble que ahora parece cerrada a cal y canto. A través de un pequeño ventanal, se

observa la luz de antorchas emanando de su interior. Parece un lugar resguardado, donde la nieve se acumula contra ella y el viento gélido de las montañas mueve ligeramente la puerta, como si tratase de entrar.

A.1. Entrada

Esta puerta, improvisada en su momento para evitar que la nieve y el frío se colasen en su interior, es ahora la única barrera que protege a los habitantes de sus atacantes. Desde fuera, pueden observarse varias flechas de los cazadores svirfneblin clavadas contra ella junto a las marcas de garra de algunas bestias mutantes que intentaron entrar durante el primer enfrentamiento. La única forma de atravesar la puerta es abriéndola mediante la fuerza (Fuerza CD 20) o rompiéndola (CA 18, 40 PG de daño contundente), aunque Ariete se encuentra en todo momento al otro lado y permitirá a los aventureros entrar en cuanto les vea por el pequeño ventanal, siempre y cuando no aparezcan gigantes o bestias mutantes.

A.2. Enfermería

Esta sala hacía las veces de zona común y dormitorio, pero ahora ha sido reconvertida en una enfermería improvisada. Una docena de camastros alberga a los doce trabajadores heridos en el combate que lograron llegar hasta la cueva y ponerse a cubierto. Sus estados van desde enfermos de hipotermia hasta moribundos debido a las heridas o al veneno de los svirfneblin. Cuando los aventureros llegan, hay dos **heridos mortales**, cuatro **heridos graves** y seis **heridos leves**. Una hoguera en el centro de la sala calienta la cueva, aunque su llama es reducida para evitar que todo se llene de humo. Al fondo, Marbar Wohebbnic ha improvisado un pequeño laboratorio de alquimia con el que está investigando el extraño veneno que afecta a los heridos, aunque de momento solo ha conseguido retrasar el efecto del mismo.



TRABAJADORES ENFERMOS

Los enfermos sufren una mezcla de hipotermia, envenenamiento y heridas de diversa gravedad producidas durante el combate, y morirán si no son tratados antes o después. Existen tres estados en los enfermos. Si necesitas estadísticas, utiliza las de Matón (*El Resurgir del Dragón*, página 367). Cada cuatro horas hay un 50 % de posibilidades de que el estado se agrave un nivel, falleciendo en último caso:

Herido Leve: Desventaja en las pruebas de característica y su velocidad se reduce a la mitad. Este estado termina si recupera cinco o más puntos de golpe.

Herido Grave: Su máximo de puntos de golpe se reduce a la mitad y la única acción que puede realizar es moverse. Los conjuros de Restablecimiento Menor o Protección contra el veneno convierte este estado en Herido Leve.

Herido Mortal: Sufre el estado Inconsciente. Los conjuros de Restablecimiento Mayor o Festín de los Héroes convierte este estado en Herido Leve.

Los conjuros necesarios para aquellos trabajadores en los estados más graves están, probablemente, fuera del alcance del grupo de aventureros. Esto es así para representar lo grave de su estado y la enorme dificultad de salvar a todos los heridos.

A.3. Almacén

La mayor estancia de la cueva es ahora un almacén donde se guardaba una parte de los suministros de la expedición, principalmente los alimentos y el agua, que no podían dejarse a la intemperie. También pueden encontrarse repuestos de maquinaria, como palas, picos, carretillas, etcétera. En un lateral, dos caballos que uno de los trabajadores logró salvar durante el ataque se encuentran atados y muy nerviosos.

A.4. Túneles de salida

El final de la cueva se estrecha mientras se adentra en las profundidades de la montaña, formando pasadizos. Puede avanzarse por ellos con mucha dificultad durante casi una hora hasta llegar al final, donde se inundan con agua helada. Realmente se trata del río subterráneo que termina emergiendo en el lago congelado frente a la cueva, aunque solo una criatura resistente al frío y capaz de respirar bajo el agua podría llegar hasta allí sin morir por el camino.

B. El lago congelado

Una gran extensión libre de árboles debe de albergar el lago, ahora oculto bajo la nieve y rodeado de montones de tierra, resultado de un laborioso trabajo de excavación para construir los canales hasta las eras, como se conoce a las parcelas donde se reparte el agua para su secado.

La superficie congelada del lago puede ser atravesada sin un excesivo riesgo de que este se rompa, siempre que se trate de criaturas de tamaño Mediano o menor. Sin embargo, la resbaladiza superficie es complicada de atravesar y se considera como terreno difícil. Además, para poder avanzar es necesario superar una tirada de Destreza (Acrobacias) a CD 15. Si se falla, la criatura pasa a estar Tumbado antes de que dé comienzo su movimiento. El hielo tiene CA 11 y 30 PG antes de romperse completamente, dejando caer al agua gélida a todos los que se encuentren sobre su superficie.

C. Pilas de suministros

Desperdigados por gran parte del claro, con un aspecto que recuerda a los negros dedos de un gigante tratando de emerger

de la nieve, se encuentran multitud de bultos protegidos por lonas y parcialmente cubiertos por la nieve, salpicados de decenas de tocones, únicos restos de los árboles que antes cubrían la zona.

Además de los suministros, bajo la nieve se encuentran los cadáveres de la mayoría de los trabajadores de la salina, que fueron abatidos por los disparos de los *svirfneblin* sin ni siquiera verlos venir. Bajo la nieve, estos cuerpos congelados son invisibles para un observador externo, aunque *Smuwuddwh* ha resucitado algunos de ellos como zombis para su ejército, y estos han dejado unas características marcas en la nieve tras su marcha.

D. El peñasco

Cuando la tormenta y el viento arrecian, al levantar la mirada puede distinguirse un peñasco elevado sobre el claro, parte de una senda natural que se origina allí y se enrosca en la montaña, subiendo como si se tratase de una caótica escalera de caracol.

Personalidades relevantes

Marbar Wohebbnic (gnoma maga NB). Esta pequeña pero enérgica gnoma es una de las mayores alquimistas de la cofradía. Nació hace casi 200 años en un pequeño pueblo arbóreo de Samundra, pero pronto marchó a la ciudad a realizar sus estudios de magia. Allí se convirtió en una maga respetada, con un amplio conocimiento sobre alquimia y otros campos. Tras ello, y después de rechazar varias invitaciones para continuar sus estudios en el Imperio Mida, decidió volver a su hogar en la jungla. Sin embargo, Marbar regresó a la tierra de sus ancestros solo para descubrir que su pueblo agonizaba, víctima de una virulenta enfermedad llamada tos de las profundidades.

A pesar de los años de dedicación tratando a los enfermos y buscando una cura mediante métodos mágicos, Marbar no logró obtener una cura a tiempo, y la gnoma vio morir al que había sido su pueblo sin poder hacer nada por evitarlo. Abatida por la pérdida y el dolor, Marbar juró dedicarse el resto de su vida a investigar sobre enfermedades y tratar de ayudar a cuantos pudiese. Tras vagar por Voldor en busca de médicos y expertos de todo tipo, llegó a Tabalard y conoció a la cofradía de Erekar. Impresionada por la dedicación religiosa de sus miembros por el conocimiento, no dudó en ingresar en la orden, y allí encontró un lugar donde encajar y poder dedicarse a sus estudios de enfermedades y venenos mágicos.

Aunque sus días de viajar quedaron atrás, Marbar vio la expedición a Xarkaz como una oportunidad para conocer la fauna y flora exótica de la región. Ahora, sin embargo, ha sido puesta al mando en contra de su voluntad por Androu, deseo de marcharse, y se ha visto completamente superada por la situación. Cuando fueron atacados, Marbar fue rápidamente puesta a cubierto por Ariete, su fiel guardaespaldas, y solo ha podido intuir la masacre ocurrida mediante los gritos de los agónicos. Una vez reforzada la cueva, gastó todos sus conjuros en tratar a los heridos y envenenados, y en el momento de la aventura es incapaz de lanzar conjuros. El estado nervioso y alterado en el que se encuentra hace imposible que pueda estudiar sus conjuros. De hecho, apenas ha dormido desde el ataque. En cambio, se ha centrado en aquello que mejor se le da, y ha improvisado un pequeño laboratorio alquímico con el que investigar el veneno de los *svirfneblin*.

Cuando lleguen los aventureros, Marbar estará encantada de verlos y la esperanza de ser rescatados le hará volver en sí misma poco a poco. Aun así, se comportará de manera

nerviosa y un tanto miedosa, aunque está dispuesta a todo con tal de salir de allí, siempre que pueda llevarse a los supervivientes con ella.

Ariete (ogro porteador CB). Siendo un ogro recién nacido cuyos padres acababan de morir violentamente, un biólogo de la cofradía de Erekar llamado Lacus decidió llevarse consigo al bebé y criarlo durante sus primeros años en Tabalard, aunque únicamente con fines académicos. Una vez el ogro, a quien algunos clérigos de la orden habían bautizado como Ariete por su particular forma de abrir las puertas, llegó a los 10 años de edad y alcanzó un tamaño considerable, Lacus decidió deshacerse de él y dar por concluido su estudio. Pero antes de que el biólogo tuviese alguna idea de cómo hacer para perderlo de vista, Marbar Wohebbnic, recién llegada a Tabalard, decidió recogerlo y terminar de criarlo como su ayudante para compensar su pequeño tamaño. Durante más de 20 años, Ariete se dedicó a mover las pesadas montañas de libros que Marbar tomaba de la biblioteca de la orden y hacer las tareas físicamente más exigentes. Por su parte, la gnomia le devolvía el favor en forma de largas horas de educación. Aunque Ariete no era capaz de retener la mayoría de las cosas, aprendió a hablar (más o menos), a relacionarse con otros fuera de la Orden e incluso a agradar a los miembros menos intransigentes de la cofradía.

Actualmente es una especie de guardián protector de Marbar, con quien ha desarrollado una estrecha relación y está dispuesto a todo por proteger a la pequeña gnomia que le ha criado. Su educación le permite relacionarse con desconocidos, e incluso lograr que la mayoría no se asusten en su presencia, pero su capacidad de expresión es realmente muy limitada. En los últimos años, ha extendido sus labores, y los artesanos de la cofradía han comenzado a entrenarle para operar las máquinas más pesadas de su taller, donde parece haber encontrado un rol de su gusto, del que numerosas quemaduras dan fe. De hecho, su papel en la expedición es la de operar la cortadora de xion, un armatoste arcano diseñado para cortar árboles con rapidez, tanto para facilitar el paso de los carruajes durante el viaje como para despejar la zona aldeaña al lago.

Smuwuddwh la Mortificada (svirfneblin no muerta CM). Esta gnomia, cuyo nombre original se ha perdido en el tiempo, ejerció durante más de doscientos años como líder de los gnomos esclavizados en la Torre de Fulgor. En ese tiempo, era la mayor representante de los Peregrinos, y respondía directamente ante los elfos que les gobernaban. Gestionaba los interminables turnos de trabajo, delataba a aquellos gnomos que hablaban de rebelión y, por supuesto, era tratada con deferencia por sus esclavistas. Para su eterna desgracia, cuando la rebelión de Azhek estalló en la Torre, fue capturada con vida por aquellos a los que había oprimido y, durante meses, fue torturada sin piedad por los de su propia raza. Sin embargo, cuando estaba en las últimas y todo indicaba que iba a morir al fin, Smikast decidió que debía ser utilizada como símbolo del poder de Azhek y aviso para todos aquellos que tratasen de esclavizar a su pueblo en el futuro. Despojada de gran parte de su cuerpo como castigo, fue asesinada y resucitada de inmediato mediante el poder del dios oscuro para ejercer como herramienta de su voluntad.

Ahora Smuwuddwh la Mortificada, como la conocen todos, vive en una no muerte perpetua donde su existencia es una agonía constante. Encadenada a un enorme esqueleto que ejerce como su cuerpo ausente, este evita que la no muerta se



destruya voluntariamente para acabar con su tortura. Es una grotesca herramienta de Smikast que lidera a los devoracarne en batalla y cuya crueldad no parece conocer límites. Se trata de un canal arcano de la energía nigromántica del dios oscuro, que le otorga poderosos dones para servirle y, de esta manera, expiar los pecados de su vida anterior.

La emboscada

DESARROLLO DE LOS ACONTECIMIENTOS

Cuando los aventureros lleguen a la salina, esta se encuentra controlada a cierta distancia por las tropas de Smuwuddwh en un asedio silencioso. La líder de los exploradores svirfneblin ha preferido evitar el enfrentamiento directo y, en su lugar, se limitan a atacar y asustar a aquellos que intentan salir de la cueva mientras espera a que mueran de frío y hambre. Mientras tanto, sus exploradores controlan las cercanías y, casi con total seguridad, verán venir a los aventureros desde bastante distancia. Fieles a su cobarde estrategia, Smuwuddwh permitirá a los aventureros llegar hasta la salina, con la esperanza de que entren en la cueva y se conviertan en nuevas víctimas de su posición privilegiada en la zona.

Cuando estos lleguen a la salina, los svirfneblin se limitarán a esperar que entren en la cueva. Si, por el contrario, estos prefieren explorar las cercanías, serán primero asustados por los gigante ilusorios y, a continuación, disparados por los exploradores para tratar de empujarlos a refugiarse en la cueva. Smuwuddwh tiene a su disposición siete cazadores svirfneblin, tres devoracarne de Azhek y dos bestias mutantes, además de la posibilidad de resucitar como zombis a seis de los trabajadores de la expedición caídos. Sin embargo, preferirá no lanzar a todas sus tropas a un único ataque incierto, ya que desconoce las capacidades de combate de aquellos que invaden sus tierras y preferirá emboscar y desgastar confiando en su capacidad para regenerar las bajas con el tiempo.

Como director de juego, puedes gestionar esta situación como creas conveniente, aunque lo mejor sería que los aventureros se resguardasen en la cueva donde pueden trazar un plan en lugar de enfrentarse a un combate con un número desconocido de enemigos y en un entorno hostil. Una posibilidad para empujarlos a esto es que el propio Ariete salga brevemente de la cueva y ayude a los aventureros a refugiarse en la misma.

CONOCER A LOS SUPERVIVIENTES

Una vez dentro de la cueva, los aventureros conocerán a Marbar Wohebbnic, que trata de estar a cargo de la situación, y a su inseparable Ariete, además de a los pocos heridos que aún se mantienen conscientes. Estos les verán como un grupo de salvadores, como valientes aventureros enviados por Tabalard para rescatarlos de sus penurias y llevarles sanos y salvos a casa. Si son preguntados por Androu de Tabalard y su localización, únicamente Marbar conoce a dónde marcharon, pero se negará a decirlo hasta que sean evacuados de allí (ver «Negociando con Marbar Wohebbnic» más adelante).

Marbar ha observado que solamente son atacados si tratan de huir de la cueva, y que los gigantes se muestran distantes, lo que le ha resultado extraño. La gnoma está convencida de que, con la distracción adecuada, pueden huir de ahí con los heridos y llegar hasta el puesto maderero, donde estarán seguros. Sin embargo su plan requiere de varios elementos que aún se encuentran fuera de su alcance, al menos hasta la llegada de los aventureros.

Como es lógico, los aventureros no tienen por qué estar de acuerdo con su plan, y es posible que ellos prefieran una

aproximación más frontal para acabar con todos los enemigos para luego salir tranquilamente. Marbar no tiene conjuros, y Ariete, pese a ser un ogro, no es especialmente bueno en una pelea, así que centrarán sus esfuerzos en defender a los heridos siempre que puedan. A continuación, se describe el plan de Marbar para evacuar a los heridos, así como los movimientos de Smuwuddwh para acabar con ellos. Si los jugadores prefieren realizar otro plan distinto, como director de juego tendrás que adaptar la situación, conociendo los recursos y los objetivos de cada uno. Si los aventureros dan una brutal demostración de poder contra las tropas de Smuwuddwh en la salina, esta no tendrá demasiados reparos en huir montaña arriba y esperar a los aventureros en el Pináculo de Xarkaz, «Parte III» de la aventura.

EL PLAN DE MARBAR

Marbar se siente totalmente responsable de la suerte que han corrido los hombres y mujeres a sus órdenes, y su única prioridad es salvar a todos los posibles y llevarlos a Tabalard. Con esa idea en mente, ha ideado un plan que, lejos de ser perfecto, les da alguna oportunidad de salir con vida de allí. Su plan consiste en utilizar un pequeño carro, situado frente a la puerta, para cargar a los heridos, atarlo a los dos caballos que tienen en la cueva y salir a toda prisa por el bosque, confiando en la fuerza bruta de Ariete para desatascar el carruaje cuando sea necesario. Obviamente, para ello necesita una distracción que mantenga a los gigantes lejos el tiempo suficiente para poder abandonar el claro y avanzar por el bosque, y es aquí donde los aventureros son la pieza clave.

Sin embargo, este plan tiene dos requerimientos que, aunque opcionales, ayudarán enormemente a la supervivencia de la expedición. Durante el ataque, los trabajadores no tuvieron tiempo de coger prácticamente nada antes de refugiarse en la cueva, quedando gran parte de los materiales dispersos por el claro, cubiertos por la nieve. Entre todos ellos, Marbar cree que hay dos especialmente relevantes: un cargamento de capas de piel con los que tapar a los heridos y evitar que mueran de frío durante el viaje, y la cortadora de xion de Ariete, necesaria para apartar rápidamente árboles del camino del carruaje. Además, su valor monetario para la cofradía es elevado, ya que su pieza principal es un gran fragmento de xion.

Esto implica que alguien debe tratar de salir de la cueva, desplazarse hasta las cajas que los contienen y volver de nuevo con ellos para poder preparar la huida. Por supuesto, esto puede posponerse y tratar de cogerlos a la carrera durante la escapada, pero Marbar no tiene claro que la cortadora vaya a seguir funcionando (sí que lo hará) o que las capas se encuentren en la caja en la que cree Ariete. Aunque es verdad que la memoria del ogro no es muy fiable, en este caso está en lo correcto. Obviamente, ni Marbar ni los trabajadores pueden encargarse de semejante tarea, aunque Ariete se ofrecerá a echar una mano y a cargar las cajas de vuelta a la cueva si se lo permiten.

Recuperar la caja con las capas de piel implica recorrer 100 pies de distancia desde la puerta de la cueva hasta la caja, y volver con ella. La nieve dificulta el movimiento, se considera terreno difícil, y la caja pesa 65 libras. Además, viajar por el bosque sin las capas u otra protección efectiva contra el frío incrementa hasta el 75 % las probabilidades de que el estado de los heridos se agrave cada 4 horas. Por su parte, la cortadora de xion se encuentra enterrada a 30 pies de la caja de las capas y pesa 35 libras. En todo momento, hay al menos tres cazadores svirfneblin preparados para disparar a aquellos que salgan de la cueva, los demás pueden llegar en pocos turnos si la cosa se alarga.

CONOCIENDO AL ENEMIGO

Durante su estancia en la cueva, los aventureros pueden tratar de investigar la situación para conocer más sobre sus enemigos y cómo derrotarlos. A parte del esquivo comportamiento de los gigantes, que podría deberse a que son espectros, según Marbar, existen otros elementos extraños que merecen ser investigados. Marbar ha tratado de estudiar el veneno que afecta a los trabajadores y sospecha que se trata de una sustancia alquímica destilada a partir de un veneno natural. Además, ha desarrollado un pequeño laboratorio alquímico con el que realizar pruebas, pero necesita una dosis de veneno para poder investigarlo a fondo. Esto puede extraerse de las flechas lanzadas contra ellos, siempre que no hayan impactado en nadie, como las que se encuentran clavadas en la puerta de la cueva.

Cada tirada de Sabiduría (Medicina) o Inteligencia (Investigación) conlleva media hora de tiempo utilizando el laboratorio y consume una dosis de veneno en el proceso.

CD 10: El veneno parece producir un shock breve pero intenso en la víctima, que queda completamente desorientada con rapidez. No parece tener efectos a largo plazo, salvo que se reciban grandes dosis de veneno, como en el caso de algunos de los trabajadores afectados.

CD 15: El veneno presenta similitudes con el que utilizan algunas arañas gigantes de Vajra que inmovilizan brevemente a su víctima, aunque se encuentra diluido mediante sustancias alquímicas.

CD 20: Es posible sintetizar un contraveneno a partir de ciertas hierbas y semillas. Si se dispone de suministros de alquimista, kit de envenenador o kit de herborista, se puede elaborar una dosis por hora, hasta un máximo de tres por cada kit o suministros. Una criatura que ingiera el contraveneno es inmune al veneno durante las próximas cuatro horas, y su estado comenzará a mejorar lentamente si presenta envenenamiento a largo plazo.

Igualmente, pueden extraerse algunas conclusiones de las propias flechas disparadas por los svirfneblin.

Inteligencia (Investigación) CD 15: Se trata de flechas toscas y de fabricación torpe, construidas a partir de ramas de abedules añil, que solo se encuentran en la región. Son flechas considerablemente pequeñas para alguien de tamaño Mediano.

Inteligencia (Investigación) CD 20: Las flechas están diseñadas para ser disparadas por arcos cortos en disparo directo por alguna criatura de tamaño Pequeño. Se trata de arqueros primitivos, muchas flechas están torpemente reparadas para ser reutilizadas y no están equilibradas como corresponde.

ESCAPANDO DE LA SALINA

A continuación, se describe un posible desarrollo de los acontecimientos suponiendo que los aventureros tratan de escapar de la salina y llevar los heridos, o a ellos mismos, hasta el campamento maderero.

Cuando la puerta de la cueva se abra y los aventureros traten de organizar la evacuación, Smuwuddwh la Mortificada ordenará a sus cazadores abatir a todos antes de que escapen, mientras que los devoracarne y sus bestias tratarán de cortar una posible vía de escape, quedándose ella apartada por el momento.

Evacuando la salina: Al comienzo del combate, tres cazadores svirfneblin aguardan preparados para disparar, dispersos por la nieve, a 100 pies de la cueva. En cada turno llega un nuevo cazador, hasta un máximo de 8. Por su parte, Ariete necesita dos turnos para desplazar a los caballos y atarlos al pequeño carro. Transportar a aquellos heridos que no pueden

caminar lleva un turno completo, y es necesario dos personas para evitar agravar su estado, salvo que sea Ariete quien los mueva. Una vez se ordene a los caballos escapar, estos mueven el carro en dirección al sur, corriendo a 80 pies por turno.

Los cazadores svirfneblin se limitarán a dispararles hasta que estos salgan de su alcance, e intentarán huir si son detectados y se arriesgan a ser atacados en cuerpo a cuerpo.

Emboscada de los exploradores: El carruaje avanza a 2 millas por hora por el denso bosque, 3 millas por hora si Ariete tiene su cortadora de xion. A parte de las dificultades climáticas que puedan encontrar y las continuas paradas para abrir camino o desatascar el carro, el convoy sufrirá una emboscada por parte de los exploradores de Smuwuddwh la Mortificada en algún momento de su ruta. Se trata de tres devoracarne de Azhek y dos bestias mutantes Medianas que tratarán de ser detectados lo más tarde posible, pero cuya única estrategia será llegar al cuerpo a cuerpo cuanto antes.

Represalia contra el campamento maderero: Finalmente, el convoy logrará llegar hasta el campamento maderero y, tras cruzar el puente, serán recibidos por sus habitantes, que harán todo lo posible por ayudarles, principalmente llevando los heridos a los barracones para calentarse. Sin embargo, unos pocos minutos después, los exploradores saurios darán la voz de alarma: Smuwuddwh la Mortificada y sus muertos vivientes han llegado hasta allí y están dispuestos a arrasar el campamento. La clériga ha llegado convencida de reparar los fallos de sus soldados y tomar la primera posición del enemigo en la guerra que está por venir. Le acompañan doce zombis que se lanzarán contra el puente, así como aquellos cazadores que hayan sobrevivido a la emboscada en la salina. Los cazadores saurios correrán a defender el puente de los muertos vivientes, aunque acabarán cayendo si no son ayudados rápidamente. Por su parte, Smuwuddwh preferirá quedarse al otro lado del río lanzando nuevos zombis contra el puente y atacando a distancia.

NEGOCIANDO CON MARBAR WOHEBBNIC

En algún momento de la «Parte II» de la aventura, los aventureros deberán conocer el destino de Androu de Tabalard y sus compañeros y poder cumplir así su misión de rescate, o, al menos, intentarlo. Hace varios días, Androu y un selecto grupo de acompañantes marcharon en secreto poco antes del amanecer para evitar ser vistos por los trabajadores de la salina. Su objetivo era nada menos que explorar el Pináculo de Xarkaz y descubrir si, tal y como parecía, se trata de una construcción dejada atrás por los Peregrinos. Para muchos compañeros de Androu, esto significaba una fuente enorme de riquezas y conocimiento, así como la gloria de ser los primeros en contarlo. Sin embargo, para Androu era algo más que eso. Durante los últimos años, Androu había estudiado la historia de la región de Tabalard, llegando a ser todo un experto en ello y realizando sorprendentes averiguaciones. Entre todos sus descubrimientos, lo que más le obsesionaba era el llamado «Vademécum de Chraunnus El Extinguido», un extenso libro manuscrito donde el mismísimo Chraunnus, que gobernó los Dominios Libres durante siglos, almacenaba la mayoría de sus conocimientos, incluyendo las localizaciones de sus incontables posesiones, ocultas por toda la región.

Gracias a una serie de investigaciones realizadas por el difunto hechicero Akalis Krovo, heredadas por Androu, este último se encuentra convencido que el Pináculo de Xarkaz es nada menos que la singular Torre de Fulgor perteneciente a Chraunnus, la que se pensaba que él mismo había destruido antes de desaparecer, y que el vademécum se había

abandonado en su interior. Tales descubrimientos y suposiciones son correctas, pero Androu no contaba con que las ruinas de la torre se encontrasen aún habitadas por criaturas hostiles, error que tanto él como sus compañeros han pagado. Muchos de ellos han sido asesinados por los svirfneblin y los pocos supervivientes, como Androu, son torturados por Smikast y sus ayudantes con una crueldad extraordinaria.

Sin embargo, Androu siempre se negó a compartir la información sobre el vademécum con nadie, en parte por miedo a ser tildado de soñador y que no le permitiesen formar parte de la expedición a la salina. Únicamente cuando su plan era inevitable, la noche antes de partir de la salina hacia la montaña, Androu explicó su ambicioso plan únicamente a Marbar Wohebbnic. La gnomia expresó de varias formas su negativa a la expedición, alegando que lo importante era mantener seguros a los trabajadores, pero Androu era el líder y Marbar únicamente pudo resignarse. Respecto al vademécum, Marbar es consciente de la importancia extraordinaria que tendría para la cofradía de Erekar encontrarlo, pero no cree que exista realmente y lo considera «un sueño ambicioso pero irreal».

Marbar es completamente consciente de que Androu puede encontrarse en peligro y que los aventureros deberán viajar hasta el Pináculo para salvarle a él y a sus compañeros, si aún viven, pero su responsabilidad le lleva a salvar primero

a los trabajadores inocentes y, más tarde, si es posible, a los que decidieron arriesgar sus propias vidas en una misión innecesaria. En consecuencia, se negará a compartir el destino de Androu con los aventureros hasta que los trabajadores heridos no se encuentren en un lugar seguro. También es posible que acceda a contarle si los aventureros consiguen que confíe en ellos y estos le dan su palabra de que primero salvarán a los trabajadores. Pese a todo, Marbar es precavida y probablemente haya compartido su información con Ariete o alguno de sus trabajadores por si ella muriese durante la evacuación.

Una vez les haya contado el destino de la expedición, incluyendo vagamente el asunto del vademécum, es tu decisión como director de juego si tanto Marbar como Ariete, suponiendo que sigan vivos, se unan a los aventureros en la misión de rescate, o, por el contrario, decidan quedarse a cuidar de los supervivientes. El ogro y la gnomia pueden ser aliados poderosos para el grupo, especialmente si Marbar recupera sus conjuros tras salvar a sus hombres. Si ves que tu grupo de aventureros tiene dificultades en los combates, puede ser una buena opción para afrontar la parte final. Por el contrario, si tu grupo ha superado los combates con facilidad, es probable que necesites aumentar el número de enemigos para que supongan un reto a partir de ahora.

PARTE III: UN RESCATE EN LA OSCURIDAD

El Pináculo de Xarkaz

Desde que se liberaron de las cadenas de los Peregrinos y sus lacayos elfos, los gnomos liderados por Smikast han transformado los pisos superiores de la Torre de Fulgor en una pequeña fortaleza donde se resguardan de la luz solar tras años de sufrir la exposición al xion. Saliendo únicamente a cazar comida en las zonas cercanas, los gnomos han creado una sociedad regida con puño de hierro por Smikast, donde la adoración de Azhek, la deidad que les permitió liberarse, se encuentra omnipresente.

Mediante una rígida jerarquía religiosa, los svirfneblin poseen una nobleza formada por Smikast, los clérigos de Ahzek y aquellos de sus más destacados cazadores, que cuentan con la bendición del dios oscuro en forma de no muerte y que viven en el piso inferior. Mientras tanto, la mayoría de los svirfneblin sobrevive en el piso superior, parcialmente en ruinas, cultivando aquello que les permite la oscuridad y tratando de obtener el favor de los clérigos para mejorar su forma de vida y abrazar la no muerte.

En esta parte de su misión, los aventureros viajarán hasta el Pináculo de Xarkaz siguiendo los pasos de Androu de Tabalard y su expedición. Los svirfneblin, bajo las órdenes de Smikast, el Heraldo de Azhek, han capturado a los miembros de la expedición y se encuentran en un estado de alerta mientras tratan de urdir un plan para invadir las tierras de los humanos para mayor gloria de su oscuro dios.

El objetivo principal de los aventureros es encontrar a Androu de Tabalard y sacarle con vida de allí, así como a sus compañeros de expedición que aún continúen con vida. Sin embargo, los gnomos corruptos guardan entre sus posesiones el extraordinario «Vademécum de Chraunnus El Extinguido» lo que puede complicar considerablemente la misión.

Llegando al Pináculo de Xarkaz

Partiendo desde la salina hay 3 millas de camino hasta la entrada de la guarida de los svirfneblin a través de pequeños senderos sobre la roca y la nieve. Aunque tratar de buscar el rastro de la expedición de Androu es realmente complicado debido al paso del tiempo y las tormentas de nieve, no existen muchas maneras de llegar hasta las cercanías de la cima del Pináculo de Xarkaz. Trata estas 3 millas como terreno difícil y aplica las reglas anteriores sobre clima y frío extremo además de requerir tiradas de Sabiduría (Supervivencia) a CD 15 para no perderse. Llegar a coronar el Pináculo de Xarkaz es prácticamente imposible dada la forma completamente vertical de sus últimas decenas de metros, producto del cristal de xion oculto bajo la tierra y nieve.

Sin embargo, al igual que les ocurrió a Androu y sus compañeros, cuando los aventureros se encuentren a pocos cientos de metros de la cumbre, se encontrarán con la entrada a la guarida de los svirfneblin, una enorme entrada en la pared de roca, rodeada de columnas, cuya silueta destaca enormemente en el paisaje nevado. El camino hasta aquí debería ser relativamente tranquilo, ya que la mayoría de las criaturas han huido de la región por los cazadores svirfneblin, aunque puede tratarse de un buen lugar para una emboscada si Smuwuddwh sobrevivió a la «Parte II» de la aventura y ha logrado reclutar nuevas tropas para vengarse.

Características generales

La antigua estructura levantada en tiempos de los Peregrinos está construida alrededor de un gigantesco eje de xion, la verdadera Torre de Fulgor, que tiempo atrás conducía la energía del sol hasta las profundidades del Vajra. Actualmente, la mayoría de sus niveles se encuentran colapsados y no son accesibles desde la guarida de los svirfneblin.



Suelos, techos y paredes. Los suelos interiores están contruidos en piedra elegantemente labrada, aunque el tiempo y la falta de mantenimiento por parte de los svirfneblin lo han dejado muy deteriorado. Pese a la escasa altura de los gnomos de las profundidades, la estructura fue diseñada para los elfos y otros esclavos, por lo que los techos tienen 9 pies de altura en toda la guarida. Los pasillos suelen tener 10 pies de ancho y, en su mayoría, están decorados con grabados que describen eventos pasados de la historia de la Raza de las Estrellas, cuidadosamente tallados por los primeros esclavos gnomos que habitaron la Torre.

Escaleras. Las escaleras para descender entre los diferentes pisos son viejas escalinatas de piedra de 10 pies de anchura y que descienden 20 pies entre un piso y otro. Están desgastadas de tanto usarse y resbaladizas por la humedad. Correr por ellas requiere una tirada de Destreza (Acrobacias) CD 12 para no acabar tumbado.

Los accesos al piso inferior se encuentran, además, protegidos por barreras antivida, similares al conjuro, que solamente pueden atravesarse por no muertos o constructos. Si se utiliza algún conjuro o similar para dispersar su efecto, este vuelve a activarse en 1d4 minutos. Se trata de conjuros muy complejos alimentados por la energía de la propia Torre de Fulgor, e inscritos mediante runas en el interior de las paredes. Para cruzar las puertas P1 y P2, los aventureros necesitarán disparar la barrera o conseguir una de las llaves de Ahzek con las que los clérigos permiten pasar a seres vivos excepcionalmente. También es posible descender directamente por el deslizadero de las perreras («sala 5»), que no tiene barrera, pero que lleva directamente al pozo de las bestias.

Puertas. Salvo excepciones, las puertas de la guarida están contruidas con madera y hierro y tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Mediana. Aunque

pueden atrancarse, las cerraduras están destruidas por el paso del tiempo y los svirfneblin las tienen siempre abiertas. Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 18) o rompiéndola (CA 17, 35 PG de daño contundente).

Iluminación. La visión en la oscuridad mejorada de los svirfneblin hace que no haya ningún tipo de iluminación en la guarida. Salvo que se especifique otra cosa, todas las salas están en **oscuridad**. Además hay que tener en cuenta las fuentes de luz utilizadas por los aventureros ya que cualquier iluminación llamará la atención de los svirfneblin cercanos.

Temperatura. El interior de la guarida es casi tan frío como la superficie de la montaña, especialmente el piso inferior, donde los muertos vivientes no tienen necesidad de entrar en calor. Las reglas de frío extremo no se aplican en el interior, pero sus estancias no se consideran cálidas a efectos de reducir el agotamiento por frío salvo que se utilice ropa de abrigo seca o una fuente de calor.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Además de las criaturas descritas en las zonas, muchos otros habitantes de la guarida se desplazan por la misma, pudiendo encontrarse con los aventureros en cualquier momento. Siempre que los aventureros entren en una sala vacía de enemigos o a un pasillo, lanza 1d20. Con un resultado de 19 o 20, tiene lugar un encuentro. Tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1d6	Encuentro
1	Esqueletos (1d10)
2	Patrulla de guardias (1d6 cazador svirfneblin)*
3	Civiles (1d12 svirfneblin)*
4	Patrulla de rastreo (1d6 cazador svirfneblin y 1d3 bestia mutante mediana)*
5	1d2 acólitos de Ahzek
6	1d2 acólitos de Ahzek y escolta (1d4 devoracarne de Ahzek)

*Si sucede en el piso inferior, no hay nadie.

Esqueletos. Los clérigos de Ahzek suelen animar a los viejos esqueletos que se encuentran en las ruinas para utilizarlos como mayordomos y sirvientes. Debido a la energía negativa emanada del xion de la Torre, estos, en ocasiones, se descontrolan y vagan por la Torre atacando a cualquier ser vivo que encuentren.

Patrulla de guardias. Los aventureros se cruzan con un grupo formado por 1d6 cazadores svirfneblin. Estas patrullas vigilan los pisos superiores con bastante frecuencia desde que sufrieron el primer ataque por parte de Androu y su grupo. No suelen ser sigilosos, así que es posible oírles llegar y esconderse si los aventureros superan las tiradas correspondientes.

Civiles. Aunque la mayoría de los svirfneblin viven en las ruinas (ver «sala 14»), muchos de ellos se adentran en la guarida por multitud de motivos. Rara vez van armados, más allá de alguna daga o cuchillo, y preferirán huir y alarmar a los guardias, salvo que estén en clara ventaja y consideren que pueden detener ellos a los invasores y ganarse el favor de Smikast.

Patrulla de rastreo. Un grupo formado por 1d6 cazadores y 1d3 bestias mutantes medianas acaba de volver de su turno de exploración en el exterior, o se dirigen a la salida para comenzar su turno. Es fácil oírles venir gracias a sus bestias, pero escapar del olfato de las mismas puede resultar muy complicado.

Acólitos de Ahzek. En ocasiones, los sacerdotes de Ahzek abandonan el piso inferior y los templos y se adentran en otras localizaciones. Si se encuentran con los aventureros, darán la voz de alarma mientras intenta acabar con ellos mediante sus hechizos. Existe un 5 % de posibilidades de que un acólito lleve consigo una llave de Ahzek en el momento del encuentro.

Acólitos de Ahzek y escolta. Esta vez, los sacerdotes han decidido desplazarse por la guarida utilizando una pequeña escolta de devoracarnes. Quizás se preocupan por su seguridad, o quizás la presencia de estos está relacionada con la tarea que están realizando. Si la cosa se complica, no dudarán en abandonar a sus escoltas y huir a los niveles inferiores.

Personalidades relevantes

Androu de Tabalard (humano paladín LB). Tras el rostro agraciado e imponente de este joven de la nobleza, se esconde la personalidad de un líder nato; el futuro gobernante de Tabalard y una de las personas más queridas por los habitantes de la ciudad. Con una fe inquebrantable en Erekar, Androu siempre ha destacado por tener un ansia excesiva por el conocimiento, sobre todo si este se encontraba oculto en algún lugar peligroso, lo que le ha causado muchos problemas con sus tutores y superiores de la cofradía. Aunque carente de malicia, su ambición desmedida le ha llevado a él y sus compañeros, en su mayoría nobles que solo querían ganarse su amistad, a participar en la expedición de nefasto destino.

Muchos de aquellos que marcharon al Pináculo con Androu han fallecido y, los que no, se encuentran capturados y sufriendo terribles torturas. A continuación, se describen varios de ellos. Como director de juego, puedes sustituirlos por otros de tu creación o, simplemente, añadir más para reforzar la relación de los aventureros con la misión. Por ejemplo, puedes incluir a algún personaje no jugador amigo del grupo que pudiese formar parte de la expedición, o a algún miembro importante de alguna organización relacionada con los aventureros.

Naphtali Basirun (felínido pícaro CN). Jefe de la cofradía de los ladrones y comerciante de telas con amistades entre los Señores de Tabalard. No ha dudado en unirse a la expedición, pues sabe los elevados precios que alcanza en el mercado negro cualquier reliquia de los peregrinos.

Kapila Srivatash (semielfa guerrero NB). Capitana de las tropas mercenarias de las Lanzas de Lantamar desplegadas en la región. Luchadora capaz y experimentada, ha dedicado los últimos años a labores diplomáticas, estrechando lazos con la nobleza de Tabalard. Se unió a la expedición para acompañar a su amante y prometida Veer Thakre.

Veer Thakre (humana hechicera CN). La hija primogénita de Lord Jerdal, señor de la justicia de Tabalard, es una poderosa hechicera con inquietudes de aventura. Cuando conoció la expedición, movió todos los hilos para participar en ella.

Dheeraj Etheriel (elfo artista N). Este pintor y escultor se ha ganado el favor de las familias nobles gracias a su extraordinaria capacidad como retratista. Es un buen amigo de Androu, y utilizó su amistad para poder acompañarle en busca de nuevas experiencias que estimulasen su creatividad. Fue el primero en morir al caer por el foso de la sala trampa.

Erkenger Dareville (enano guerrero LN). Veterano guerrero del clan Rocasangrienta que decidió retirarse y formar su propia escuela de soldados en Tabalard. Amigo personal de Androu, ha entrenado a muchos de sus hombres y ejerce puntualmente como guardaespaldas del mismo.

Smikast el Herald de Azhek (svirfneblin no muerto CM). Líder de la revolución de los gnomos y elegido del dios oscuro



Azhek. Hace tiempo que este hechicero ha pasado a la no vida. Pese a su estado como no muerto, Smikast mantiene intactas sus capacidades mentales, que ha utilizado con el paso de los años para realizar terribles experimentos. En vida era un poderoso hechicero y un metódico estudioso de los asuntos arcanos, sobre todo aquellos relacionados con la vida eterna, aunque condicionados por las limitaciones impuestas por los Peregrinos.

Cuando Azhek le escogió para liderar la rebelión y le mostró los secretos de la no muerte, Smikast abrazó la nigromancia y la combinó con sus anteriores conocimientos para desarrollar una magia capaz de crear aberrantes criaturas y muertos vivientes reforzados mediante la radiación negativa de la Torre de Fulgor. Tal es la obsesión del gnomo por el xion y sus energías que, durante la lucha, decidió portar una máscara deforme tallada a partir del xion de la Torre y, con el paso de los siglos, esta se ha fusionado con su rostro quedando unido a ella para siempre.

El hechicero es la punta de una pirámide social donde clérigos y devoracarnes, aquellos gnomos que han destacado por su fe o su valentía, gozan de la bendición de la no muerte y gobiernan con mano de hierro sobre sus compatriotas. Mediante la radiación arcana proveniente de la Torre, Smikast ha refinado un grotesco proceso para mutar a los animales capturados por sus exploradores en furiosas bestias adictas a la magia que utilizan como tropas de choque. Tras la incursión y captura de Androu, Smikast ha sido consciente de las amenazas externas y ha decidido incrementar su producción de bestias para preparar a sus hombres para un ataque a la superficie. Si bien no parece que los gnomos de Xarkaz puedan derrotar militarmente a Tabalard, sus incursiones podrían causar innumerables problemas durante los próximos años.

La guarida de los svirfneblin

PISO SUPERIOR

1. Sala de las columnas

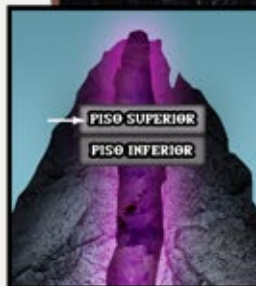
Frente a una cueva en la pared de la montaña, se alzan seis grandes columnas de piedra, emergiendo de la nieve como centinelas de la oscura entrada.

Esta sala formaba en el pasado parte de la estructura de la Torre, pero, tras varios derrumbes, sus restos han quedado expuestos al exterior, formando una entrada. En las columnas pueden observarse antiguos y hermosos relieves que representan escenas de la historia de la región, aunque las partes inferiores han sido decoradas por los svirfneblin con cráneos y otros restos de las bestias que cazan a modo de advertencia. Una revisión en profundidad mediante Inteligencia (Investigación) a CD 15 revela varios signos de lucha recientes, entre los que se incluyen manchas de sangre seca en el suelo de mármol bajo la nieve, restos de flechas rotas y golpes de espada en la roca de las columnas. Aquí, Androu y sus compañeros mataron a los centinelas, aunque los cadáveres ya han sido retirados.

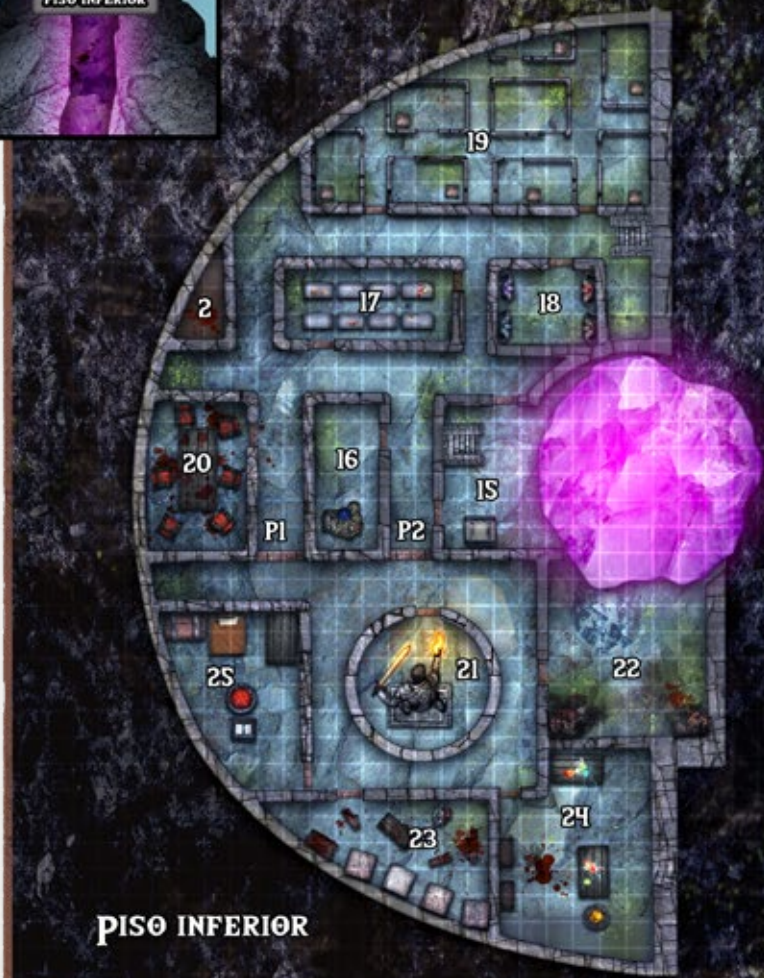
2. Sala de los combates

El frío y la nieve dan paso a una gran sala marmórea, ricamente ornamentada con numerosas escenas de combates pintadas en paredes y columnas.

PISO SUPERIOR



PISO INFERIOR



Antaño, esta sala formaba parte de un pequeño complejo para prisioneros y esclavos rebeldes donde tanto los gnomos como otras razas esclavas traídas de los niveles inferiores eran torturados de manera ejemplar por un grupo de elfos. En este espacio concretamente, los esclavos eran obligados a luchar hasta la muerte para la diversión de sus amos, que observaban entre risas desde el fondo de la sala. Aunque al ganador se le prometía vivir, este era igualmente castigado tras la victoria mediante un sencillo juego de trampas mágicas instalado en la sala. Mediante el simple contacto de cuatro runas mágicas inscritas en la pared este, las cuatro secciones del suelo de la sala se vuelven etéreas, dejando caer a los que allí se encuentran al foso del piso inferior. Solamente una de las secciones puede volverse etérea a la vez, volviendo a la realidad las demás cada vez que una es activada. Ahora, cuatro cazadores svirfneblin hacen guardia constantemente en esta sala, parapetados tras una improvisada barricada, y atentos de activar las runas para hacer caer al foso a posibles invasores.

En el interior del foso pueden encontrarse 2d6 esqueletos de antiguas víctimas y el cadáver aún fresco de Dheeraj Etheriel, que murió tras quedar atrapado con varios huesos rotos. Hay un 10 % de posibilidades de que las energías mágicas del xion hayan animado uno de los esqueletos.

Foso mágico. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 permite notar la ausencia de pisadas o suciedad sobre algunas secciones del suelo. Cuando el suelo desaparece, las criaturas sobre él caen inmediatamente 30 pies (3d6 puntos de daño contundente). La criatura aterrizada tumbada, a menos que evite recibir daño de la caída. Para salir del foso, los aventureros tendrán que trepar de nuevo hasta arriba (Fuerza (Atletismo) CD 15) y romper el suelo (Fuerza CD 12), o lograr que alguien lo abra mediante las runas de la pared.

Tesoro. El cadáver de Dheeraj Etheriel incluye 27 po, una lámpara, herramientas de pintor y un anillo de oro valorado en 150 po.

3. Armería

Este pequeño almacén donde los soldados elfos guardaban sus armas ha sido reconvertido por los gnomos en una primitiva y tosca armería donde fabrican y almacenan su armamento. Centenares de pequeñas flechas se encuentran apiladas en baldas y mesas, muchas de ellas rotas, junto a varios arcos que esperan reparaciones de todo tipo. Un yunque reposa en el suelo, en el centro de la sala, junto a una improvisada forja que los svirfneblin utilizan para romper las viejas espadas élficas y crear burdas dagas que pueden esgrimir.

Tesoro. Un vial con diez dosis de veneno svirfneblin reposa sobre una de las mesas. Uno de los armarios élficos se encuentra bloqueado (CD 15 para abrir o romper) y contiene una espada larga de xion forjado entre varias armas mundanas irremediablemente oxidadas.

4. Barracón de exploradores

Sobre unas reformadas camas de madera descansan los exploradores tras la vuelta de sus patrullas. En todo momento hay 1d8 cazador svirfneblin durmiendo en la habitación.

5. Perreras

Antes incluso de cruzar el umbral, los ladridos rabiosos y los golpes contra el acero cubren la habitación. En su interior, tres monstruosos animales, similares a lobos, acometen con furia las puertas de la jaula.

En esta habitación reposan en todo momento tres bestias mutantes Medianas que los exploradores utilizan durante

sus misiones, encerradas en la enorme jaula del fondo de la estancia. Siempre hay dos cazadores svirfneblin vigilando las bestias, que no dudarán en abrir la jaula y tratar de escapar al detectar a los aventureros.

Deslizadero de bajada. Al fondo de la jaula, hay un deslizadero que conecta directamente con la «sala 22» y que los svirfneblin utilizan para bajar a las bestias, obligándoles con lanzas a caer por él cuando Smikast lo ordena. Para bajar voluntariamente, es necesario una tirada de Destreza (Atletismo) a CD 16 o sufrir 4d6 puntos de daño por la caída.

6. Sala de castigos

El suave tintineo del metal proveniente de la sala se transforma en un vendaval de golpes metálicos cuando os acercáis. El hedor a muerte os alcanza mientras, en la docena de jaulas que cuelgan del techo, esqueletos y zombis putrefactos salen de su letargo y golpean sus prisiones intentando torpemente alcanzarlos.

Esta sala es utilizada por los acólitos para imponer castigos ejemplares al resto de los svirfneblin, así como desatar sus mórbidos caprichos. Los cadáveres de aquellos enjaulados y torturados terminan por levantarse como no muertos por las energías negativas que emanan del xion. El ruido de estos puede atraer fácilmente a las criaturas de las salas cercanas.

En su interior, pueden encontrarse tres esqueletos y ocho zombis, todos ellos atrapados en jaulas. Si se examinan, puede descubrirse el cadáver de Kapila Srivatash, que murió durante el combate y ahora trata de escapar de su jaula como un zombi más.

7. Templo de Ahzek

La sala posee la planta rectangular propia de las iglesias y lugares de rezos, mostrando al fondo una tosca mesa de piedra y una cristallera sombría. Utilizando la tenue luz de una vela, la cristallera muestra la silueta de dos círculos, recordando la imagen de un eclipse de Sol. Por toda la estancia, desperdigados, se encuentran entrañas y montones de huesos formando extrañas ofrendas.

Esta sala forma el templo principal donde los svirfneblin se juntan para realizar las ceremonias del culto a Ahzek. En todo momento, un acólito de Ahzek y tres devoracarne vigilan el lugar.

8. Letrinas

Estas salas son utilizadas por los gnomos como letrinas, utilizando las grietas en la estructura para excavar agujeros en la tierra donde enterrar los desechos.

9. Granja de insectos

Tras una liviana red de hilos, miles de extraños insectos de color verdoso, del tamaño de grillos, se agolpan contra las paredes de la cueva. El extraño zumbido que retumba por los muros recuerda a la profunda respiración de la propia tierra.

Aunque los cazadores suelen traer carne regularmente, esta se reparte mayormente entre los no muertos y los experimentos de Smikast. La mayoría de svirfneblin se ven obligados a obtener comida de otras fuentes para poder mantenerse y la primera de ellas es la crianza de estos insectos subterráneos a los que llaman langostas de catacumba. En su interior siempre hay dos cazadores svirfneblin vigilando la granja, que no es más que una red que mantiene aislado el fondo de la cueva y un pequeño sistema que permite introducir o extraer material de su interior. Si estos se liberan, considera que son cuatro enjambres de insectos que atacarán indistintamente a cualquier criatura.

10. Escaleras de bajada

Las escaleras no suelen contar con vigilancia extra y su paso es libre para todos los gnomos.

11. Estanque natural

Inundada parcialmente desde hace siglos, esta sala ha sido reconvertida en un estanque, del que los gnomos extraen el agua necesaria para vivir. Un pequeño manantial, nutrido por las corrientes de agua del interior de la montaña, hace que siempre haya agua fresca y limpia. En invierno, las Ruinas («sala 14») están llenas de goteras por la humedad de la nieve, así que la mayoría de los gnomos no necesitan desplazarse hasta aquí a por ella. Esta sala suele estar vacía, así que es un buen lugar para que los aventureros descansen.

12. Destilería

Tras cruzar el umbral de la sala, una extraña neblina os rodea y desenfoca ligeramente vuestra visión. Un fuerte aroma hace arder vuestros pulmones al tiempo que os provoca un ligero mareo. Sobre las tres mesas que ocupan la estancia, reposan seis complejos aparatos que no tardáis en identificar como primitivos alambiques en funcionamiento.

Un grupo de gnomos ha utilizado piezas robadas del laboratorio («sala 24») para crear seis alambiques con los que desarrollar alcohol, tanto para consumo propio como para comerciar. Utilizan para ello una hierba tóxica, conocida como alosna granate, que crece en las profundidades de sus cuevas. Los gases que cubren la sala son tóxicos y pueden causar graves problemas en todo aquel que entre en ella.

En su interior se encuentran cinco cazadores desarmados en un estado alterado por la inhalación constante de los gases. También crearán proyectiles incendiarios con las botellas de alcohol destilado y el fuego de las velas con los que poder defenderse si llega el caso.

Cazador desarmado. Ataque desarmado. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d3+2) puntos de daño contundente.

Proyectil incendiario. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, distancia 30/60 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño por fuego. Si el objetivo es una criatura o un objeto inflamable, arde. Hasta que una criatura realice una acción para sofocar el fuego, el objetivo recibe 3 (1d6) puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos.

Vapores alcohólicos (inhalación). Una criatura que inhale este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no quedar envenenada (estado Envenenado) durante una hora.

13. La carnicería

Diez enormes cuerpos de animales, abiertos en canal, cuelgan de sendos ganchos del techo sobre un gran charco de sangre a medio coagular. Junto a ellos, varios svirfneblin se esmeran por trocear sanguinolentos pedazos de carne mediante afilados machetes.

Cinco devoracarnes trabajan en esta sala troceando la carne traída por los cazadores para su posterior reparto. Estos trabajan con enormes machetes que han aprendido a utilizar con precisión y que descargan con furia contra la carne muerta, o contra aquellos que se crucen en su camino. Entre los cadáveres colgados del techo, es posible encontrar a Naphtali Basirun, atado y colgado bocabajo, semiconsciente y amordazado, esperando su turno para ser troceado. Durante la incursión, perdió su brazo derecho a la altura del codo durante un

combate con los devoracarne. Gracias a Androu, pudo cicatrizar la herida y seguir adelante, aunque fue capturado poco más tarde y aún no ha terminado de asumir su pérdida.

Una tirada de Sabiduría (Percepción) a CD 10 permite encontrar el brazo mutilado, aún agarrado a su daga enojada, entre las vísceras de las mesas.

Criaturas. Naphtali Basirun usa las estadísticas de Espía (**El Resurgir del Dragón**, página 365), tiene dos niveles de agotamiento, 16 puntos de golpe, y todos sus ataques tienen desventaja ya que ha perdido su mano buena.

Devoracarne. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante. El devoracarne causa un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 en el d20.

14. Ruinas

La oscuridad se adentra en una extensa red de ruinas que parece no tener orden ni fin. El olor de la orina y las heces se combina con los llantos de los niños y los quejidos de los enfermos.

Además de las salas mostradas en el mapa, existe un enorme complejo formado por las ruinas semicolapsadas de la parte este de la estructura. Allí viven los svirfneblin que no forman parte de la maquinaria de guerra de Smikast, mayoritariamente bebés, niños y ancianos. No hay nada relevante en esa zona más allá de las miserias de sus habitantes.

PISO INFERIOR

15. Pared del cristal

Una de las paredes de la estancia ha sido retirada, dejando a la vista un tétrico muro de cristal que emite un brillo de luz negra que lo cubre todo. Extraños reflejos y sombras se mueven entre la luz y el cristal como antes que vagan entre dimensiones.

Esta sala forma una sección privada del templo a Azhek al que solo pueden acceder los no muertos para realizar sus ceremonias. La pared del fondo ha sido desmontada para mostrar la superficie de xion del interior de la Torre y utilizar sus propiedades mágicas como parte de los rituales. Esta arroja sobre la sala una radiación mágica que dificulta enormemente realizar conjuros en su interior. Aunque el xion de la torre es accesible físicamente desde aquí, tratar de extraer un fragmento conlleva un riesgo muy alto de explosión (**El Resurgir del Dragón**, página 309).

Un acólito de Ahzek permanece siempre en esta sala rezando al dios oscuro. Además, tres Espectros (**El Resurgir del Dragón**, página 431) devotos de Ahzek, sacrificados por los acólitos y cuyos espíritus han quedado atrapados en el xion de la pared, protegen la habitación. Aunque estos no pueden abandonar la habitación en ningún momento, hay que tener en cuenta la dificultad añadida de herir a criaturas etéreas con el campo de resistencia mágica.

Campo de resistencia mágica. La radiación arcana emitida por la Torre de Fulgor crea en esta sala un campo de resistencia que interfiere con la magia. Cualquier criatura que lance un conjuro que tenga efecto, al menos en parte, en el interior de la sala, necesitará realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20 o fallará el lanzamiento.

Tesoro. Junto a la pared de xion se encuentra cuidadosamente colocado sobre un pedestal de piedra un cofre pequeño de acero y marfil (15 mo). En su interior (Destreza (Herramientas de Ladrón) a CD 15) se puede encontrar una daga de xion y mithril cubierta de simbología de Ahzek. Es la daga que utilizan

los acólitos para sus sacrificios rituales y, tras tantos siglos, se considera un objeto maldito. Además de sus poderes mágicos, la Daga Negra de Ahzek posee la regla Maldición. Esta daga está maldita, un hecho que solo se revela cuando se le lanza el conjuro Identificar o cuando te sintonizas con ella. Cualquiera que porte la daga o que se encuentre sintonizado con ella es detectado como Caótico Maligno por cualquier hechizo o rasgo que detecte alineamientos, independientemente de su alineamiento real.

16. Almacén de los Peregrinos

La pesada puerta de esta bóveda parece haber resistido al tiempo mejor que cualquier otra que hayáis visto. Inscrita en finos relieves, una runa decora el centro de la puerta enmarcada en un pulsador, rodeada de otras cuatro runas dispuestas en las divisiones de un círculo mayor.

En este almacén, construido por los Peregrinos para guardar algunos de sus más preciados tesoros, guardaron los elfos las últimas pertenencias de Chraunnus antes de partir. Están protegidos por unas paredes blindadas y una puerta de acero forjado con un complejo mecanismo de apertura tanto mecánico como mágico.

Trampa. Para abrir la puerta, es necesario pulsar los cinco botones en el orden correcto. La dificultad reside en que estos botones forman parte de una frase escrita mediante cinco runas Peregrinas (| -), (| | -), (/o\), (| -), (-| -) que carecen de sentido para alguien que no conozca el idioma. La frase y el orden correcto es «Entre las estrellas (/o\) descansa eternamente (| | -) Chraunnus el Extinguido (| -\) el maestro nigromante (-| -) bajo la montaña (| -)». Cualquier aventurero que conozca el idioma Peregrino puede traducir las runas en unos pocos minutos, al igual que mediante un conjuro de Don de Lenguas o similar.

También pueden pulsarse los botones en un orden al azar hasta dar con la combinación correcta, pero, cada vez que se pulsa el botón incorrecto, se activa una trampa que electrifica la puerta, causando 2d10 puntos de daño eléctrico al cualquiera que haya tocado el botón (Destreza CD 13 para mitad de daño). Cada vez que se activa la trampa, los botones se bloquean durante una hora.

Criaturas. Tres bocón barbotante fueron dejados en su interior como protección extra, y atacarán a cualquiera que logre abrir las puertas.

Tesoro. En su interior se encuentran, dispuestas con exquisito cuidado, las últimas pertenencias que el Peregrino Chraunnus dejó en la Torre antes de marchar por última vez. Son: un escudo mágico (+1), dos Retazos de Estrella (nivel 1) y el «Vademécum de Chraunnus», un enorme libro encuadernado en cuero y metal, ajado por el paso del tiempo y con más de mil páginas manuscritas que incluyen mapas y diagramas arcanos. Se trata de un Artefacto mágico y su contenido está cifrado en un extraño idioma que Chraunnus utilizaba para que nadie conociese sus planes. Actualmente, resulta imposible para los aventureros traducir su contenido, pero el tomo tendrá un papel destacado en próximas aventuras.

17. Taller de los Peregrinos

Hileras de mesas de acero de escasa altura se encuentran cubiertas de un caótico amasijo de piezas móviles, herramientas, frascos y hierbas. El polvo inunda la sala, cubriendo como un manto las mesas, salvo en los puntos concretos donde todo está más revuelto.

Acorde a su función original impuesta por los Peregrinos, los gnomos utilizaban esta sala para crear y reparar dispositivos mágicos relacionados con las instalaciones o los

experimentos de sus amos. Ahora es una sala casi abandonada por completo, ya que los no muertos no tienen un especial interés por los objetos aquí abandonados. Solo Smikast entra puntualmente para buscar componentes que incorporar a sus experimentos del Laboratorio («sala 24»), y no suele pasar demasiado tiempo en su interior.

Tesoro. Una revisión en profundidad permite encontrar entre las pilas de objetos inútiles una Varita del Mago de la Guerra (+1) y siete azuritas valoradas en 10 po.

18. Sala de los Elfos torturados

Sobre la roja y negra piedra, cuatro elfos ilustremente vestidos se encuentran encadenados a las paredes sin mostrar ningún tipo de vida. Aunque muestran heridas terribles, sus cuerpos mantienen un aspecto saludable.

Esta antigua sala de reuniones alberga la mayor representación del rencor y la crueldad de los gnomos de las profundidades hacia sus antiguos amos. Encadenados a las cuatro paredes se encuentran los cadáveres de los cuatro cabecillas de los elfos bastar que trataron de esclavizar a los gnomos tras la marcha de los peregrinos. A través de despiadados conjuros, sus cuerpos se encuentran protegidos de la corrupción, mostrando el mismo aspecto que cuando fueron torturados y asesinados. Además, sus almas han sido atadas a los cuerpos, no pudiendo abandonarlos de ninguna manera para su castigo eterno a manos de Ahzek y sus siervos. Estos aún pueden animar sus cuerpos, de ahí que estén encadenados, pero en ningún caso podrán abandonar la sala.

Si sus cuerpos son destruidos, los cuatro Espectros (**El Resurgir del Dragón**, página 431) atacarán, desconcertados, a todos los presentes en la sala.

Tesoro. Uno de los elfos viste unas botas élficas en perfecto estado. Las ropas de los elfos incluyen ocho gemas variadas de 50 po cada una y una ostentosa diadema de plata valorada en 25 po.

19. Habitáculos de los acólitos

Este pequeño complejo contiene ocho pequeños habitáculos que son utilizados por los acólitos de Ahzek como habitaciones privadas y lugares de descanso. Aunque como no muertos no pueden ni necesitan dormir, sí acostumbran a sentarse sobre una silla o contra la pared y meditar en completo silencio, lejos del ruido de otros svirfneblin, tratando de comunicarse con Ahzek o rezando para recibir sus conjuros. En todo momento hay 1d8 acólitos de Ahzek en sus habitaciones.

Este es un buen lugar para obtener una Llave de Ahzek, especialmente si un pícaro habilidoso se cuela en las habitaciones sin llamar la atención de los acólitos. Rebuscando en los cajones de uno de los habitáculos se puede encontrar una si se supera una tirada de Inteligencia (Investigación) a CD 16.

Tesoro. Además de una Llave de Ahzek, es posible encontrar en la sala un pergamino de conjuro Terribles Carcajadas, un pergamino de conjuro *Falsa Vida*, cinco cálices de plata y esmalte rojo, valorados en 30 po cada uno, y un juego de brazaletes de oro con escrituras en peregrino de 220 po.

20. Salón de fiestas

Lo que antaño fue un lujoso salón de fiestas forma ahora un decadente espectáculo en el que las patas de las sillas y de la recargada mesa han sido torpemente arrancadas para poder ser utilizadas por los gnomos, que se deleitan de un banquete formado únicamente por carne fresca.

Este gran salón es utilizado por los muertos vivientes para celebrar ostentosas comidas que podían llegar a durar días enteros. Su hambre inhumana de carne fresca y su vanidad se unen en estos grotescos ritos donde pueden devorar varias veces su peso en carne en total frenesí. Cuando los aventureros se acerquen a la sala, podrán oír con facilidad (Sabiduría (Percepción) a CD 10) el violento banquete, o al menos lo suficiente como para alarmarse.

En su interior, tres acólitos de Ahzek y tres devoracarnes se encuentran sentados a la mesa, atendidos por cuatro esqueletos, ajenos a todo lo que ocurra más allá de las puertas de la habitación. Si entran, los aventureros se enfrentarán a un combate especialmente difícil e innecesario, por lo que cualquier grupo bien organizado debería llegar a la conclusión de que es mejor evitar esta sala.

Tesoro. En su interior puede encontrarse tres óleos sombríos con escenas de la vida de Chraunnus que pueden venderse por 100 po cada uno.

21. Sala de la estatua

Esta sala circular parece haberse mantenido invulnerable al paso del tiempo, sin mostrar destrozos o suciedad en sus niveles pare-des. En el centro de la sala, la estatua de un Peregrino observa impasible la puerta, portando un brillante espadón en una mano y una llama que aún ilumina la sala en la otra.

Como un insulto permanente a los gnomos rebeldes, esta sala contiene una estatua de Chraunnus El Extinguido que nadie ha podido destruir. Se trata de una estatua mágica, creada con dedicación por los siervos personales del Peregrino a modo de templo de adoración, con poderosos conjuros que la protegen del daño. En su mano izquierda, un conjuro crea permanentemente un efecto de llama etérea que no genera calor, pero que ilumina la sala. En su mano derecha muestra una espada de acero que parece no haberse deteriorado con el tiempo.

La estatua es inmune al daño contundente, perforante y cortante no mágico (CA 19, 30 PG). No ocurre nada especial si alguien logra romperla, ya que es únicamente un monumento al ego desmedido de Chraunnus. Sin embargo, alguien que revise la estatua concienzudamente (Inteligencia (Investigación) a CD 21) puede encontrar las mismas runas que en la puerta del almacén («sala 16»), correctamente ordenadas.

22. Pozos de cría

En esta gran sala tienen su guarida las bestias mutantes criadas por Smikast. Se trata de una manada de lobos que, con el paso de las semanas, son transformados por la radiación emitida por el cristal de xion del fondo de la sala. Son criaturas en diferente estado de mutación, desde crías de lobo robadas a sus padres recientemente hasta bestias mutantes completamente formadas.

Criaturas. Seis bestias mutantes medianas y cinco lobos conviven aquí, dispuestos a atacar a cualquiera que entre en su guarida con la excepción de Smikast, su criador. No hay ninguna puerta o jaula, por lo que pueden salir cuando quieran, aunque están entrenados para no hacerlo salvo que Smikast se lo ordene o estén persiguiendo a una presa.

Tesoro. En las esquinas de la sala le apiñan restos de heces, orín, restos de comida y huesos roídos. Si alguien es capaz de rebuscar exhaustivamente entre ellos, puede encontrar 18 piezas de plata, 41 piezas de bronce y una perla valorada en 12 piezas de oro.

23. Sala de tortura y celdas

Esta enorme habitación es la principal sala de torturas del complejo y uno de los lugares donde Smikast lleva a cabo sus experimentos. Hay decenas de máquinas de tortura: potros, picotas, extrañas damas de hierro, péndulas, desgarradoras y muchas otras de carácter arcano o alquímico.

Al fondo hay cuatro celdas donde Smikast mantiene a sus «sujetos de experimentos», y en las que se encuentran únicamente Veer Thakre y Androu de Tabalard. Ambos llevan desde su captura siendo torturados por Smikast y sus ayudantes, tratando de interrogarles sobre el objetivo de su ataque y sobre Tabalard, con la intención de organizar un ataque. Veer, por sus capacidades mágicas, resulta especialmente interesante para Smikast y, de momento, no ha sido torturada en exceso, aunque la privación de sueño y un aparatoso casco de tortura evitan que pueda conjurar. Androu de Tabalard no ha corrido la misma suerte, su arrogancia ha llevado a desatar el sadismo de los svirfneblin. El paladín tiene varios huesos rotos, apenas ha comido nada desde entonces y le han inyectado varias dosis de «sangre de Ahzek» para romper su vínculo con Erekar. Únicamente con conjuros de Restablecimiento y mucho descanso podrá recuperarse.

Cuando los aventureros traten de rescatarle, Androu será incapaz de andar y apenas podrá mantener la conciencia durante mucho tiempo. Empujado por su desesperanza, Androu pedirá a los aventureros que le abandonen, en su estado no es más que una carga y prefiere que liberen a Veer Thakre y a los otros que han sido capturados por su culpa. Sin embargo, si insistirá enormemente en que retomen el «Vademécum de Chraunnus» a toda costa y lo entreguen a la cofradía para mayor gloria de Erekar y Tabalard. Androu ha visto la entrada al almacén («sala 16») y está convencido de que el libro se encuentra en su interior. Suplicará a los aventureros que descubran la manera de abrir la puerta y tomar su contenido. Por su parte Veer Thakre preguntará por su amada, Kapila Srivatash, y estará decidida a rescatarla. Si los aventureros le informan de su muerte, o lo descubre en algún momento, sus ansias de venganza la llevarán a atacar con furia a cualquier svirfneblin que encuentre, y acabará muriendo antes o después, si los aventureros no lo evitan.

Criaturas. En todo momento, dos devoracarnes vigilan a los prisioneros de la sala. Veer Thakre usa las estadísticas de Mago (**El Resurgir del Dragón**, página 84), tiene dos niveles de agotamiento, 22 puntos de golpe y únicamente 4 espacios de conjuro sin gastar. Androu de Tabalard usa las estadísticas de Caballero (**El Resurgir del Dragón**, página 364), está Envenenado, tiene cinco niveles de agotamiento, 9 puntos de golpe y únicamente 4 espacios de conjuro sin gastar.

Tesoro. Un pequeño y podrido armario junto a las celdas contiene los objetos de Androu y Veer, así como los de algunos prisioneros anteriores. Se puede encontrar una armadura laminada, un mandoble, dos dagas, un relicario de Erekar valorado en 10 po, dos sets de ropa fina y una poción de curación (común).

24. Laboratorio

Las llamas que calientan los coloridos líquidos de los frascos iluminan el despiadado laboratorio con incontables tonalidades. Al bullir de las mezclas y a los aromas alquímicos se les une el constante goteo de sangre que brota de las heridas de un hombre colgado del techo.

Smikast, el líder de los svirfneblin, pasa aquí la mayoría del tiempo, realizando sus investigaciones bajo la oscura guía de Ahzek o creando nuevos monstruos para su ejército.

Se trata de un enorme laboratorio alquímico heredado de los Peregrinos, lleno de frascos, herramientas, morteros y varios hornos que iluminan la estancia. Colgado del techo mediante un sistema de ganchos clavados a su cuerpo se encuentra Erkenger Dareville, el guardaespaldas personal de Androu, completamente inconsciente. Mediante varios cortes, su sangre gotea hasta una mesa con varios frascos que recogen la sangre negra.

Con el paso del tiempo, Smikast ha descubierto una sustancia alquímica a la que ha llamado «sangre de Ahzek» capaz de curar y potenciar a los muertos vivientes. El proceso de creación consiste en exponer a un ser vivo a la radiación del xion de la Torre durante 24 horas y drenar su sangre poco a poco. Después, mediante algunas reacciones alquímicas, se destila la energía negativa contenida en la sangre.



Criaturas. Hay un 75 % de posibilidades de encontrar a Smikast aquí. De lo contrario, se encuentra en sus aposentos («sala 25»). Erkenger Dareville usa las estadísticas de Veterano (*El Resurgir del Dragón*, página 368), se encuentra Envenenado, con 3 niveles de agotamiento y solo cinco puntos de golpe.

Tesoro. Dispersas por toda la sala se pueden encontrar doce flechas de xion forjado, una poción de crecimiento, dos kit de herborista, herramientas de soplador de vidrio, suministros de alquimista (cuatro), dos dosis de suero de la verdad y cien libras de chatarra (1 po por libra). Además, en una esquina, están abandonados los objetos de Erkenger Dareville: una cota de escamas, un escudo, un hacha de batalla, dos dagas, cinco antorchas y una bolsa de contención (que parece una bolsa normal).

25. Aposentos de Smikast

Esta lujosa habitación perteneció en su momento al jefe de esclavos que coordinaba el lugar. Ahora, es el sancta sanctorum de Smikast, e incluye un pesado cofre con sus pertenencias más codiciadas, un templo personal a Ahzek y numerosos pergaminos y tomos arcanos donde el hechicero ha volcado su conocimiento tras siglos de investigaciones.

Tesoro. Esta habitación alberga las principales pertenencias de Smikast, que incluyen un Anillo de calor, una Poción de curación (común), varios pergaminos de conjuro (Dormir, Oscuridad, Transformarse y Miedo), una estatua de piedra con sardónices engarzados que representa a Ahzek (250 po), 15 po y 12 po. Todo esto, guardado en un cofre de madera que incluye una trampa de aguja envenenada (*El Resurgir del Dragón*, página 160).

Escapando del Pináculo

Antes o después, los aventureros tendrán que abandonar el Pináculo y retornar a Tabalard con aquellos a los que hayan podido salvar. Si han logrado acceder al interior de la guarida sin hacer demasiado ruido, es posible que sean perseguidos por los cazadores o incluso guardias de la Torre. Lo más probable, en cambio, es que su ataque haya resultado devastador para los gnomos de las profundidades y estos se preocupen únicamente por salvar sus propias vidas.

Otra posibilidad es que los aventureros hayan asesinado a Smikast y, con ello, hayan detenido una posible incursión a Tabalard por parte de los gnomos. Esto tiene una consecuencia inesperada que obligará a los aventureros a huir lo más rápido posible: la muerte del elegido de Ahzek provocará las iras del dios oscuro, cuyo grito se podrá escuchar en toda la guarida, retumbando a través del cristal de xion de la Torre y provocando el derrumbe y colapso de todos los pisos superiores, es decir, de la guarida de los gnomos. Esto da aproximadamente tres o cuatro minutos (máximo) para que todos, incluyendo aventureros, abandonen el complejo, o morirán sepultados por los restos, que quedarán inaccesibles. La propia montaña temblará en el exterior, provocando pequeños corrimientos de nieve, junto a una estampida de svirfneblin escapando hacia el exterior, sobre todo desde las ruinas («sala 14»).

Cualquier miembro de la expedición no rescatado quedará sepultado y su cuerpo será inaccesible. Dada la lejanía de la montaña con respecto a la ciudad, y la ingente cantidad de trabajo que requeriría la obra, acceder de nuevo a su interior será una misión irrealizable.

CONCLUSIONES

El regreso de los aventureros a Tabalard puede variar considerablemente según aquellos a los que hayan logrado salvar, aunque el simple hecho de intentarlo y volver para informar será suficiente para que tengan el agradecimiento de Nanna y sus compañeros de la cofradía de Erekar. Si lograron salvar a la mayoría de los trabajadores de la salina, incluyendo a Ariete y Marbar, estos demostrarán una enorme gratitud y serán, en el futuro, poderosos aliados de los aventureros. Además los trabajadores contarán a todos la heroica historia de cómo fueron salvados, y esta no tardará en escucharse en todas las tabernas de Tabalard y los pueblos cercanos. Los líderes de la cofradía de Erekar expresarán personalmente a los aventureros su agradecimiento y no dudarán en recompensarles generosamente.

Aquellos miembros de la expedición que hayan sido rescatados por los aventureros también desarrollarán un sincero agradecimiento con los aventureros, poniendo a su disposición los recursos de sus organizaciones o familias siempre que los necesiten. De no ser así, estos agradecerán recuperar los cadáveres para darles una digna sepultura pagando en oro por el esfuerzo. En cambio, los familiares y compañeros de aquellos desaparecidos generarán un odio contra todo lo relacionado con la expedición, incluyendo a los aventureros, lo que podría causarles problemas en el futuro.

Respecto a Androu, si este logra volver con vida a la ciudad, explicará a su familia lo ocurrido, cargando con todas las culpas y describiendo a los aventureros como auténticos héroes. Los Señores de Tabalard declararán una semana de festejos en honor a los aventureros y por el retorno de su hijo, y entregarán formidables regalos a los salvadores de su primogénito. Androu, por su parte, aceptará su carga como heredero de la nobleza y dejará de participar en las expediciones de la cofradía, aunque no descansará hasta que sus hombres recuperen el vademécum, salvo que los aventureros lo hayan recuperado también. Si, por el contrario, los aventureros solamente logran recuperar el cadáver de Androu, Nanna y la cofradía de Erekar se verán obligados a contar lo ocurrido, provocando una relación de profundo odio entre la nobleza y la orden durante los años venideros. Los aventureros serán recompensados por su hazaña y la ciudad llorará la pérdida de uno de sus héroes durante días mientras sus padres agotan su influencia política en tratar de resucitar a su hijo.

Respecto al «Vademécum de Chraunnus El Extinguido», su contenido es completamente indescifrable para los aventureros, al menos en el medio plazo, y su lugar debería ser la cofradía de Erekar. Si se niegan a cederlo a la cofradía siguiendo los deseos de Androu, esta les ofrecerá una generosa cantidad de oro a cambio y, en última instancia, les advertirá de que tratar de venderlo a otros grupos u organizaciones sería considerado como traición a Tabalard, dada la importancia de su presumible contenido. Si el vademécum no ha sido recuperado, la cofradía no se detendrá hasta recuperarlo de manos de los gnomos y gastará grandes cantidades de oro en aventureros y mercenarios hasta lograr hacerse con él.

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos

y divídelo por la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide por la cantidad de personajes presentes en la aventura. Si no deseas utilizar el sistema de experiencia, los aventureros deberían alcanzar el nivel 5 aproximadamente al iniciar la «Parte III» de la aventura.

Enemigo	PX
Esqueleto	50
Cazador svirfneblin	200
Enjambre de insectos	100
Devoracarne de Azhek	200
Bestia mutante mediana	200
Espectro	200
Clérigos de Azhek	450
Bocón barbotante	450
Smuwuddwh la Mortificada	700
Smikast el Herald de Azhek	1800
Objetivo	PX
Cada trabajador salvado de la salina	50
Obtener el «Vademécum de Chraunnus»	200
Cada miembro de la expedición rescatado vivo	150
Cada miembro de la expedición rescatado muerto	75
Rescatar a Androu de Tabalard	300
Rescatar el cuerpo de Androu de Tabalard	150
Asesinar a Smikast	200

TESOROS

A continuación se indica el valor de las recompensas ofrecidas a los aventureros. Si lo desean, los aventureros pueden vender los objetos obtenidos durante la misión por las siguientes cantidades de dinero.

Tesoro	Monedas de oro
Cada trabajador salvado de la salina	25
Cada cuerpo de la expedición rescatado	20
Cada miembro de la expedición rescatado	100
Rescatar a Androu de Tabalard	1000
Rescatar el cuerpo de Androu de Tabalard	250
Cortadora de xion	300
Espada larga de xion forjado	350
Pergamino de conjuro	75
Anillo de calor	200
Botas élficas	250
Varita del Mago de la Guerra (+1)	300

Y a continuación...

Los sucesos desencadenados en esta aventura resonarán por toda la región, obligando a varias facciones a mover ficha para tratar de obtener ventaja de lo ocurrido. La trama continúa en **Armonía en la Tormenta**. Se trata de una aventura diseñada para personajes de nivel 6 y que puede jugarse inmediatamente después de los sucesos descritos en esta aventura o intercalando algunas aventuras entre ellas, de hecho, te recomendamos jugar La Furia de Xeinoth en este intervalo. En **Armonía en la Tormenta**, los aventureros deberán investigar el robo de algunas páginas del «Vademécum de Chraunnus

El Extinguido» y tratar de recuperarlas antes de que sea demasiado tarde. Su investigación les llevará hasta el pueblo de Antalare, donde deberán encontrar al ladrón mientras se enfrentan al terrible legado dejado atrás por Chraunnus en la región. Conocerán en profundidad como era la vida en la región cuando los Peregrinos gobernaban sobre sus esclavos, y se verán obligados a elegir bando en una guerra provocada por una tecnología que estaría mejor olvidada. Los aventureros darán un nuevo paso para conocer el pasado de Voldor y la antigua amenaza que se cierne sobre toda la región.

APÉNDICES

Apéndice I: Enemigos

MARBAR WOHEBBNIC

Gnoma Pequeña, neutral buena

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 33 (6d8+6)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Int+6, Sab+4

Habilidades: Arcanos+6, Historia+6, Medicina+4

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Gnomo, gengo, común

Desafío: 3 (700 PX)

Lanzamiento de conjuros. Marbar es una lanzadora de conjuros de nivel 6. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Normalmente, Marbar tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Remendar, Luz, Mano de mago, Prestidigitación

CORTADORA DE XION

Objeto maravilloso, raro

Un complejo dispositivo arcano diseñado para cortar árboles con rapidez y facilitar las tareas de deforestación. Se trata de un gran arnés que se ciñe al pecho de aquel que lo va a utilizar y que, mediante una batería de xion cuya orientación se controla manipulando dos palancas, genera un pequeño rayo muy caliente que corta con rapidez la madera y otros elementos similares. Tiene un alcance de 5 pies y pesa 60 libras, por lo que requiere una puntuación de Fuerza de 15 o más para poder ser utilizada.

La batería de xion se descarga tras 90 minutos de trabajo no continuo. Una vez agotada su carga, debe dejarse reposar al sol. Una hora de luz solar es suficiente para que se cargue completamente. Realizar el proceso de recarga es peligroso: cada vez que tenga lugar, tira 1d20. Con un resultado de 1, la batería se parte y explota, con la consiguiente detonación de un objeto de xion de tamaño Diminuto.

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Armadura de mago, Protección contra el mal y el bien, Comprensión idiomática

Nivel 2 (3 espacios): Apacible descanso, Cerradura arcano

Nivel 3 (3 espacios): Recado, Disipar magia.

*En el momento de la aventura, Marbar no tiene espacios de conjuro disponibles.

Acciones

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Sanadora arcano. Como acción, Marbar puede tocar a una criatura y utilizar su poder arcano para sanarla mágicamente. Gastando un espacio de conjuro, Marbar puede curar al objetivo de una enfermedad, neutralizar el veneno que le afecta, o estabilizarle si está moribundo.

ARIETE

Gigante Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 14 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 52 (7d10+14)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	14 (+2)	7 (-2)	7 (-2)	9 (-1)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: Común

Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Maza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6+4) puntos de daño contundente.

Cortadora de xion. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10(1d10+4) puntos de daño de fuego.

CAZADOR SVIRFNEBLIN

Humanoide Pequeño (gnomo), neutral maligno

Clase de Armadura: 15 (camisote de malla)

Puntos de golpe: 35 (7d6+14)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Investigación +4, Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Infracomún

Desafío: 1 (200 PX)

Astucia gнома. El cazador svirfneblin tiene ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra la magia.

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras esté expuesto a la luz del sol, el cazador svirfneblin tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las tiradas de salvación de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Coordinación arcana. Mediante la experiencia, los cazadores svirfneblin han aprendido a combinar sus conjuros innatos para crear ilusiones complejas. A través de sus conjuros de Prestidigitación, Contorno borroso e Imagen silenciosa, cada grupo de 3 cazadores puede generar la ilusión de un gigante de Xarkaz de 45 pies de alto, incluyendo gritos guturales y lanzamiento de pequeños árboles o rocas. La dificultad de la prueba de Inteligencia (Investigación) es CD 21 para determinar que es una ilusión sin interactuar físicamente con ella.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del cazador svirfneblin para lanzar conjuros innatos es Inteligencia (salvación de conjuro CD 12). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Indetectabilidad (solo a sí mismo), Prestidigitación

1/día cada uno: Ceguera/sordera, Contorno borroso, Imagen silenciosa

Acciones

Pica de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Arco envenenado. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, distancia 80/320 pies, una criatura. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar envenenado durante un minuto. El efecto del veneno le deja inconsciente. La criatura se despierta automáticamente si recibe daño o si otra criatura realiza una acción para despertarla zarandeándola. Una vez superada la tirada de salvación, el objetivo es inmune al veneno durante las próximas veinticuatro horas.

DEVORACARNE DE AZHEK

No muerto Pequeño, caótico maligno

Estos svirfneblin bendecidos por Azhek se han ganado la recompensa de la no vida por sus éxitos como cazador. Ahora forman la fuerza de choque de Smikast, criaturas devoradoras de carne equipadas con dientes descomunales que utilizan sus capacidades mágicas para tender emboscadas y derribar a sus enemigos, donde son devorados sin piedad.

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 17 (5d6)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Sigilo +5

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: Infracomún

Desafío: 1 (200 PX)

Señuelo cruel: Un devoracarne puede lanzar el conjuro Imagen Silenciosa 3 veces al día, de manera innata y sin necesidad

de materiales. Su característica para lanzar conjuros innatos es Inteligencia (salvación de conjuro CD 11).

Acciones

Mordisco devorador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 11 (2d8+2) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura que no sea un no muerto, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no ser derribado.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño cortante.

SMUWUDDWH LA MORTIFICADA

No Muerto Mediano, caótica malvada

Moviéndose como un único ser, esta gнома y el esqueleto que la sostiene canalizan la energía oscura del dios Azhek contra sus enemigos. Con la capacidad de llamar los espíritus de aquellos que murieron a manos de los svirfneblin, Smuwuddwh refuerza las filas de sus soldados desde la retaguardia mientras descarga su energía nigromántica. Por su parte, el esqueleto es capaz de defenderse mediante un gran mangual hecho de hueso con el que golpea a todo aquel que se acerque.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 39 (6d8+12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)

Habilidades: Investigación +5, Percepción +5, Sigilo +4

Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: Infracomún, gnomo, élfico.

Desafío: 3 (700 PX)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras esté expuesta a la luz del sol, Smuwuddwh tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de Smuwuddwh para lanzar conjuros innatos es Sabiduría (salvación de conjuro CD 13). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Indetectable (solo a sí mismo)

1/día cada uno: Ceguera/sordera, Contorno borroso, Oscuridad.

Acciones

Multiataque. Smuwuddwh realiza dos ataques: uno con el mangual de hueso y otro con su Radiación nigromántica. Puede usar Llamar espectros en lugar de hacer su ataque de Radiación nigromántica.

Mangual de Hueso. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d8+5) puntos de daño contundente.

Llamar espectros (recarga 5-6). Como acción, Smuwuddwh puede utilizar el poder de Azhek para convocar a un Espectro que sirva a sus órdenes y que actúa durante su turno de iniciativa. Cuando Smuwuddwh usa esta habilidad, los Espectros invocados con anterioridad desaparecen.

Radiación nigromántica. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, distancia 60/120 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d10+2) puntos de daño necrótico.

ACÓLITO DE AZHEK

Estos pequeños svirfneblin no muertos forman la nobleza del pináculo de Xarkaz y dedican su no-vida a la adoración del dios oscuro Azhek. Gracias a la bendición de su deidad, mantienen sus procesos mentales con relativa claridad pese a que sus cuerpos se encuentran corruptos y putrefactos.

No muerto Pequeño, caótico maligno

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 29 (6d6+6)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	9 (-1)

Habilidades: Engañar +1, Percepción +4, Religión +3

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Infracomún

Desafío: 2 (450 PX)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras esté expuesto a la luz del sol, el acólito de Azhek tiene desventaja en las tiradas de ataque así como en las tiradas de salvación de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Lanzamiento de conjuros. El acólito es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 12, +4 al ataque con ataques de conjuro). El acólito tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Remendar, Taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): Santuario, Infligir heridas, Escudo de la fe, Falsa vida

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera/Sordera, Inmovilizar persona, Silencio

Nivel 3 (2 espacios): Reanimar a los muertos

Acciones

Multitaque. El acólito realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, una criatura. **Impacto:** 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

SMIKAST EL HERALDO DE AZHEK

No muerto Pequeño, caótico maligno

Clase de Armadura: 10 (14 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +5

Habilidades: Arcanos +6, Historia +6, Religión +4

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Infracomún, Peregrino.

Desafío: 5 (1800 PX)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras esté expuesto a la luz del sol, Smikast tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las tiradas de salvación de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Lanzamiento de conjuros. Smikast es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques

de conjuro). Smikast tiene los siguientes conjuros de hechicero preparados:

Trucos (a voluntad): Ilusión menor, Impacto verdadero, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Dormir, Falsa vida, Proyectil mágico

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera/Sordera, Invisibilidad, Rayo abrasador

Nivel 3 (3 espacios): Acelerar, Contraconjuro, Miedo

Nivel 4 (1 espacios): Piel de piedra

Acciones

Serrucho. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d8) puntos de daño cortante.

Inyección de sangre de Ahzek. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1 punto de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no recibir 9 (2d8) puntos de daño necrótico. Si el objetivo es un no muerto, en lugar de sufrir daño consigue 2d8 puntos de golpe temporales durante una hora. Smikast puede utilizar este ataque para curarse a sí mismo.

Acciones de guardia

Mientras se encuentre en su laboratorio, sus aposentos o en los pozos de cría, durante el orden de iniciativa veinte, Smikast puede realizar una de las siguientes acciones. Smikast no puede realizar la misma acción durante dos turnos seguidos.

- Smikast silva, llamando a sus bestias. Dos bestias mutantes medianas acuden a la habitación donde se encuentre Smikast a toda prisa desde los pozos de cría y atacan a cualquier criatura hostil a Smikast.
- Smikast eleva una plegaria a Azhek, que responde a la llamada de su heraldo con un manto de oscuridad. Todos los focos de luz de la guardia, tanto mundanos como mágicos, ven reducido su alcance a la mitad. Además todos los conjuros activos de nivel 1 o menos son dispersados automáticamente.

Apéndice II: La ciudad de Tabalard

Ciudad pequeña: 8 898 habitantes (91 % vadanios, 4 % zabarios, 3 % hígures, 1 % mida, 1 % felínidos, 1 % otros)

Límite de dinero: 10 000 po

Guardias: 90 patrullando en todo momento

Autoridad: Señores de Tabalard

Religiones mayoritarias: Cofradía de Erekar, iglesia de Arastu, ermita de la Orden de Arahter.

Aspectos:

La pequeña ciudad de Tabalard, perteneciente al reino de Vadiana, está ubicada al noroeste del reino, cerca de la frontera con Zacal Zot y las Selvas de Zefiria. Edificada a las orillas del río Thakur, el extenso bosque de Khanoz y, más allá, la cordillera montañosa de Xarkaz forman una protección natural contra cualquier enemigo que provenga del norte. Construida sobre los restos de un puesto defensivo de miles de años de antigüedad, Tabalard ejerce un papel destacado como protectora de la frontera oeste de Vadiana ante incursiones y como punto de suministros para las tropas destacadas en los puestos defensivos más lejanos al reino. Además, su clima le permite obtener buenas cosechas, así que las cercanías de la ciudad están llenas de pequeños pueblos y señoríos que se ganan la vida mediante la agricultura y la ganadería.

HISTORIA

Los orígenes de Tabalard se remontan hasta cientos de años antes a la marcha de los Peregrinos de Voldor. Durante los últimos siglos de la Raza de las Estrellas, toda la región oeste de Vadania yacía bajo el yugo de Chraunus El Extinguido, un poderoso nigromante que había hecho de la región su reino particular, donde gobernaba con mano de hierro. Esta región era conocida según los escritos de la época como la Dominación de Chraunus, y abarcaba las actuales Tabalard, Belessun y Antalare, además de incontables torreones y fortalezas en ruinas hoy en día.

La actual nobleza de la ciudad, conocidos como Los Señores de Tabalard, están formados por los herederos de los

héroes de la rebelión, aquellos que lideraron tanto militar como políticamente la guerra por su libertad tras la desaparición de Chraunus. Estos linajes han formado desde entonces un consejo de gobierno ampliamente aceptado por el pueblo, que ha transformado un viejo puesto defensivo en una ciudad fértil y próspera.

Tras liberarse de los Peregrinos y sus subalternos, que trataron de mantener el control de sus amos, las gentes de Tabalard se vieron obligadas a luchar contra las numerosas tribus de saurios y bípedos que trataban de asentarse en la región desde la vecina Zacal Zot. Esta nueva amenaza promovió en la región una serie de alianzas entre las ciudades humanas, que dio origen a los llamados Dominios Libres,



nombre por el que aún hoy muchos se refieren a la región noroeste de Vadania.

Durante cientos de años los orgullosos habitantes de Tabalard han combatido contra los invasores, primero alzando las poderosas murallas que defienden la ciudad y, después, mediante un ambicioso plan de reconstrucción y ocupación de los diferentes puestos defensivos que, antaño, formaban la frontera oeste. Esta línea de defensa, conocida hoy como la Cadena de Piedra, sigue aún lejos de terminarse.

Finalmente, en el año 4 565, las ciudades de los Dominios Libres se vieron obligadas a unirse al reino de Vadania y a jurar fidelidad a la corona de Sarmapalin, a cambio de obtener apoyos militares. Actualmente, los Señores de Tabalard mantienen una elevada autonomía respecto al reino y, aunque en secreto desconfían de la reina Sabah-Zora, son conscientes de la importancia de la unión para hacer frente a las amenazas externas.

PRINCIPALES LOCALIZACIONES

A continuación se describen las localizaciones más importantes de Tabalard:

A. El santuario de Erekar

Esta pequeña fortaleza alberga la mayor sede de la cofradía de Erekar de la región. En su interior incluye una enorme biblioteca donde los monjes estudian y los investigadores realizan sus indagaciones, una cámara acorazada protegida por paladines de la orden en todo momento y un templo interior donde los clérigos rezan sus oraciones. Todo bajo la supervisión del **magister Khalil** (vadanio clérigo N) y el **perceptor Neokazu** (karasu mago NB).

B. El palacio de los Héroes de Tabalard.

La antigua fortaleza de Chraunus el Extinguido ha sido reconstruida en varias ocasiones para albergar a los Señores de Tabalard, así como a la guarnición de la ciudad. Se trata de una impresionante edificación de piedra y metal con tres pisos de altura y coronada con dos grandes torres que forman la construcción más alta de la ciudad. Algunos de sus habitantes más conocidos son **lord Harshu de Tabalard** (vadanio comerciante LN), señor del comercio, y **lady Elimar de Tabalard** (zabaria guerrera NB), señora de los ejércitos.

C. La iglesia de Arastu

Esta ostentosa iglesia de piedra blanca hace las veces de centro social de la ciudad, e incluso legal cuando se trata de disputas comerciales. Situada frente a la plaza de los Gremios, el **alto clérigo Oldagmar** (vadanio clérigo LB) ejerce como árbitro en los asuntos comerciales y traslada al gobierno los asuntos gremiales. Además, en su interior trabajan algunos de los artesanos consagrados, expertos que dedican su obra a Arastu, como el **maese armero Okhotur** (semiorco clérigo LN).

D. La Rama Dorada

En el distrito sur, la Rama Dorada es una de las tabernas más concurridas de la ciudad, especialmente por los busca fortunas. El gran caserón de tres plantas posee un enorme salón diáfano que ocupa toda la primera planta, donde pueden dar de comer y beber a medio centenar de personas sin problema. En los pisos superiores, además de la cocina y los almacenes, hay múltiples habitaciones a disposición de aquellos que necesiten dormir por un precio moderado. La Rama Dorada está regentada por **Gimpir «el Mediano Dorado»** (mediano tabernero NB), conocido así por su adicción a portar objetos de oro, y **Kikkara** (hipódida cocinera NB) su socia comercial y jefa de cocinas de la taberna.

E. Sede de la Justicia

En el centro de la ciudad, presidiendo la Plaza de la Justicia, se encuentra este extenso edificio de piedra, ampliamente decorado con estatuas y retablos de mármol, que representa la ley y el orden imperante en la ciudad. Desde los juicios más graves hasta los trámites burocráticos más ridículos tienen lugar en esta sede, donde decenas de ciudadanos se agolpan a diario para tratar de resolver sus problemas. **Lord Jerdal de Tabalard** (vadanio bardo LN), señor de la justicia, promulga edictos y sentencias, siempre con la guía de La Guardiania.

F. Mercado de la Carne

La plaza del distrito este es conocida por todos como el Mercado de la Carne debido a la feria semanal en la que los ganaderos de toda la región llegan a vender sus mejores productos. Durante el resto del tiempo, la plaza ejerce como mercado menor del distrito.

G. El Puerto Ribereño

A las afueras, se encuentra el humilde puerto de la ciudad, que aprovecha el río Thakur para transportar mercancías con las poblaciones sureñas cercanas al río. El paso del Thakur por Tabalard es estrecho y poco profundo, por lo que únicamente pueden utilizarse embarcaciones de menor tamaño.

H. Delegación del Imperio Mida

En el extremo sur de la Plaza de la Justicia se encuentra una discreta finca de dos plantas con jardín que se identifica como la Delegación del Imperio Mida en la ciudad. Dada la proximidad de su imperio con la región de Tabalard, los mida tienen permanentemente un pequeño contingente de comerciantes y diplomáticos en la ciudad con la misión de mantener buenas relaciones con el gobierno de la misma y de estimular el comercio en la región con su imperio. El **delegado Akkarat** (mida hechicero LN), hijo de uno de los mayores consejeros del emperador Mida, es la principal autoridad de la delegación.

I. Cuartel de Las Lanzas de Lantamar

Las luchas constantes con los saurios del oeste provocan la necesidad de contar con numerosos soldados para mantener las posiciones defensivas de la región. Para evitar vaciar de campesinos los fértiles campos de la zona, los Señores de Tabalard han recurrido a una compañía mercenaria de Zabariax para llevar el peso principal de las operaciones. En su cuartel general en la ciudad, las Lanzas de Lantamar y su líder **Tyrtareo Gelon** (zabario guerrero LN) coordinan sus operaciones. La compañía siempre está dispuesta a reclutar nuevos soldados, y no son pocos los jóvenes de la ciudad que deciden hacer carrera como soldados en ella.

PERSONALIDADES RELEVANTES

Además de los habitantes ya mencionados anteriormente y los presentados durante la aventura, los siguientes personajes desempeñan un papel destacado en la comunidad.

Jefa de la Guardia, Bethari (felínida guerrera LN). Pese a su aspecto fiero, la líder de la guardia de Tabalard desde hace más veinte años es una persona serena que ha aprendido a resolver los problemas con paciencia y preparación. Aun así, es una luchadora experta y sus esfuerzos por entrenar personalmente a los miembros de la guardia han logrado un buen número de soldados competentes. Últimamente se rumorea que lord Jedal está pensando en retirarla del cargo y colocar a alguien con menos experiencia y más solícito a sus peticiones.

Yethokiy Ksava (rakshasa mago LM). Bajo la máscara de un rico humano comerciante de telas llegado desde Sarmapalin, se encuentra el mayor genio criminal de la ciudad de

Tabalard. Con una enorme cantidad de riquezas a su disposición, y mediante su capacidad para la ilusión y el engaño, Yethokiy ha sido capaz de poner a su servicio a los principales grupos de ladrones, matones y traficantes de la ciudad. Aunque se desconocen sus intenciones, más allá del poder y la riqueza, es probable que Yethokiy forme parte de algún grupo mayor de rakshasas que tratan de ganar poder en la región.

Kwa’oko (mopán guerrero N). Nadie recuerda con exactitud cuándo llegó Kwa’oko desde el lejano norte. Para muchos, este ermitaño es ya parte de la propia ciudad y siempre ha estado ahí. Habita una pequeña ermita situada a las afueras de la muralla oeste que él mismo construyó y mantiene en honor a Arahter. Numerosos soldados visitan su ermita para rezar, especialmente mercenarios de las Lanzas de Lantamar. Los pocos que han conseguido tener una relación de amistad con el ermitaño afirman que se trata de un guerrero, un luchador curtido que ha abandonado los campos de batalla para vivir una vida de santidad.

Apéndice III: Monstruos

Con un aspecto que aún recuerda a la bestia que un día fue, este engendro ha mutado a una forma superior. Múltiples ojos de diferentes colores, extrañas protuberancias afiladas y de un tono obsidiana que surgen bajo su pelaje, y una extraña pigmentación en sus dientes, hacen de esta criatura algo único y monstruoso a la vez.

Las bestias mutantes son criaturas aberrantes, mutadas mediante la radiación del xion, e influenciadas por la energía del plano negativo que les ha otorgado extrañas capacidades tanto arcanas como físicas, así como un incontrolable instinto de depredación. Imbuidas con caóticas energías arcanas, estos cazadores se han adaptado para alimentarse no solo de carne, sino también de energía mágica que no dudan en devorar de sus víctimas con el mismo énfasis con el que engullen su carne. Esto las convierte en temibles enemigos para todos aquellos lanzadores de conjuros que se cruzan en su camino,

a quienes tratan de arrebatar su energía mágica, dejando en su lugar un profundo vacío de energía negativa, la misma que recorre sus cuerpos y les provoca un hambre insaciable.

Muchos devotos del dios oscuro Azhek, así como retorcidos alquimistas de Vajra y otros individuos obsesionados con el poder del xion, han aprendido a criar estas bestias desde crías, encerrándoles cuando son cachorros bajo el influjo del xion para poder disponer de ellas como necesiten. El proceso para crearlas, o los procesos, ya que no existe un único método estándar para ello, son peligrosos, y solo una de cada muchas de estas criaturas sigue adelante para verse convertida en bestia mutante. El resto de ellas mueren a causa de terribles malformaciones.

El proceso, además, destruye por completo la mente de la criatura, dejando únicamente un vacío de energía mágica que nunca termina de llenarse y que motiva cada acción y decisión de la misma, volviéndola aún más violenta e incontrolable. En algunos lugares del Vajra es posible encontrar a estas criaturas en libertad, actuando en manadas pequeñas, rastreando constantemente a nuevas víctimas con las que saciarse.

BESTIA MUTANTE MEDIANA

Aberración Mediana, neutral maligna

De tamaño y aspecto similar a un lobo o un perro grande, estas bestias no dudan en lanzarse contra aquellos con el don de la magia. Dado su tamaño, en ocasiones son tratados como perros de caza y utilizados por cazadores expertos.

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 39 (6d8+12)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4.

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)



Resistencia mágica. La bestia mutante tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6+2) puntos de daño perforante.

Devorar energía mágica. Toda criatura que se encuentre a 5 pies de la bestia mutante debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, pierde uno de sus espacios de conjuro disponibles a su elección, de nivel 1 o superior. Además, recibe 1d6 de daño necrótico por cada nivel del espacio de conjuro perdido.

BESTIA MUTANTE GRANDE

Aberración Grande, neutral maligna

Creadas normalmente a partir de lobos terribles u otras criaturas similares, estas bestias han aprendido a abatir a sus víctimas para poder devorar su carne y su esencia mágica de manera simultánea, evitando que escapen durante el proceso. Además, de alguna manera instintiva, son capaces de expulsar pequeñas cantidades de la energía negativa absorbida por su cuerpo contra sus enemigos.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5.

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: -

Desafío: 3 (700 PX)

Olfato y oído agudizados. La bestia mutante tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Resistencia mágica. La bestia mutante tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Derribar y devorar. Si la bestia mutante se mueve al menos veinte pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de mordisco en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, la bestia mutante puede realizar un ataque de devorar energía mística contra él como acción adicional.

Acciones

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 cinco pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6+3) puntos de daño perforante.

Devorar energía mágica. Toda criatura que se encuentre a 5 pies de la bestia mutante debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, pierde uno de sus espacios de conjuro disponibles a su elección, de nivel 2 o superior. Además, recibe 1d6 de daño necrótico por cada nivel del espacio de conjuro perdido.

Aliento de energía (recarga 5-6). La bestia mutante exhala un estallido de energía negativa en un cono de 15 pies. Cada criatura que se encuentre en ese área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12; si falla, recibe 13 (3d8) puntos de daño por necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

BESTIA MUTANTE ENORME

Aberración Enorme, neutral maligna

Lo que en algún momento fue un draco o similar, es ahora una repulsiva bestia voladora, sin apenas escamas y que muestra

MADRIGUERAS DE BESTIAS MUTANTES

Cuando viven en libertad, estas criaturas construyen sus madrigueras en lugares donde exista radiación de xion, esto es, casi siempre junto a Torres de Fulgor o los restos de ellas. Su ferocidad hace que sea difícil encontrar manadas de más de cuatro o cinco miembros sin que hayan caído en guerras territoriales o hayan muerto por la escasez de presas.

Estas bestias se sienten atraídas por la energía arcana, por lo que se alimentan no solo de lanzadores de conjuros sino también de bestias mágicas como pueden ser unicornios o fatas de cualquier tipo. Por esto, no es raro que, en ocasiones, pequeños grupos de estas criaturas pasen largos tiempos cazando en bosques frecuentados por fatas. Lo mismo ocurre con los objetos mágicos, cuya energía les atrae pese a no ser comida, así que no es extraño encontrar objetos mágicos en los fondos de sus madrigueras, en ocasiones cubiertos de vómito seco tras algún fallido intento de devorarlo por parte de una bestia.

numerosas porciones de carne gangrenada, especialmente en la cola y el aguijón. Mediante sus alas irregulares, este carnívoro sobrevuela su territorio buscando víctimas a las que devorar y saciar su hambre de energía.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 97 (13d8+39)

Velocidad: 30 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +1.

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: -

Desafío: 6 (2300 PX)

Olfato y oído agudizados. La bestia mutante tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Resistencia mágica. La bestia mutante tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. La bestia mutante realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón. Mientras vuela, puede usar sus garras en lugar de otro ataque.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6+4) puntos de daño perforante.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 +4) puntos de daño cortante.

Necroaguijón. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 10 diez pies, una criatura. **Impacto:** 9 (2d4+4) puntos de daño perforante. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 14; si falla, recibe 18 (5d6) puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

Devorar energía mágica. Toda criatura que se encuentre a 10 pies de la bestia mutante debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14. Si falla, pierde uno de sus espacios de conjuro disponibles a su elección, de nivel 3 o superior. Además, recibe 1d8 de daño necrótico por cada nivel del espacio de conjuro perdido.

LA FURIA DE XEINOTH

CAPÍTULO 3



INTRODUCCIÓN

Introducción

La **furia de Xeinoth** es una aventura para **El Resurgir del Dragón**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 5 o 6 y tiene una duración aproximada de tres sesiones de juego. Se trata del primer evento para Pioneros de Voldor, el juego organizado de **El Resurgir del Dragón**, y forma parte de la Primera Temporada.

Trasfondo de la aventura

Durante años Kya Drovash ha transformado la ciudad morlock de Craexhin en una potencia bélica que mediante conquistas, amenazas y alianzas puntuales ha formado un pequeño imperio bajo Shabana. Uniendo con su poderosa maza a otras ciudades morlock cercanas, a varias tribus duérgar y svirfneblin de la zona e incluso contratando a compañías mercenarias como los Minotauros salvajes de Azibal, los ejércitos de Drovash por fin están preparados para una guerra abierta contra los reinos de la superficie. Aunque los morlock desprecian la superficie de Voldor, especialmente el caluroso desierto de Shabana, sí ansían los bienes y riquezas que poseen. Por ello han fijado como su primer objetivo la metrópolis fórmiga de Melionii, una enorme ciudad subterránea situada en el principal nexo entre caminos y canales que conectan Vajra y la superficie, por el que además circula una parte importante del comercio de toda la región.

Sin embargo, las grandes murallas de la ciudad fórmiga y su ejército defensor formaban un desafío militar lo suficientemente grande como para que Kya Drovash decidiese buscar métodos alternativos de conquistar la ciudad sin sufrir una cantidad inaceptable de bajas. Gracias a su capacidad para extraer el conocimiento de las mentes ajenas y de algunos documentos antiguos en posesión de los señores del Criadero de Craexhin, descubrió la existencia del templo oculto de Nyethorn, un remedo capaz de experimentar con las energías primigenias de los dioses que durante siglos se había ocultado en Vajra.

Kya Drovash encontró su localización y junto a sus mejores soldados, tomó por la fuerza el templo, sometió al remedo y le obligó a compartir sus secretos arcanos. Ahora se ha hecho con un artefacto arcano llamado «Giroscopio empíreo de Xion», que ha adaptado para canalizar la energía de los caídos en batalla y desatar la furia del Titán Xeinoth, la oscura deidad de las lamentaciones adorada por los morlocks de Craexhin. Armada con este poder sin igual, las tropas de Kya Drovash marchan por los túneles dispuestos a asaltar Melionii desde todos lados con furia sagrada.

Resumen

Esta aventura se divide en tres partes, cada una pensada para ocupar una sesión de juego aproximadamente. Estas se describen a continuación.

Parte 1. La defensa de Melionii. Los aventureros deberán participar la defensa de la ciudad, escogiendo sus frentes de batalla y mediando entre las diferentes facciones del ejército defensor.

Parte 2. El templo de Nyethorn. Siguiendo la única esperanza de los defensores, los aventureros deberán adentrarse en el templo del remedo Nyethorn y lograr obtener una manera de destruir el «Giroscopio empíreo de Xion» antes de que sea tarde.

Parte 3. La Segunda Batalla de Melionii. Una vez obtenida una manera de acabar con el poder de Kya Drovash, los aventureros deberán recorrer Melionii en plena batalla final para alcanzar a la líder morlock antes de que sea demasiado tarde.

Resumen de PNJ

A continuación, se presenta un pequeño resumen de los PNJ relevantes para la historia.

KYA DROVASH DE CRAEXHIN

Hija de padres esclavos de las minas de sal de Craexhin, en las profundidades de Vajra, Kya Drovash se crio en las barriadas, en una lucha constante por sobrevivir. Cuando cumplió los diez años comenzó a experimentar mutaciones producidas por el Xion, como es normal entre los de su clase. Como consecuencia, la joven morlock logró un físico extraordinario, con una musculatura reforzada propia de los más vigorosos prisioneros de las minas. Motivada por un profundo odio a todo lo que la rodeaba, y culpando a sus padres de su desgracia debido a su bajo estatus social, Kya se abrió paso a golpes en los bajos fondos hasta que fue conocida como la niña-monstruo entre las bandas y los esclavistas.

Cercana ya a la mayoría de edad, el cuerpo de Kya engendró, con tremendo dolor durante semanas, una segunda mutación aún más afortunada y poderosa que la anterior. De su frente brotó un orificio, que recordaba a un tercer ojo, y que le otorgó nuevas capacidades psiónicas. La niña-monstruo se convirtió en un milagro, un morlock entre un millón, cuyas mutaciones le otorgaban un gran poder físico y mental sin las problemáticas degeneraciones que suelen acompañar semejantes dones. No pasó ni un año antes de que la Ascendencia Sarasvati, grupo gobernante en la ciudad, le ofreciese un puesto entre sus miembros y abandonase definitivamente su vida en las barriadas.

Tras dos décadas al mando de los ejércitos de la ciudad, mejorando tanto sus habilidades de combate y liderazgo como su capacidad psiónica para asaltar las mentes de los más débiles, Kya Drovash aprovechó la vejez de Sarasvati, líder de la Ascendencia, para lanzar un desafío por el liderazgo y derrotar a todos los demás candidatos en combates rituales. Así se alzó como líder de la Ascendencia, rebautizada en consecuencia como Ascendencia Drovash, y de la propia ciudad de Craexhin, que convirtió con los años en una máquina bélica casi perfecta.

Kya Drovash es una masa de músculos y acero de casi 8 pies de altura. Porta en batalla una descomunal maza de Xion y mithril consagrada al Coloso Xeinoth, que es capaz de blandir con una mano, junto a un tosco escudo que pocos pueden empuñar. En combate, la gigantesca morlock es una tormenta de golpes y muerte. Siempre acompañada del ruido de los truenos de su maza y escudo, encabeza los ataques de su guardia de élite abatiendo en pocos golpes a cualquiera que se interponga. Su terrorífica fama la acompaña allí a donde va y por todas las ciudades de Vajra se han escuchado rumores sobre la niña-monstruo que es ahora el heraldo de la muerte de Xeinoth. Mediante su tercer ojo, Kya ha aprendido a leer las mentes de sus enemigos e incluso a forzarlas para obtener aquella información que busca, causando un tremendo dolor en el proceso. Esto le ha permitido enriquecer su mente con secretos de todo tipo, lo que ha hecho de ella un enemigo mucho más poderoso que un simple guerrero.



NYETHORN

El peregrino llamado Nyethorn llegó a Voldor durante la tercera y última Gran Migración, en el año 873. Este arcanista y estudioso experto en el plano astral dedicó la mayoría de sus esfuerzos al diseño y creación de El Peregrino, junto a sus compañeros de la Conjura Quimérica. Tras pasar años en los planos astrales y exteriores disponiendo todo lo necesario para la creación de nada menos que un dios, Nyethorn volvió a su hogar en Vajra con la intención de disfrutar del honor y la admiración que él y sus compañeros se habían ganado tras semejante hazaña.

Pero para su desgracia, Nyethorn descubrió que tan prolongada exposición a las corrientes de energía vital había tenido un alto coste para su cuerpo de energía. El ectoplasma arcano que formaba su cuerpo había absorbido grandes cantidades de energía positiva y su propia entidad poseía ahora atributos más propios de las criaturas que poblaban los planos exteriores. En el plano material de Voldor, su esencia se disipaba hacia los planos exteriores como si se tratase de una entidad ajena invocada por un poderoso mago, que apenas puede pasar tiempo en Voldor antes de volver a su plano de origen. Semejante problema ocupó todo su tiempo en años posteriores, pues su existencia tenía un límite antes de desaparecer para siempre en un cúmulo de energía positiva. Esto le hizo apartarse de sus compañeros y, poco tiempo después, ser abandonado como un remedo más mientras sus hermanos iniciaban una nueva peregrinación fuera de Voldor.

Nyethorn vive encerrado en un antiguo templo, rodeado de algunas decenas de elfos que lo adoran como una deidad, y que desconocen lo ocurrido en Voldor durante el último milenio. Ha logrado arreglar parcialmente su problema mediante la creación de un objeto bautizado con el nombre de «Giroscopio empíreo de Xion» que le permite estabilizar temporalmente su energía a través de la adoración de sus esclavos elfos, mientras encuentra una solución permanente a su salud. Es una criatura paciente y calmada, cuya decadencia le ha despojado de la arrogancia propia de los suyos, y que está dispuesta a cualquier cosa por perpetuar su existencia.

Despojado por Kya Drovash del instrumento que le mantiene vivo y de sus fieles, el remedo está dispuesto a alcanzar un pacto con los aventureros con tal de recuperarlo, aunque ello le obligue a confiar en criaturas inferiores.

TYRTAREO GELON

Hijo de una familia noble de Zabáriax emparentada con la dinastía del rey Mudaz el Grande, el joven Tyrtareo Gelon tuvo una excelente educación tanto académica como marcial, destacando rápidamente entre los demás nobles de la corte. Al ser el segundo hijo, a él le correspondía liderar la flota familiar y los negocios mientras que su hermana, la primogénita, gobernaría las tierras a la muerte de sus padres. Sin embargo, Tyrtareo era un joven ambicioso y las redes comerciales no le parecían un desafío a la altura. Fue por ello que no dudó en aceptar cuando los altos mandos le ofrecieron un puesto de mando en la famosa compañía mercenaria de las Lanzas de Lantamar. Allí escaló posiciones con velocidad gracias a su habilidad en combate e inteligencia en batalla, hasta que fue invitado a firmar el ancestral contrato de la compañía y convertirse en un segador maldito.

Aunque en su momento no le importó demasiado, Tyrtareo fue desheredado por su padre, conocedor del pacto diabólico

de la orden, y furioso por semejante desprecio hacia su dinastía. Este hecho se ha vuelto mucho más relevante tras la reciente muerte de sus padres, presuntamente envenenados por enemigos políticos. Tanto su hermana como varios de sus aliados han pedido al ahora líder de las fuerzas de las Lanzas de Lantamar en toda la región de Vadiana Occidental que acuda en ayuda de su antigua casa. Sin embargo, este ha rechazado completamente volver a Zabáriax y muchos creen que su pacto diabólico le ha deshumanizado hasta el punto de no sentir nada por su antigua patria o familia.

Tras la firma de un muy beneficioso contrato con las Grandes Casas de Vindusan, Tyrtareo ha desplazado el grueso de sus tropas hasta Melionii, donde sus órdenes son defender la ciudad a toda costa y preservar la red de canales fórmigos que tantos beneficios comerciales reporta a la nobleza vindusina. Es un hombre de rostro duro y mirada profunda, que no acostumbra a gastar más palabras de las necesarias y que sabe reconocer a un buen soldado cuando lo ve. Sabe que muchos le temen por su pacto maldito y no duda en utilizar eso a su favor tanto en una negociación diplomática como en la batalla, donde sus tácticas suelen ser agresivas y algo arriesgadas, acostumbrado a confiar en el poder de sus oficiales.

EDFREYA OJOABISMO, SEÑORA DEL CLAN ROCASANGRIENTA

La ahora anciana Edfreya lleva más de tres siglos al frente del gobierno del clan Rocasangrienta y posiblemente sea el miembro más importante de su historia. Fue ella quien decidió colonizar el desierto al sur de Kiralizor y quien dirigió al clan en la dura guerra contra los incursores del desierto. Fue ella quien los condujo a la victoria y quien decidió que era el momento de abandonar el hogar ancestral del clan. Y también fue Edfreya quien convirtió a los desarraigados Rocasangrienta en un poderoso clan de comerciantes y exploradores. Hay quien podría pensar que Edfreya ha perdido todo su brío con el paso de los años, pues la añoranza por las montañas que sufre es grande, pero no podrían estar más equivocados. Ojoabismo es una general implacable e inteligente que ha invertido una fortuna en mantener una pequeña pero excelente cohorte de guerreros enanos capaz de librar cualquier tipo de batalla.

Ahora que la guerra amenaza con sumergir toda Shabana en el caos, Ojoabismo ha abandonado el trono de su salón del clan para hacer frente a los morlocks. Ha sacado de la armería ancestral la armadura de Xion y adamantina de sus ancestros, así como el terrible mazo de guerra Estallatestas cuyas runas de batalla refulgen como si fueran el mismísimo Avor. Está dispuesta a jugarse el todo por el todo para alcanzar la gloria, y es una auténtica maestra en el juego de la guerra. Sabe que la toma de la ciudad por parte de los morlocks supondría el fin de la estabilidad en la región, sería una rémora para el comercio y en definitiva supondría el fracaso de sus aspiraciones para Shabana. Por ello ha acudido personalmente al frente de las huestes del clan para socorrer a sus aliados y expulsar a los morlocks de vuelta a sus oscuros hogares. Considera esencial destruir a los mandos enemigos y se lanzará personalmente al ataque si está segura de poder lograr una victoria en ese sentido. Así mismo, no tiene problemas con el empleo de asesinos y envenenadores para acabar con un objetivo, pues tal y como reza el viejo dicho Rocasangrienta «La guerra no exige honor alguno, pues este se reserva para los negocios».

ALDARANA DAL XARANA QRULL

Aldarana era la princesa de Kaladara, una antigua pero humilde ciudad de la profunda Formigoesfera. Ocupaba sus días como sacerdotisa de la Guardiania, preparándose para el agri-dulce día en el que sucediese a su madre. Cuando su amada madre Altalarana falleciera, la princesa ascendería al trono y como sus 74 predecesoras, concebiría y cuidaría de sus incontables hijos e hijas. Pero no fue ese el destino que esperaba a Aldarana.

Siendo Kaladara una ciudad pequeña y muy lejana, no contaba casi con defensas ni soldados profesionales, pues las noticias de los ataques de los morlock les sonaban lejanas y casi irreales. No esperaban el asalto que, aunque pequeño, fue rápido y certero. En contra de lo habitual de estos ataques, los morlocks no se entretuvieron llenando sus manos con oro, ni tomando esclavos. Ni siquiera se molestaron en rematar a los pobres diablos que se cruzaron en su camino. Como un virote perforando seda, atravesaron las calles de la ciudad de piedra directos a las cámaras de la reina. Dicen que una reina fórmiga puede llamar a sus hijos en tiempos de necesidad y que estos oirán claramente sus pensamientos y responderán a la llamada incluso desde el otro lado del océano. Pues bien, el grito de muerte de Altalarana retumbó por toda la ciudad, alcanzando la mente de su hija en medio de los ritos vespertinos a La Guardiania. Aldarana entró en los salones de cría, derribando las puertas con la propia imagen sagrada de La Guardiania que las vigilaba. Con el cetro de su difunta madre en la mano y desgarrando los tímpanos de los morlocks con un alarido digno de una banshee, asesinó y despedazó a los invasores junto al cadáver de su madre. Y allí, en la cámara de la reina, donde debería haber sido coronada, Aldarana juró por la Guardiania que sería testigo del ocaso de los Morlock.

Los pocos afortunados que han podido ver una reina fórmiga no podrán reconocer en Aldarana «Mazo de la venganza» el noble porte de su estirpe, ni la calmada aura de quien ostenta el mando de las criaturas más civilizadas de Voldor. Aldara rezuma guerra, huele a muerte y suena a venganza. Sus 12 pies de envergadura están cubiertos de escamas de metal, forjadas con las espadas de sus enemigos caídos, y su rostro permanece siempre cubierto por la máscara funeraria de su madre. En su diestra porta una maza fabricada con los pedazos del cetro de la caída ciudad de Kaladara y por escudo lleva, atado al brazo, una puerta de plata y acero del templo de La Guardiania, patrona de su decadente estirpe. Es normal verla cubierta de la sangre seca de los enemigos, que caen incesantemente bajo su maza y ver como sobresalen de su cuerpo, astas y espadas de los afortunados que la han alcanzado antes de caer.

La paladín caída y sus hijos, como así se hacen llamar los fórmigos que la siguen, rondan la periferia de Melionii, donde se cree que atacaran los morlocks. Están dispuestos a derramar toda la sangre que sea necesaria para que el último enemigo de su raza caiga bajo sus pies. Aldarana es reina de una ciudad muerta y olvidada hace tiempo, madre de nadie y espectro de la guerra. Es la antítesis del ideal fórmigo y, quizás, su última esperanza.

MICOHUANI, GENERAL DE LA ORDEN DE SAURANIA

Este poderoso batrok hace mucho que pactó con el señor de la Orden de Saurania, el maestro dragón Ezkaikilakh, para obtener el poder necesario para cumplir con su misión. Micohuani es considerado por los fervorosos soldados de su orden como la voz del escamoso Ssuchuq y el ejecutor de su

perfecta voluntad. Él tiene la misma opinión, pero no ve gloria alguna en su condición, salvo aquella que nace del servicio y la lealtad a la orden. El servicio al poderoso Ezkaikilakh ha prolongado su vida, la cual ya dura dos siglos, que ha sacrificado en pos de la libertad de los hijos de Ssuchuq y el fin de todos aquellos considerados herederos de los Peregrinos.

Micohuani viaja por Voldor siguiendo la voluntad del sabio Ssuchuq al frente de una pequeña fuerza militar de saurios, batroks y víperos que siempre están dispuestos a cumplir sus órdenes. Normalmente estos guerreros fanáticos bastan para sus objetivos, pues pocos se pueden oponer a los elegidos por el gran Ssuchuq. Pero en esta hora oscura en la que los morlocks han emergido en incontable número junto a otras aberraciones de Vajra, ni siquiera el séquito o el poder de Micohuani están a la altura. Es por ello que este ha empleado su enorme poder y prestigio dentro de la Orden de Sauria para reunir un vasto ejército de zelotes de sangre fría capaces de plantar cara a un nuevo horror blanco.

Físicamente hablando, Micohuani es un batrok anciano que porta incontables abalorios de oro y plata en su abotargado cuerpo. Su piel está cubierta de cicatrices, siendo las más graves aquellas que recubren sus manos y que fueron obtenidas al soportar las duras pruebas a las que Ezkaikilakh le sometió para comprobar si era digno de su poder. El ajado batrok camina apoyado en su bastón de oro y Xion, pero en tiempos de guerra emplea un palanquín de batalla decorado por las calaveras de quienes osaron oponerse a la Orden. Oculta su rostro tras una máscara que representa de forma angulosa los rasgos de un dragón, dándole un aspecto imponente. Ha logrado reunir el mayor ejército de la Orden de Saurania que Voldor ha visto en el último siglo. Los sanguinarios luchadores de la organización han recorrido junto con sus bestias de guerra cientos de millas para unirse a la hueste del poderoso Micohuani, pues el propio Ssuchuq les ha llamado para combatir a los nuevos tiranos del mundo. La fuerza reunida por Micohuani es posiblemente el ejército más fanático de Voldor y también el más sanguinario, pues muchos de los guerreros que han acudido a su llamada montan a algunos de los peores depredadores de Saurania.

Gancho de la aventura

Los rumores sobre la inminente guerra en Shabana pueden oírse por todo Voldor, casi siempre acompañados de la oportunidad de ganar riquezas, honor o fama. Para los aventureros, el gancho más fácil es unirse a una de las cuatro facciones envueltas en el conflicto, ya sea a petición propia o por petición de la facción con la que mejor relación tengan. A continuación, se describen las principales opciones.

- Las **ciudades fórmigas de Shabana** están dispuestas a pagar generosamente a aquellos capaces de defender su ciudad frente a la amenaza morlock, y la Reina Venkalii está más que dispuesta a aceptar cualquier ayuda, independientemente de donde provenga.
- El **clan Rocasangrienta** marcha a la guerra capitaneados por la mismísima Ojoabismo y de todas partes de la región surgen grupos de enanos dispuestos a acompañarla para obtener gloria. El clan enano promete honores y riquezas a todos aquellos capaces de luchar con honor y ganarse un lugar a su lado.
- La **orden de Saurania** ha convocado, a través de su emisario Micohuani, a todos los devotos de Ssuchuq a la

guerra santa contra aquellos que osan esgrimir el poder de los Peregrinos. Tanto las aberraciones surgidas del Criadero de Craexhin, como el artefacto portado por su líder, son abominaciones a los ojos de Ssuchuq. Todos son bienvenidos a esta cruzada que otorgará gloria y libertad a los pueblos de Voldor.

- Las **lanzas de Lantamar** han sido contratadas por las Grandes Casas de Vindusan para hacer la guerra en su nombre, a cambio de un generoso pago en sal y oro. El comandante Gelon ha ordenado desplazar hasta allí las tropas disponibles y contratar como tropas auxiliares temporales a cualquiera capaz de luchar, a cambio de su pago correspondiente.
- Otra posibilidad es la de viajar libremente, sin responder ante ninguna facción, y participar en la batalla independientemente en busca de riquezas o fama. Es probable que, durante el transcurso de la misma, los aventureros llamen la atención de una o más facciones interesadas en sus servicios.
- Por último, no es descartable que algunos grupos de aventureros atípicos decidan ir a la batalla dispuestos a aliarse con los morlocks, o al menos colaborar con ellos en batalla. Los oficiales de Kya Drovash no tendrán problema en aceptar nuevos mercenarios entre sus filas, ofreciéndoles quedarse con lo saqueado como único pago. De ser así, es probable que tengas que adaptar partes importantes de la aventura y probablemente omitir la segunda parte.

Al final de la aventura tienes un resumen de las cantidades de riquezas que pueden conseguir los aventureros como pago, independientemente de la facción a la que sirvan.

¿Cómo viajar hasta Melionii?

Uno de los problemas que pueden surgir a la hora de jugar la aventura es el de transportar vuestro grupo de aventureros hasta la ciudad de Melionii. Probablemente el grupo se encontrará inmerso en otras aventuras, seguramente en tierras lejanas como pueden ser Vadiana o el Imperio Mida, y la distancia hasta la batalla puede parecer insalvable. Para superar este problema, tened en cuenta que desde que los ejércitos comienzan a reclutar a sus tropas hasta que la batalla tiene lugar, transcurren varias semanas de preparaciones, choques de exploradores y toma de posiciones entre ambos ejércitos.

Además, colaborar con alguna de las facciones implicadas puede facilitar mucho la tarea de viaje. Muchas de ellas van a fletar navíos, tanto por río como por los canales de Vajra, para llegar lo más rápido posible hasta allí, aceptando a cualquiera que vaya a luchar entre sus filas. Para grupos que no puedan dedicar días o semanas a viajar, existe la posibilidad del teletransporte mágico hasta la batalla. En las grandes ciudades de Voldor, como pueden ser Nakuro, Tabalard, Vindusan, Sarmapalín o Mirianis, cofradías de magos han coordinado sus esfuerzos para crear de manera temporal «autopistas» mágicas utilizando círculos de teletransporte hasta El Núcleo, en Melionii. Gracias a la diplomacia vindusina y fórmiga esta es la manera que tienen algunos gobiernos, como el imperio Mida o Vadiana, de colaborar con los esfuerzos de guerra contra los morlocks. Estos círculos están abiertos a cualquiera que desee luchar y no tenga problemas con las autoridades locales.

PARTE 1. LA DEFENSA DE MELIONII

Introducción

Cuando los aventureros lleguen a Melionii, o cuando consideres que es el momento adecuado, dará comienzo la batalla definitiva, tras varios días de escaramuzas en las cercanías de la ciudad. Toda la defensa se coordina desde El Núcleo, donde los aventureros pueden conocer a los líderes de las diferentes facciones, incluyendo a la Reina Venkalii, y estar al tanto del avance de la batalla. También pueden descansar si lo necesitan, e incluso comprar suministros a algunos de los mercaderes que se han refugiado allí.

FUNCIONAMIENTO DE LA BATALLA

La batalla dura doce horas aproximadamente y está dividida en dos partes, los combates preliminares (las ocho primeras horas) y la ofensiva total (las últimas cuatro horas). Una vez pasadas las doce horas, tendrá lugar el evento «La llegada de Kya Drovash» descrito más adelante. La ciudad está dividida en cinco secciones, cada una del tamaño de una ciudad pequeña que, salvo El Núcleo, se encuentran bajo ataque (tienes más información sobre Melionii en los apéndices). Durante el tiempo que dura la batalla, los aventureros deberán desplazarse por la ciudad ayudando allí donde crean conveniente y moviéndose de un lugar a otro mientras el tiempo corre. Estos eventos permitirán a los aventureros participar en la batalla y, sobre todo, obtener influencia en las diferentes facciones que participen, aunque ello pueda implicar ganarse la enemistad de otras.

Siempre que estén en El Núcleo, los aventureros pueden realizar descansos cortos o prolongados con seguridad, aunque ten en cuenta que esto acorta su tiempo para participar en la batalla.

Las cuatro secciones periféricas de la ciudad están distribuidas en forma de trébol alrededor de El Núcleo (Centro) de la siguiente manera: Naklix (Norte), Tambrem (Este), Cusq'in (Sur) y Andaki (Oeste). Cada uno está conectado mediante grandes puentes con El Núcleo, teniendo que pasar por el centro para ir de uno a otro. Viajar por la ciudad durante la batalla implica buscar rutas libres de enemigos, cubrirse de posibles proyectiles, trepar y saltar a través de las ruinas y tratar de orientarse en medio del caos sin sufrir daño. Es posible desplazarse con métodos alternativos seguros, como el teletransporte, o mediante otros más inseguros como embarcaciones o volando, que puede convertir al grupo en un objetivo prioritario de las hordas atacantes.

Desplazarse de una de las secciones a otra implica media hora de camino hasta llegar al objetivo a ritmo normal, una hora si se hace en sigilo, o quince minutos si se hace a ritmo rápido, aunque este último hace que todos los aventureros reciban un nivel de Agotamiento automáticamente. En cada desplazamiento tira un d20. Un encuentro aleatorio tiene lugar con un resultado de 19-20. Suma 2 al dado si los aventureros están avanzando a ritmo rápido. Suma 2 al dado si el viaje tiene lugar las últimas cuatro horas de batalla. No hay encuentro si los aventureros avanzan en sigilo. Para generar el encuentro, tira d6 y consulta la siguiente tabla:



ENCUENTROS

d6	Encuentro
1	Emboscada de 2d4+2 duérgar .
2	1 elemental de fuego incontrolado, causando el caos en la zona.
3	1d3+1 tumularios , soldados de Lantamar levantados por los nigromantes morlock.
4	1 mantícora y 1d4 soldados morlock azuzándola.
5	Emboscada de 2d6 soldados morlock .
6	1d3+1 minotauros arrasando las filas de milicianos fórmigos.

Luz y Visión. Aunque todo Melionii está situada bajo tierra, la ciudad se encuentra bien iluminada por los fórmigos, además de por la luz de los incendios que se multiplican por toda ella. Cualquier combate en la ciudad se considera bajo **luz tenue** y, si algún condicionante suprime la iluminación, se considera en condiciones de **oscuridad**.

EVENTOS DE BATALLA

Cada evento de la batalla tiene una sección donde ocurre, a la que los aventureros tendrán que desplazarse para poder resolverla. Igualmente incluye una sugerencia de los personajes que pueden proponer la misión a los aventureros, aunque como Director de Juego puedes adaptarlo como prefieras. Queda a discreción del Director de Juego y los jugadores el sistema de elección de eventos, por ejemplo, presentándolos en un orden concreto o al azar, o proponiendo todos los eventos posibles de golpe obligando a los aventureros a decidir sus prioridades. Lógicamente la gestión de tiempo es un punto clave en la aventura, permitiendo a los jugadores participar en más eventos de batalla antes de que se acabe el tiempo, siempre y cuando les aguante la salud y no tengan que descansar. Si tu grupo es lo suficientemente bueno como para terminar todos los eventos antes de tiempo, o simplemente te apetece, siéntete libre de crear otros nuevos. De la misma manera, te invitamos a modificar como creas los eventos aquí descritos, incluso los encuentros aleatorios, para dar color y emoción a la aventura.

PUNTOS DE BATALLA

Durante los eventos de batalla, los aventureros tienen la posibilidad de obtener puntos de batalla. Estos representan sus esfuerzos a favor de la defensa de Melionii y como tal será recompensada al terminar la misma. Cuando terminéis la aventura, cada aventurero obtiene 100 po y 150 px adicionales por cada punto de batalla obtenido.

Combates preliminares

Estos eventos están disponibles desde el comienzo de la batalla, hasta su final.

ASEGURANDO LOS SUMINISTROS

Lugar: Andaki (Oeste)

Personaje gancho: Tyrtareo Gelon o Micohuani

Gancho: Dos pequeños pelotones de tropas de las Lanzas de Lantamar y de la Orden de Saurania han sido enviados a los graneros del oeste para evitar que los morlocks se hagan con los suministros o los destruyan antes de transportarlos a El Núcleo.

Conflicto: Las tropas controlaron la situación hace varios minutos y, tras un intenso combate, han hecho prisioneros a más de veinte soldados morlock. Cuando los aventureros llegan, estos están encadenados de rodillas en el suelo, esperando que el **capitán Nikanuur** los asesine y envíe sus almas al diablo

Varaneth. Sin embargo, todos están detenidos porque las tropas de Saurania, lideradas por el mago **batrok Rukoq**, se oponen frontalmente a que las almas sean entregadas a un diablo.

Los mercenarios consideran que las almas son suyas por derecho y no las cederán con facilidad, mientras que los devotos de Ssuchuq lo consideran un sacrilegio contra su dios y una aberración. Todos están heridos y nerviosos por la batalla, cualquier mal movimiento o provocación puede terminar en una masacre entre aliados.

Criaturas: El bando de Lantamar está formado por un **capitán de las Lanzas de Lantamar** y seis **soldados de infantería** (Pioneros de Voldor #1, pág. 35-36). El bando de Saurania está formado por un **batrok mago** (El Resurgir del Dragón pág. 367) y siete **soldados saurios** (ver «Bestiario» en la página 67).

Posible resolución: La resolución más óptima para la batalla será lograr que uno de los dos bandos, o ambos, cedan y no tenga lugar la masacre. Esto enfadará a ambas partes, que creen tener razón, pero mantendrá a todas las tropas posibles en la batalla (+2 Puntos de Batalla). Un reparto equitativo de los presos es una opción viable, aunque ambos la rechazarán de primeras y habrá que convencerles (+2 Puntos de Batalla). Otra opción es apoyar a uno de los dos bandos y forzar al otro a aceptar por la fuerza, o incluso masacrarlos, obteniendo el favor de una facción y la enemistad de la otra (+1 Punto de Batalla). La última opción posible es no hacer nada, o no ser capaz de arreglarlo, en cuyo caso acabará en una carnicería donde todos morirán o acabarán gravemente heridos (Sin Puntos de Batalla).

PROTEGIENDO EL CORREDOR DE TAMBREM

Lugar: Tambrem (Este)

Personaje gancho: Edfreya Ojoabismo o Aldarana

Gancho: El distrito de Tambrem posee un corredor excavado en la roca granita que rodea gran parte del mismo, formando un atajo perfecto para los invasores. Desde el comienzo de la batalla, fórmigos y enanos luchan por defenderlo, pero es probable que necesiten refuerzos.

Conflicto: Cuando llegan los aventureros, las tropas defensoras están en las últimas. Unos valientes Rocasangrienta están inmersos en la lucha en el túnel, mientras los pocos fórmigos supervivientes se encuentran en la entrada, preparando sus herramientas de zapador para echar abajo la entrada del túnel. No paran de llegar morlocks y los rugidos de una horrible Quimera de las profundidades se escuchan cada vez más cerca. Los fórmigos están más que dispuestos a echar abajo el túnel con los enanos dentro, pues están combatiendo a más de 100 pies de la salida, con tal de evitar que los morlocks crucen. El espíritu de autosacrificio de los fórmigos puede acabar con buenos soldados enanos atrapados con el enemigo.

Criaturas: Cuatro **enanos Berserker** (El Resurgir del Dragón pág. 364) luchan en los túneles, mientras los **fórmigos exploradores** (El Resurgir del Dragón pág. 365) preparan el derribo. Durante los tres primeros turnos, llegan al túnel **1d6 soldados morlock** cada turno, y en el cuarto turno llega la **quimera morlock** (El Resurgir del Dragón pág. 462, cambiando *Aliento de fuego* por *ácido*).

Posible resolución: Los aventureros pueden convencer a los fórmigos de esperar, y ayudar a los enanos a defender la posición. Una vez muera la quimera los enemigos cesarán el tiempo suficiente para evacuar el lugar antes de derrumbarlo (+2 Puntos de Batalla). También puede ocurrir que se derribe el túnel o no lograr evacuar a tiempo a los enanos (+1 Punto de Batalla). Si finalmente los morlock o la Quimera logran llegar al otro lado del túnel, se infiltrarán en la retaguardia de las tropas defensoras causando estragos (-2 Puntos de Batalla).

UN PUENTE DE ORO

Lugar: Cusq'in (Sur)

Personaje gancho: Movaris Vinramir o Aldarana.

Gancho: Una patrulla de exploradores fórmigos ha sido enviada a recuperar varios tesoros antiguos de un edificio público y necesitan escolta para llevarlos hasta El Núcleo.

Conflicto: La situación está controlada, y los fórmigos están guardando los tesoros en un carruaje. Sin embargo, una de las encarnaciones de Movaris Vinramir se encuentra allí, tratando de pedir ayuda a los fórmigos. Ante las negativas de estos, volverá todas sus esperanzas hacia los aventureros; Movaris se ha visto atrapado por la guerra y necesita llegar al puerto en Naklix (Norte), donde un pequeño barco lo espera para sacarlo de allí. Movaris está dispuesto a pagar la friolera de 500 piezas de oro a cada aventurero por abandonar el lugar de inmediato y escoltarle a toda prisa hasta el puerto. Por su lado, los fórmigos tendrán que desplazarse despacio, trasladando el carruaje, hasta un lugar seguro mientras son vulnerables a emboscadas. Por supuesto, Movaris no está dispuesto a esperar ni a acompañar al carro, quiere ser escoltado lo más rápido posible.

Criaturas: Escoltar a Movaris hasta Naklix no conlleva amenaza ninguna más allá de los posibles encuentros aleatorios durante el desplazamiento. Por su parte, el carruaje será emboscado en su camino por un grupo de **cuatro soldados morlock** (ver «Bestiario» en la página 67) y un **ettin** (*El Resurgir del Dragón* pág. 433) que están sembrando el caos en el distrito.

Posible resolución: Ayudar a Movaris implica poco riesgo y mucho beneficio, aunque enfadará a los fórmigos y no aporta nada en la batalla (0 Puntos de Batalla). Acompañar al carruaje permitirá a los aventureros salvar a los fórmigos (+1 Punto de Batalla) y recuperar los tesoros agradecerá a Aldarana. Si no son ayudados, los fórmigos morirán inevitablemente en la emboscada (0 Puntos de Batalla).

ASUNTOS MERCENARIOS

Lugar: Naklix (Norte)

Personaje gancho: Tyrtareo Gelon o Aldarana

Gancho: Uno de los espías de Aldarana se ha desplazado a Naklix, la zona menos afectada por la batalla, para asegurarse de que no son sorprendidos por enemigos inesperados y aún no ha vuelto. Por su parte Tyrtareo está esperando un informe similar por parte del capitán Zangar.

Conflicto: El capitán Zangar ha sido asesinado por los soldados a sus órdenes, un violento grupo de asesinos y criminales, reclutados forzosamente, que han visto su oportunidad para escapar. Una vez libres de su capitán, están recorriendo tiendas y hogares saqueando todo lo que puedan antes de escapar de allí. Por su parte el espía fórmigo, llamado Hikkatgh, está siguiendo en sigilo al grupo esperando su oportunidad para acabar con los desertores, que son demasiados para encargarse él solo.

Criaturas: Hikkatgh es un **espía** (*El Resurgir del Dragón* pág. 365). Los saqueadores son **dos batidores** y **tres soldados de infantería** (Pioneros de Voldor #1, pág. 35-36).

Posible resolución: Asesinar a los saqueadores de Lantamar agradará a los fórmigos, aunque se perderán soldados potenciales (0 Puntos de Batalla). Si los saqueadores son atacados, pero logran escapar, o son obligados a volver a la batalla, mentirán sobre lo ocurrido y difamarán a los aventureros (+1 Punto de Batalla). Los saqueadores están también dispuestos a compartir su botín con los aventureros (500 po) si se les deja en paz, o mejor aún, si Hikkatgh es asesinado (0 Puntos de Batalla).

EL HONOR DE LA BATALLA

Lugar: Tambrem (Este)

Personaje gancho: Edfreya Ojoabismo o Micohuani

Gancho: Los morlocks no sólo confían en su número, sino también en las monstruosidades traídas de Vajra para arrasar a sus enemigos. Una de las avenidas más grandes de Tambrem ha sido brutalmente tomada por una Hidra de Vajra traída por los morlocks que está sembrando el caos en la zona y debe ser detenida a toda costa.

Conflicto: La hidra debe ser derrotada a cualquier precio, sin embargo, los soldados de Saurania y los Rocasangrienta no logran acordar un plan conjunto. Los exploradores Rocasangrienta han tendido una trampa a la bestia, utilizando una gran fábrica al fondo de la calle que contiene una decena de barriles de aceite. Por su parte, los saurios ven poco honorable la trampa y prefieren lanzarse al combate directo, usando el aceite para impregnar sus armas con fuego.

Criaturas: La Hidra de Vajra es similar a la **hidra** (*El Resurgir del Dragón* pág. 442) estándar, pero con 120 pies de visión en la oscuridad. En el tejado de la fábrica hay **seis exploradores enanos** (*El Resurgir del Dragón* pág. 365) y al fondo de la calle **cuatro berserker saurios** (*El Resurgir del Dragón* pág. 364).

Posible resolución: Los enanos necesitan que alguien atraiga a la hidra hasta el interior de la fábrica (causándole al menos 70 puntos de golpe para que persiga a los aventureros). Quien lo haga tendrá también que ser lo suficientemente rápido como para escapar antes de que los enanos prendan el aceite y el lugar estalle en llamas. Por su parte, los saurios se limitarán a cargar contra la criatura, causando daño de fuego con sus armas. El objetivo de ambos es acabar con la Hidra y su capacidad de regeneración (+2 Puntos de Batalla). Por supuesto elegir uno de los dos planes alegrará a unos y enfadará a otros mientras que hacerles colaborar no va a ser nada sencillo. No resolver el problema y dejar a la Hidra suelta diezmará las tropas aliadas (-2 Puntos de Batalla).

LA LUZ DEL CONOCIMIENTO

Lugar: Cusq'in (Sur)

Personaje gancho: Cualquiera

Gancho: Un destacamento de soldados duérgar ha tomado la sede de la Cofradía de Erekar, un ancho torreón circular de piedra y dos pisos de altura. Se trata de una posición clave que debe ser retomada a toda costa, pero que se encuentra bien defendida.

Conflicto: Cuando los aventureros llegan al torreón, descubren a varios eruditos refugiados en unas ruinas cercanas. Son los miembros de la Cofradía de Erekar supervivientes del ataque que desean fervientemente rescatar los incontables pergaminos de conocimiento del interior de su sede. Desgraciadamente, parece que los duérgar han apilado los pergaminos en varios montones distribuidos por el interior de la torre y les han prendido fuego para llenar todo de humo y facilitar su defensa.

Criaturas: Entre los eruditos hay **tres acólitos** (*El Resurgir del Dragón* pág. 326). En el interior del torreón se encuentran acampados **seis duérgar** (*El Resurgir del Dragón* pág. 427) **un sacerdote** (*El Resurgir del Dragón* pág. 368), y **tres duérgar** adicionales vigilando en el tejado. Todo el interior de la torre se considera en oscuridad debido al humo y la falta de luz, incluso para los duérgar. Hay distribuidos por la sala cinco piras en llamas que pueden apagarse gastando una acción, aunque se consumirán completamente pasados 1d6 turnos desde el inicio del combate, destruyendo los pergaminos en el proceso.

Posible resolución: Retomar el torreón es de vital importancia para la defensa del distrito (+2 Puntos de Batalla), aunque la Orden de Erekar estará agradecida si logran apagar al menos tres de las piras de pergaminos antes de que se consuman.

PATRULLA DE DEMOLICIÓN

Lugar: Andaki (Oeste)

Personaje gancho: Tyrtareo Gelon

Gancho: Las tropas morlock han conquistado el viejo templo de Ahuraz y se han hecho fuertes en su interior. Cada vez llegan más enemigos a la posición y las Lanzas de Lantamar deben asaltar el lugar antes de que sea tarde.

Conflicto: El templo está infestado de morlocks y otros enemigos, y el capitán de Lantamar dispone de apenas 20 soldados. Según los fórmigos, varios túneles del sistema de desagüe cruzan por los cimientos del templo. El capitán está dispuesto a realizar un falso asalto para distraer a los defensores mientras los aventureros se infiltran hasta allí y colocan dos pequeños cristales de Xion explosivos para echar abajo el lugar con todos dentro.

Criaturas: Si se opta por un ataque frontal, el **capitán de Lantamar** y sus **veinte soldados de infantería** (Pioneros de Voldor #1, pág. 35-36) tendrán que enfrentarse a **cuarenta soldados morlock** (ver «Bestiario» en la página 67) y **doce duérgar** (*El Resurgir del Dragón* pág. 427). Recorrer los túneles puede implicar múltiples tiradas de habilidades como Sigilo, Atletismo o Percepción para lograr llegar sin ser descubiertos y para lograr escapar a tiempo. También puede implicar combatir con **tres minotauros** (*El Resurgir del Dragón* pág. 452) enviados por los morlocks a los túneles.

Posible resolución: Conseguir retomar el fuerte sería un duro golpe para los enemigos de Melionii (+2 Puntos de Batalla), aunque destruirlo con todos dentro también es importante (+1 Punto de Batalla). Si colaboran con ellas, las Lanzas de Lantamar se mostrarán muy agradecidas.

EMBOSCADA AÉREA

Lugar: Naklix (Norte)

Personaje gancho: Edfreya Ojoabismo

Gancho: Un enorme galeón de madera y hierro, un búnker marino propiedad de los minotauros salvajes de Azibal, avanza implacable hacia las esclusas del distrito norte y por alguna razón las catapultas enanas no están abriendo fuego.

Conflicto: El objetivo del Terror Acerado es colisionar contra las esclusas fórmigas que controlan el tráfico marino entre los canales interiores y exteriores, y una vez allí desembarcar a la compañía mercenaria de conocida cómo los Minotauros salvajes de Azibal. Los ingenieros Rocasangrienta han instalado varias catapultas sobre el tejado de uno de los castillos que vigilan el acceso, pero han sido atacados por un enjambre de arpías, enviado para proteger al barco.

La mayoría de enanos han muerto durante el ataque, pero ocho de ellos se han refugiado a tiempo en el piso inferior y esperan a ser rescatados. Quedan cuatro catapultas operativas en el tejado, y se necesitan tres personas para operar cada una de ellas en un solo turno.

Criaturas: Habrá **ocho arpías** (*El Resurgir del Dragón* pág. 391) cuando los aventureros salgan al tejado y cada turno aparecerán 1d4 adicionales, hasta un máximo de 20. Cuando los aventureros llegan, quedan 1d6+6 turnos para que el barco llegue a tierra. Disparar las catapultas requiere tres acciones; cargar, tensar y apuntar. Impactar al barco requiere una tirada de ataque a distancia a dificultad 15 (los enanos disparan a +5). Cada vez que impacten al barco lanza 1d6 y suma el número

de impactos anteriores, si el resultado es 7 o más este se hunde con toda su tripulación.

Posible resolución: Lograr hundir el barco evita que la compañía de minotauros alcance la retaguardia y cause severos daños al ejército defensor (+2 Puntos de Batalla). Por su parte, acabar con las 20 arpías también ahorra problemas futuros a los defensores del puerto (+1 Punto de Batalla). Si no logran hundir el barco, los Minotauros salvajes de Azibal arrasarán el puerto causando incontables daños (-2 Puntos de Batalla).

La ofensiva total

Estos eventos sólo están disponibles durante la última parte de la batalla.

LA ARMERÍA DE LOS PEREGRINOS

Lugar: Cusq'in (Sur)

Personaje gancho: Aldarana o Micohuani

Gancho: Aldarana ha ordenado a su guardia personal desplazarse hasta el templo de Armonía (Arastu) y extraer de su bóveda un viejo artefacto de los Peregrinos que podría ayudarles en la batalla. Este plan ha sido descubierto por Micohuani, que ha enviado en secreto un pequeño grupo de hombres a destruir el artefacto cuanto antes.

Conflicto: Los aventureros pueden ser enviados tanto para escoltar el objeto, como para destruirlo, según sus simpatías. Cuando los fórmigos tengan el objeto y se dispongan a salir de la bóveda bajo el templo, se verán rodeados por soldados víperos dispuestos a acabar con él a toda costa. Para complicarlo aún más, un grupo de morlock está a punto de asaltar el templo para hacerse con el codiciado objeto.

Criaturas: Los fórmigos enviados por Aldarana son **cuatro caballeros** (*El Resurgir del Dragón* pág. 364), mientras que las tropas víperas están formadas por **seis veteranos** (*El Resurgir del Dragón* pág. 368). Tras varios asaltos de discusión o combate, invaden el templo **quince berserker morlock** (*El Resurgir del Dragón* pág. 364). El objeto de los Peregrinos es un **Arma de Rayos** (*El Resurgir del Dragón* pág. 309) que Aldarana espera esgrimir en batalla, aunque se encuentra en mal estado y no durará demasiado.

Posible resolución: La negociación es realmente complicada y los víperos de Saurania no aceptarán otra cosa que no sea destruir el objeto. Por su parte los fórmigos son completamente fieles a su señora y tratarán de cumplir las órdenes a toda costa. Durante el ataque morlock, los tres bandos intentarán hacerse con el objeto y escapar con él. Entregar el objeto a Aldarana afianzará su posición en batalla (+1 Punto de Batalla), pero hará enfadar gravemente a Micohuani. Destruir el objeto tendrá el efecto contrario, pero no será usado en batalla (0 Puntos de Batalla) y si los morlock se hacen con él sus consecuencias serían muy negativas (-2 Puntos de Batalla).

LA MALDICIÓN DE SSUCHUQ

Lugar: Andaki (Oeste)

Personaje gancho: Micohuani

Gancho: El propio Micohuani se ha cansado de esperar y ha decidido tomar medidas en el asunto. Armado con sus herramientas rituales, a decidido marchar al coliseo de Andaki y invocar a La Maldición de Ssuchuq para hostigar a los invasores. El ritual es largo y complejo, y necesita que los aventureros le escolten y le defiendan mientras lo hace.

Conflicto: Una vez en el coliseo, Micohuani comenzará a dibujar círculos mágicos en el centro del mismo, intercalado con numerosos rituales en habla del pantano dedicados tanto a su

maestro Ezkaikilakh como al propio Ssuchuq. Su ritual va a durar media hora aproximadamente y no puede ser interrumpido durante todo ese tiempo. Al tratarse de una zona rodeada de muchos enemigos, pues no sería cabal liberar la Maldición cerca de tropas aliadas, los aventureros van a tener que rechazar tres oleadas distintas de enemigos repartidas durante el tiempo del ritual.

Criaturas: La primera oleada en atacar el coliseo está formada por **seis necrófagos** (**El Resurgir del Dragón** pág. 456), soldados muertos en batalla levantados por nigromantes morlocks. Pocos minutos después les siguen **tres necrarios** (**El Resurgir del Dragón** pág. 456), al parecer empujados por la misma fuerza nigromántica. Finalmente, **un mago morlock** (**El Resurgir del Dragón** pág. 367), el responsable de los muertos vivientes, hará acto de presencia en el coliseo dispuesto a interrumpir el ritual durante sus últimos minutos. Cuando la invocación finalice, **La Maldición de Ssuchuq** (Pioneros de Voldor #1, pág. 33) aparecerá en el coliseo con un poderoso rugido, para acto seguido perderse entre las calles de la ciudad en busca de presas de las que alimentarse.

Posible resolución: Lograr defender a Micohuani otorgará a los aventureros las simpatías de la Orden de Saurania, mientras que el fracaso será visto como debilidad. Obviamente, liberar el poder de la Maldición causará estragos entre las filas enemigas (+2 Puntos de Batalla). Si Micohuani resulta herido (-1 Punto de Batalla) o muerto (-2 Puntos de Batalla), la moral de sus hombres caerá completamente.

CHOQUE DE TITANES

Lugar: Tambrem (Este)

Personaje gancho: Cualquiera.

Gancho: Según las informaciones que llegan de Tambrem, una enorme guerrera morlock, acompañada de su guardia personal, está avanzando implacable hacia El Núcleo. Preocupados por ello, los propios Tyrtareo Gelon y Edfreya Ojoabismo han salido a su paso con sus escoltas de honor, decididos a detener su avance.

Conflicto: Según los aventureros se aproximan a Tambrem, podrán observar desde la distancia cómo las tropas de élite de Lantamar y Rocasangrienta se esfuerzan por contener el poderoso avance morlock en un cruento combate sobre una colina natural de roca que los invasores están tratando de tomar. Cuando los aventureros estén a punto de llegar a la colina y unirse a la batalla, lee o parafrasea el siguiente texto:

Mientras decenas de soldados se esfuerzan por defender la base de la colina ante el implacable avance morlock, que se abre paso a espada y fuego arcano, el ruido de poderosos golpes truenan, como anunciando una tormenta, en la cresta de la colina. Allí, una descomunal guerrera morlock descarga sus mazazos contra Tyrtareo Gelon y Edfreya Ojoabismo, que se esfuerzan en detener sus ataques buscando su oportunidad de contraatacar. A su alrededor, soldados de uno y otro lado observan, como si nadie más pudiese enfrentarse a ellos. Tras una lluvia de golpes, el veterano guerrero de Lantamar malogra su defensa y recibe un durísimo golpe en las costillas, su armadura cruje como el cristal, y cae inconsciente desde lo alto, sobre las filas morlock. Edfreya aprovecha su oportunidad para arrodillar a su oponente con un golpe de Estallatesta en la rodilla, pero es inmediatamente sorprendida por un inesperado ataque. Del rostro de la guerrera morlock surge una energía psiónica que noquea a la enana el tiempo suficiente para que la maza de su enemiga se estrelle contra su rostro, cayendo al suelo derrotada. La vencedora sonríe, instantes antes de desaparecer de escena dejando una única orden a sus soldados: «Ejecutadlos».

A partir de esto, el caos toma la escena. La mayoría de soldados defensores están heridos y superados por la situación, como para poder rescatar a sus líderes. Afortunadamente, Kya Drovash se marcha rápidamente de allí pues se está teletransportando a diferentes lugares de la batalla donde es necesaria. Para llegar hasta Tyrtareo los aventureros deben rodear la colina, mientras que para alcanzar a Edfreya deben subir hasta su cima, ambos lugares tomados ahora mismo por los morlocks.

Criaturas: Cualquiera de las dos decisiones implica combatir contra **dos soldados morlock** (ver «Bestiario» en la página 67) y **un líder morlock** (ver «Bestiario» en la página 67), por lo que dividirse para tratar de salvar a ambos no parece una buena idea.

Posible resolución: El primer objetivo de este encuentro es presentar a Kya Drovash y su fuerza imparable, nada menos que derrotando a dos líderes defensores en combate singular. No es recomendable que los aventureros se enfrenten a ella aún, pero dispones de sus estadísticas en el bestiario si deseas permitir algunos turnos de combate contra ella. El principal objetivo de este evento es la elección entre salvar al líder de las Lanzas de Lantamar o del Clan Rocasangrienta, ganando gran influencia con aquel al que logren rescatar (+2 Puntos de Batalla). Lo que ocurra con aquél líder no rescatado, o líderes si fracasan en el rescate, queda a tu decisión como director de juego. Puede ser liberado por sus propios hombres (sin Puntos de Batalla), puede ser capturado por el enemigo (-2 Puntos de Batalla) o incluso asesinado (-3 Puntos de Batalla). Ten en cuenta que, dada su importancia, es probable que antes o después la facción obtenga los recursos necesarios para resucitar a su líder caído.

La llegada de Kya Drovash

Cuando hayan pasado las 12 horas que dura aproximadamente la batalla, o desees dar por terminada la parte 1 de la aventura, lleva a cabo esta escena. El objetivo de la misma es, por un lado, presentar a los aventureros el poder de Kya Drovash y del Giroscopio empíreo de Xion, y por otro lado, poner fin a la primera batalla de Melionii para que los aventureros puedan afrontar la segunda parte de la aventura. Los aventureros pueden presenciar esta escena desde la distancia, desde la seguridad de El Núcleo si están gravemente heridos o cansados, o tratar de formar parte de la misma, aunque apenas podrán hacer nada más que intentar salvar sus vidas. Si su decisión es formar parte de la escena, déjales participar, e incluso intentar combatir a Kya Drovash (ver «Bestiario» en la página 22) si lo desean, durante unos breves asaltos. Deja que ella les humille, e incluso les ignore, perdonándoles la vida mientras arrasa con el ejército fórmigo. A partir de ahora su problema será personal y su motivación para derrotar a la tirana morlock será aún mayor.

Cuando la batalla esté llegando a sus últimos compases, la situación es la siguiente; invasores y defensores combaten encarnizadamente en los cuatro distritos periféricos de la ciudad, en una lucha calle a calle, caótica y totalmente desordenada, donde pequeños grupos tratan de emboscar al enemigo entre las ruinas. El Núcleo parece la única zona segura y los líderes tratan de ordenar la defensa desde su altura. Sin embargo, cuando la batalla amenaza con eternizarse, la propia Kya Drovash reúne a la mayoría de sus fuerzas en Tambrem, al este, y logra avanzar imparable hacia los puentes que unen al distrito con El Núcleo. Acompañada por una numerosa hueste de soldados morlock, clérigos de Xeinoth y otras bestias surgidas de

los criaderos, Drovash está decidida a poner fin a la batalla de una vez por todas.

Frente a ella, y por orden de la Reina Venkalii, cientos de trabajadores fórmigos se han esmerado en crear durante las últimas horas una imponente fortaleza de roca y tierra que defiende la entrada a los puentes que cruzan el canal hacia El Núcleo. Se trata de un muro circular de más de 20 pies de altura, sólido como la roca, que se alza en Tambrem, la última defensa entre los atacantes y los puentes de acceso. Una obra de ingeniería fórmigo extraordinaria y creada a una sorprendente velocidad gracias a la enorme dedicación de sus trabajadores. Sobre su muro se encuentra una parte importante del ejército defensor, especialmente los soldados fórmigos, liderados por la Princesa Ravayarus, que no parece dispuesta a ceder su distrito. Se trata de una posición bien defendida y cuyo asalto costaría demasiadas vidas para un ejército atacante tan diezmado a estas alturas como el defensor. Y sin embargo, Drovash y sus hombres no dudarán en ningún momento y avanzarán contra sus muros con irracional decisión.

Y es ahí cuando la líder morlock hará uso del poder que ha estado atesorando en la batalla. Mientras los primeros morlocks tratan de escalar los muros, bajo una lluvia de flechas y descargas arcanas, Kya Drovash hará aparecer el Giroscopio empíreo de Xion, y haciéndolo girar sobre su mano consumirá toda la energía almacenada por las incontables muertes en batalla para invocar al Titán Xeinoth en la batalla. Tras unos segundos de energía desatada, miles de gritos agónicos recorrerán el campo de batalla, surgidos de una colosal criatura fantasmal, más alta que las propias murallas. De aspecto humanoide, y recubierto de una armadura completa de aspecto macabro, que recuerda a la de la propia Drovash, el descomunal espectro golpea con sus puños etéreos las murallas fórmigas una y otra vez (tirada de salvación de Destreza a CD 14: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad). Mientras los morlocks observan arrodillados ante su deidad, la muralla es demolida golpe a golpe y sus ocupantes lanzados en todas direcciones o sepultados bajo los escombros. Tras ello, el titán desaparece y las tropas morlock se lanzan a rematar a los heridos entre los escombros, llevados por una suerte de éxtasis religioso.

Con el grueso de sus tropas destrozadas, y ante la inminente derrota total, la Reina Venkalii no tendrá más remedio que ordenar a sus soldados demoler los puentes que conectan El Núcleo con Tambrem. Ante ello, y con el giroscopio descargado, Kya Drovash optará por no atacar cruzando los canales, pues es demasiado peligroso, y se retirará hasta el centro de Tambrem para reagrupar a sus tropas y preparar el asalto definitivo. Los aventureros pueden participar en derribar alguno de los puentes, principalmente defendiendo a los cientos de obreros de posibles atacantes morlock o ser testigos de lo que ocurre mientras se recuperan El Núcleo preparándose para la nueva fase de la batalla.



PARTE 2. EL TEMPLO DE NYETHORN

Introducción

Tras el contundente ataque de Kya Drovash, comenzará a cundir el pánico y los líderes tratarán de mantener la calma mientras preparan la defensa de El Núcleo. Pasados varios minutos, uno de los líderes (queda a tu elección como DJ) anunciará que ha dado con la clave de una posible victoria. Uno de los morlocks capturados ha compartido una información vital sobre el origen del extraño artefacto de su líder. Nuevamente queda a tu elección cómo se ha obtenido esta información, si mediante una negociación, tortura o incluso hablando con los muertos.

De cualquier manera, los líderes y los aventureros conocerán la existencia del templo de Nyethorn, en palabras del morlock capturado; «Un viejo templo oculto tras el lago Eszan, donde los elfos guardaban reliquias de los antiguos tiranos, allí viajó Drovash y allí obtuvo su poder».

Los líderes de Melionii conocen el lago Eszan, un pequeño estanque de Vajra a pocas millas de la ciudad morlock de Craexhin. Los caminos hasta allí están ahora mismo tomados por las tropas morlock, pero la única posibilidad de los defensores es descubrir el origen del artefacto y cómo destruirlo antes de que sea demasiado tarde. Una de las facciones defensora, a tu elección como DJ, propondrá a los aventureros escoltarles hasta allí y mantener a raya a las tropas morlock durante el tiempo que necesiten, mientras ellos descubren los secretos del templo y obtienen una manera de detener el «Giroscopio empíreo de Xion». Todo esto, por supuesto, debería ocurrir lo más rápido posible pues el ataque morlock contra El Núcleo no tardará mucho más de 12 o 18 horas. Si la heroica oportunidad de salvar la ciudad no es suficiente para los aventureros, recuérdales que un templo con reliquias de los Peregrinos puede ser una fuente incomparable de riquezas y conocimiento.

Como DJ puedes adaptar el viaje como gustes, haciéndolo fácil y directo o jugándolo en detalle. Más abajo tienes una tabla de encuentros aleatorios que puedes usar si deseas generar encuentros aleatorios tanto en el viaje de ida como de vuelta.

Tabla de encuentros aleatorios de Vajra

A continuación, se presenta una tabla de encuentros aleatorios al viajar por la región de Vajra bajo Shabana. Existen dos columnas, una por si los aventureros se desplazan por tierra y otra por si se desplazan en alguna embarcación por los canales subterráneos.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL VAJRA

2d6	Encuentro (Tierra)	Encuentro (Canales)
2	1 Dragón negro joven	1 Dragón negro joven
3	1d3 Trolls	1d3 Incorpóreos
4	1d3 Khuuls	1d3 Khuuls
5	1d3+1 Minotauros	1d4+2 Gárgolas
6	1d6 Ankhegs	1d4 Sagas marinas
7	1d6 Soldados Morlock	1d6 Fuegos fatuos
8	2d6 Duérgars	2d6 Duérgars en un barco a vapor
9	2d10 Grimórlocks	2d10 Sajuaguines
10	2d12 Kóbolds	3d12 Estirges
11	1d2 Xorns	2d10 Murciélagos gigantes
12	1 Gigante de Piedra	1 Tiburón gigante

El templo de Nyethorn

El viejo templo ha estado parcialmente oculto tras una de las paredes del lago Eszan, un lugar oscuro de aguas estancadas donde prácticamente nadie se ha aventurado desde hace siglos. Ahora es sencillo localizar la entrada, pues sus pesadas puertas de acero han perdido su hechizo de ilusión y su cerradura fue forzada por los asaltantes de Kya Drovash. Tras esconderse durante siglos en su interior, apartados del mundo, el remedo Nyethorn se enfrenta ahora a su posible extinción, más cerca que nunca tras perder el Giroscopio empíreo de Xion que le alimentaba. En su interior se encuentran también los Devotos de Nyethorn, una orden religiosa de elfos que adoran a su creador como la única deidad verdadera, pero que, tras ser asesinados por los morlocks, son ahora decadentes no muertos que tratan de mantener su fe.

TRATANDO CON LOS DEVOTOS

Aún en su estado de muertos vivientes, estos elfos poseen unas capacidades mentales más que aceptables y su fe en Nyethorn está más fuerte que nunca tras otorgarles la vida por segunda vez. No son violentos y tratarán de dialogar con los aventureros si estos se muestran razonables, aunque cualquier ataque les volverá hostiles de inmediato. Aunque saben que Nyethorn se oculta en su cámara de meditación, no estarán dispuestos a permitir el acceso a los aventureros a él tras lo ocurrido con los morlocks, y sólo las promesas de venganza o una gran devoción hacia su señor podría hacerles cambiar de parecer. Afortunadamente para los aventureros, los devotos no son especialmente buenos detectando mentiras, dado su estado actual. Ten en cuenta que sólo hablan élfico y peregrino, por lo que la comunicación puede resultar difícil.

Estos devotos consideran a Nyethorn como una auténtica deidad y no aceptarán que se le trate de otra manera. Cualquier referencia a los Peregrinos como tiranos o enemigos, o sobre la no divinidad de su señor, les volverá hostiles.

1. ENTRADA AL TEMPLO

Tras las pesadas puertas de acero, el aire huele a muerte y podredumbre. Las hermosas paredes y columnas de piedra blanca están impregnadas de sangre seca y melladas por marcas de combate. Sin embargo, los cadáveres parecen haber sido apartados de la sala donde reina el más completo silencio.

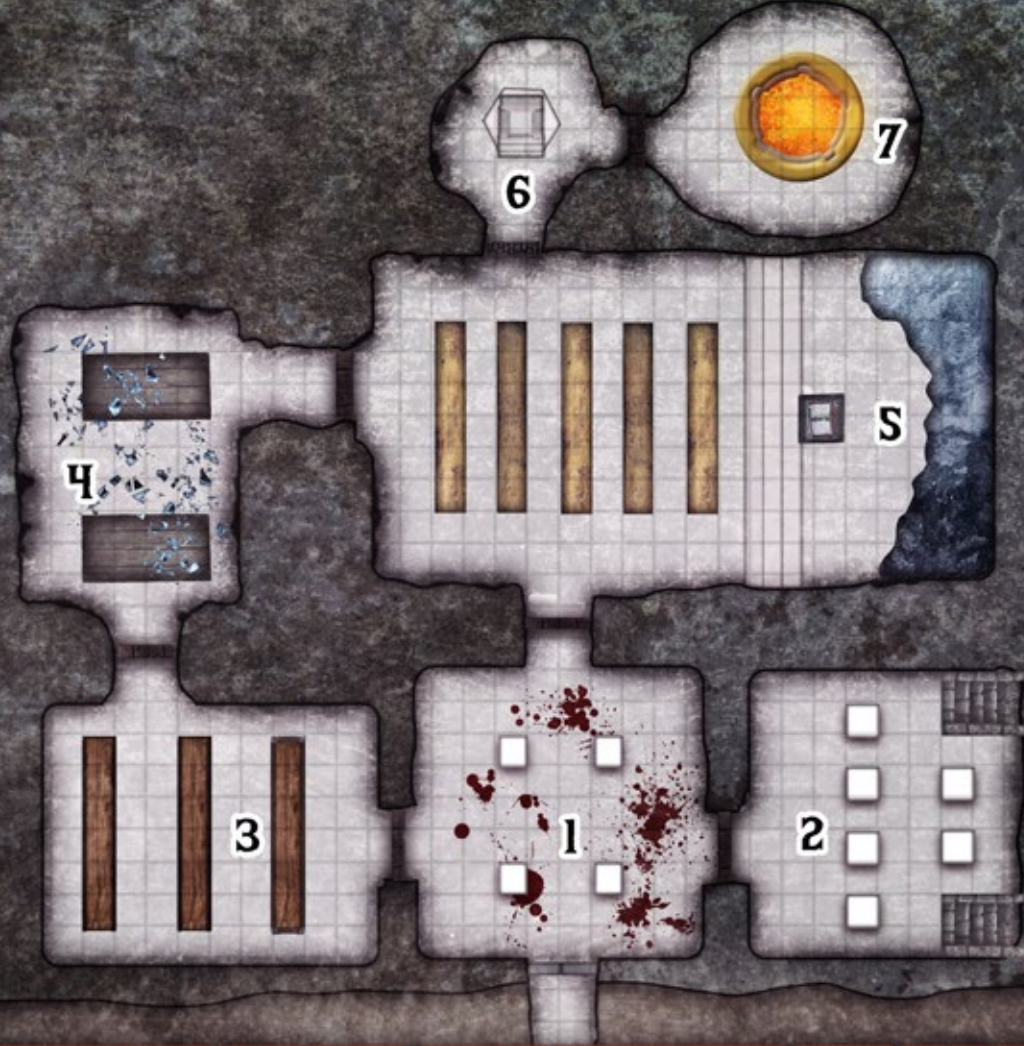
La habitación presenta las consecuencias del asalto morlock, ya que fue en esta sala donde la mayoría de los elfos fueron asesinados cruelmente.

Criaturas: No hay nadie cuando los aventureros entran en la sala, pero al mínimo ruido llegará Zelphar (ver «Bestiario» en la página 67) desde la Sala 2 a ver qué ocurre.

2. ACCESO A LAS VIVIENDAS

Esta sala de columnas es usada en ocasiones por los elfos como un lugar común donde debatir o anunciar cosas importantes. Al fondo dos escaleras bajan al nivel inferior, donde se extienden los dormitorios y comedores de los adoradores, aunque ya no los necesitan.

Criaturas: Uno de los Devotos de Nyethorn (ver «Bestiario» en la página 67) llamado Zelphar hace guardia aquí mientras sus hermanos rinden culto. Si oye ruido en alguna de las salas se desplazará allí con rapidez. Se mostrará amenazante con los



visitantes, pero no hostil directamente, salvo que alguno de ellos sea un morlock. Zelphar es una buena oportunidad para los aventureros de recabar información sobre Nyethorn o el Giroscopio empíreo de Xion, aunque su aspecto de no muerto y su falta de costumbre en tratar con desconocidos puede complicar las cosas rápidamente.

3. BIBLIOTECA

Esta pequeña y polvorienta estancia está ocupada por varias pesadas estanterías de madera con centenares de libros y pergaminos de extraños colores. Debido a su gran número, apenas entran todos en los muebles, pero han sido colocados muy cuidadosamente en un orden particular.

Muchos tomos y manuscritos guardados durante eras anteriores se agolpan aquí, cuidadosamente colocados por los habitantes del templo. La mayoría del material es demasiado antiguo como para poder moverse sin que se reduzca a polvo, aunque si se rebusca se pueden encontrar algunos libros aún en buen estado. Todo está escrito en élfico antiguo o en el lenguaje de los Peregrinos.

Criaturas: Existe un 50% de posibilidades de que un grupo de 1d3+1 Devotos de Nyethorn se encuentren en esta sala, ordenando los libros y pergaminos en silencio. Si los aventureros son pillados husmeando, serán tomados por ladrones y atacados inmediatamente. Si estos se han ganado la confianza de Zelphar, intercambiarán unas pocas palabras con él y le acompañarán en todo momento.

Tesoro: En la biblioteca pueden encontrarse pergaminos de conjuro de Cerradura arcana, Sugestión, Zona de verdad, Disipar magia y Reanimar a los Muertos. También hay tres libros escritos en Peregrino, valorados en 250 po y titulados Relatos Dorados, Grimorio de los Mundos Exánimes y Sobre la disección de dragones. Ten en cuenta que la búsqueda puede llevar bastantes minutos, o incluso horas.

4. LABORATORIO

Esta estancia recuerda a los laboratorios alquímicos de los magos. Los restos de cristales rotos y manchas en el suelo parecen indicar que muchos instrumentos dieron a parar al suelo hace poco.

Este laboratorio se diseñó para llevar a cabo los experimentos más sencillos de Nyethorn, aquellos que no necesitaban realizarse en los planos exteriores. Ahora se encuentra parcialmente destruido por el ataque, aunque su finalidad puede conocerse con una tirada de Inteligencia (Arcanos) a CD 15; construir pequeños objetos mágicos de Xion.

Criaturas: Existe un 50% de posibilidades de que un grupo de 1d3+1 Devotos de Nyethorn se encuentren en esta sala, limpiando los destrozos tras el ataque Morlock. Al igual que en la sala anterior, si los aventureros son pillados husmeando, serán tomados por ladrones y atacados inmediatamente. Si estos se han ganado la confianza de Zelphar, intercambiarán unas pocas palabras con él y le acompañarán en todo momento.



Tesoro: Bajo todos los aparatos e instrumentos, se pueden encontrar 9 gemas por valor de 50 po cada una, dos pociones de Curación mayor y un anillo de Saltar.

5. CAPILLA CONSAGRADA A NYETHORN

La solemne nave de roca blanca, hermosamente decorada con grabados sobre algún tipo de deidad humanoide, se encuentra cubierta de bancos ocupados por varios monjes en completo silencio. Al fondo, una gran roca ha sido tallada para mostrar distintas escenas, algo confusas, sobre la creación de los elfos.

Aquí es donde los elfos pasan la mayor parte de su tiempo, elevando rezos y oraciones a favor de su señor, que se encuentra casi siempre oculto tras la puerta secreta de la pared norte, aunque en contadas ocasiones la atraviesa para compartir de primera mano la fe con sus devotos. Las paredes se encuentran llenas de grabados que cuentan como Nyethorn creó a los elfos y les protegió de un mundo caótico lleno de malvados demonios que desean sus almas. Por supuesto es todo una gran mentira creada por el remedo para poder alimentarse de la fe de sus esclavos elfos.

Criaturas: La inmensa mayoría de los Devotos de Nyethorn se encuentran en esta sala, distribuidos por los bancos en silencio, rezando a su señor y reflexionando sobre su nueva no-vida. Cuando los aventureros entren hay 1d10+1 devotos en los bancos. Solo se activarán si escuchan algún ruido (percepción Pasiva 10) o alguien interactúa directamente con ellos.

6. SALA DE MEDITACIÓN

Un gran trono de piedra reposa en el centro de una sala circular desprovista de toda decoración. La única iluminación de la sala proviene del extraño fulgor que se filtra por el pasillo del fondo.

Esta sala es el sancta sanctorum de Nyethorn. Se trata de una habitación completamente despejada, con la excepción de la puerta secreta de entrada y la salida al portal planar de la habitación de al lado.

Criaturas: El propio Nyethorn descansa en esta sala, sentado en su trono tras el ataque de Kya Drovash y el robo del Giroscopio empíreo de Xion. Su telepatía le permite comunicarse en secreto con sus adoradores y estar al tanto de lo que ocurre más allá de esta habitación.

Hablando con Nyethorn

Aunque al igual que los demás Peregrinos, Nyethorn desprecia a las razas inferiores y desea volver a alzarse como un señor indiscutible, su problema de salud y su derrota ante Kya Drovash, quién le obligó con sus poderes mentales a compartir sus secretos, le hace mucho más receptivo a colaborar con los aventureros para resolver su problema común. Su verdadera motivación es recuperar el giroscopio y no verá con malos ojos ayudar a los aventureros a destruirlo siempre y cuando se comprometan a entregarle las piezas, para poder fabricarlo de nuevo. Una vez lleguen a un acuerdo, o sea obligado de alguna manera a colaborar, este informará a los aventureros de que puede fabricar un nuevo artefacto para destruir el

giroscopio, pero necesita viajar hasta la Fortaleza de Eliphas desde el transportador de la sala adyacente, y ellos deben ayudarlo a lograrlo.

¿Qué es el Giroscopio empíreo de Xion, Nyethorn? Se trata de un poderoso artefacto diseñado por mí para canalizar la energía de los planos superiores. Durante largo tiempo me ha permitido mantener la integridad de mi propia energía, pero ahora que lo han robado, esos morlocks lo utilizarán para invocar a su falso dios. Se alimenta de todo tipo de energías superiores, incluyendo las almas de los muertos, así que puede ser una gran arma si se utiliza en batalla. Desgraciadamente para vosotros, lo hice indestructible a todo tipo de ataque que las razas inferiores podáis concebir.

7. PORTAL PLANAR

Un misterioso disco de piedra y oro ocupa la mayor parte del suelo de esta habitación. Bajo las secciones regulares en las que está dividido el disco se observa una luz dorada que parece acompaña de un leve zumbido mágico.

En esta sala se encuentra el portal planar de Nyethorn, que conduce a la fortaleza de Eliphas. Este funciona mediante un complejo sistema de Xion ubicado bajo el disco de piedra que se activa automáticamente cuando se pronuncia la palabra de mando. Cualquier intento de manipular el mecanismo acabará probablemente con una explosión de Xion.

La Fortaleza de Eliphas

¿Qué es este lugar, Nyethorn? Este lugar es la fortaleza de Eliphas. Se trata de un lugar construido en el plano etéreo, donde nuestro pueblo creó una de sus mayores obras. Lleva siglos abandonado pero algunos de sus artefactos aún pueden utilizarse para manipular la energía de los planos exteriores. Afortunadamente para vosotros, los conjuros que la protegen evitan que vuestra forma física se deshilahe en los flujos de energía primordial.

Suelos, techos y paredes. Todo en la fortaleza está fabricado en una aleación de acero con un extraño brillo azulado. Los techos tienen 10 pies de altura en toda la fortaleza.

Puertas. Las puertas indicadas en el mapa están construidas con la misma aleación de las paredes y están todas abiertas, aunque pueden atrancarse con facilidad. Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 19) o rompiéndose (CA 17, 45 PG de daño contundente).

Luz. La iluminación es luz tenue en todo el recinto.

1. PORTAL PLANAR

Esta sala posee el otro portal planar que conecta con el templo de Nyethorn.

2. ANTIGUA PRISIÓN ARCANIA

Las escasas luces de este largo salón reflejan varios círculos mágicos inscritos en el suelo del mismo, dispersados por la sala. Sobre algunos de ellos parece percibirse los reflejos esporádicos de algún tipo de nube etérea.

En su momento esta sala fue utilizada como una pequeña prisión donde algunas criaturas extraplanares eran mantenidas para su estudio. Algunos acechadores invisibles aún se mantienen atrapados en los círculos mágicos de protección dibujados en el suelo.

Criaturas: Cada uno de los círculos alberga a un acechador invisible (**El Resurgir del Dragón** pág. 389), atrapado desde hace siglos. Si alguno se libera, atacará a todos los presentes durante 1d3+1 asaltos antes de escapar por el recinto en busca de un camino de vuelta a su plano de origen.

3. SALA DEL INGENIO DE XION

La pared oeste de la sala se encuentra cubierta de extraña maquinaria, compuesta por incontables luces y tuberías cuya finalidad es completamente desconocida. Sin embargo, aún es más sorprendente observar la ventana norte que muestra el exterior: la estructura con aspecto de templo en la que os encontráis se aposenta en un pedazo de tierra que ondea sobre el vacío, próxima a unas insólitas nubes de fuego y plata hasta donde alcanza la vista.

Esta sala alberga el «motor» principal de la fortaleza. Tras una revisión rápida, Nyethorn comprobará que está dañado y pedirá a los aventureros que vayan hasta el almacén (sala 4) y le traigan una extraña pieza de cristal de Xion con forma de estrella de cinco puntas que necesita para hacer funcionar la máquina. Mientras tanto, él seguirá con las revisiones. Aquello que puede observarse a través de la ventana son los planos exteriores, vistos desde la distancia.

Criaturas: Cuando los aventureros entran, existe un 25% de posibilidades de que un defensor astral (ver «Bestiario» en la página 22) aparezca en la sala y los ataque.

Tesoro: En una pequeña caja metálica, abandonada en una de las esquinas de la sala, se encuentran 8 esquilas de Xion, valoradas en 100 po cada una, y una presea de salud.

¿Qué son estas criaturas que nos atacan, Nyethorn? Son guardianes del plano celestial, el más cercano a la fortaleza. Pese a los conjuros de protección, en ocasiones logran materializarse en el interior y atacarnos. Si pudiesen, destruirían la fortaleza y también a nosotros.

4. ALMACÉN PARA ARTEFACTOS

El viejo almacén huele a cerrado y a metal. Sus estanterías parecen oxidadas y a punto de desmoronarse, como si ya no pudiesen cargar con las pesadas piezas de hierro que contienen.

Este antiguo almacén está lleno de piezas de repuesto para los diferentes sistemas de la fortaleza. La mayoría se encuentran oxidadas o directamente rotas. Es necesaria una tirada de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) a CD 14 para poder encontrar la pieza de Xion que necesita Nyethorn. Se encuentra completamente descargada y no es peligrosa, y un experto arcano puede observar que la pieza parece no haberse utilizado nunca hasta ahora.

Criaturas: Cuatro monstruos corrosivos (**El Resurgir del Dragón** pág. 454) viven entre las estanterías, aunque de momento solo se han alimentado de parte de las paredes y los pisos más bajos de las estanterías.

Tesoro: Además de la pieza de Xion que necesitan, reparado por la sala hay 5 esquilas de Xion valoradas en 100 po.

5. FORJA ARCANOETÉREA

Al fondo de la gran sala de paredes metálicas se encuentra un pequeño pero solemne pedestal de aspecto mágico, del que surgen numerosas tuberías hasta las paredes. Incontables runas de origen desconocido han sido grabadas por las paredes, siguiendo extrañas formas geométricas.

En el centro de esta sala se encuentra la forja arcanoetérea, una antigua maquinaria utilizada por los Peregrinos para transformar la energía primordial de los planos exteriores en objetos mágicos, utilizados por los miembros de la Conjura Quimérica durante sus proyectos. Una vez reparada la maquinaria de la Sala 4, Nyethorn o cualquier mago experto, pueden

utilizarla durante un breve espacio de tiempo. El principal problema al usarla es que sus energías atraen a las entidades planares que habitan las cercanías, que tratan de evitar que la maquinaria absorba la energía primordial.

Una vez activada, Nyethorn necesita 10 turnos seguidos manipulando la máquina para crear el **Lazo irreal**, el artefacto diseñado para destruir el Giroscopio. Durante esos turnos los aventureros deberán defenderlo de los Defensores astrales, que intentarán acabar con él desde el momento en que active la máquina.

Criaturas: La sala se encuentra vacía, pero en el momento que Nyethorn u otra persona comience a manipular la forja arcanoetérea, los Defensores astrales atacarán el lugar sin piedad. Al final de cada turno en el que la forja esté activada lanza 1d6 y suma el número de turnos que la forja lleva activada. Con un resultado de 5+ aparece un nuevo Defensor Astral. Estos defensores tratarán siempre de matar a Nyethorn y después destruir la forja, aunque se trabarán en combate contra todo aquel que les ataque o les bloquee el paso.

Tesoro: Una vez terminado, Nyethorn entregará a los aventureros el Lazo irreal. Se trata de una Varita de rayos de Xion con cuatro cargas, que se destruye automáticamente al perder sus cargas. Mientras la sujetas, puedes realizar un Ataque a Distancia que causa (28) 8d6 de daño de fuego si impacta. Los aventureros la necesitarán para destruir el Giroscopio y derrotar a Kya Drovash.

¿Qué debemos hacer con esto, Nyethorn? Esta varita está sintonizada con los patrones arcanos del giroscopio que me

robaron. Si lográis impactar al giroscopio con sus rayos, este será destruido, probablemente en una explosión incontrolada. Luego debéis traerme los restos del giroscopio u os arriesgáis a un mal aún mayor.

OTRAS SALAS

El resto de las salas se encuentran vacías y libres de enemigos.

Resolución

Hay muchas maneras de resolver la segunda parte de la aventura, especialmente en lo relativo al templo de Nyethorn. Sin embargo, para poder cumplir su misión, los aventureros deberían colaborar de alguna manera con el remedo para poder lograr el Lazo irreal mediante el uso de la forja. Cuando abandonen el templo, cosa que deberían hacer a toda prisa para no llegar a la batalla demasiado tarde, lo harán con algún tipo de trato con Nyethorn, que exige que se le devuelvan los restos del Giroscopio una vez destruido.

Lo que ocurra a partir de aquí con Nyethorn puede variar enormemente. No sería de extrañar que los aventureros decidan no volver y quedarse o destruir los restos del giroscopio. De ser así, no ocurrirá nada inmediato, pero el remedo se verá obligado a abandonar su templo y buscar una solución antes o después. Si vuelven al templo, Nyethorn les agradecerá el gesto, felizmente sorprendido, y se encerrará para seguir buscando una solución a su problema.

En cualquier caso, es obvio que antes o después el remedo clamará venganza contra Kya Drovash y quizás contra los aventureros.



PARTE 3. LA SEGUNDA BATALLA DE MELIONII

Una vez obtenido el Lazo irreal para acabar con el poder de Kya Drovash, los aventureros deberán volver a toda prisa a una Melionii en plena batalla final, donde tendrán que llegar hasta la líder morlock antes de que sea demasiado tarde. Para colmo, como parte del asedio final, Kya Drovash ha liberado las energías recogidas por el giroscopio tras todos los muertos en batalla y el ente espectral del Titán Xeinoth avanza junto a ella, arrasando a sus enemigos.

Condiciones

Estas son las actuales condiciones de la ciudad de Melionii a la vuelta de los personajes, para que como director de juego lo prepares como creas conveniente. Durante esta parte de la aventura, se utilizan las reglas de Movimiento de la página 139 de **El Resurgir del Dragón**.

Movimiento. La ciudad está actualmente en ruinas debido a los desperfectos provocados por las bestias morlock, las máquinas de guerra y la hechicería. Aunque hay secciones ocupadas por escombros, siendo terreno difícil, la mayor parte del terreno no sufre esta condición. El interior de los edificios si es terreno difícil, lo mismo que la zona de guerra y el interior de El Núcleo.

Luz y visión. Los morlocks han atacado las grandes fuentes de luz de la ciudad para sumergirla en la total oscuridad, pero la presencia de los fuegos que arrasan grandes secciones de la misma han impedido que esto suceda. Por ello las calles de Melionii están en **luz tenue**. Eso podría cambiar si los personajes arreglan el cañón del alba (ver más adelante), pasando a llenar las zonas al aire libre de la urbe con **luz brillante**.

El Regreso a Melionii

Huele a humo, fuego y sangre. El aire vibra con las energías de una batalla que está destrozando la ciudad, el suelo tiembla a cada golpe de la criatura imposiblemente grande que avanza junto con un coro de almas aullantes. Alcanzáis a ver a los disciplinados soldados fórmigos soportar oleadas de morlocks con estoicismo, mientras derrumban los puentes para impedir a sus enemigos avanzar con comodidad por los distintos frentes. Oís a los guerreros Rocasangrienta descargar el poder destructivo de sus máquinas de guerra sobre las hordas de monstruosidades ciegas. Sentís las energías que los guerreros malditos de Lantamar roban a los cuerpos de los que se atreven a plantarles cara. Oléis la sangre que mana abundantemente de los cuerpos de las aberraciones y que espolea a los guerreros de Saurania a adentrarse en lo más profundo de las refriegas. Y pese a todo la marea sigue avanzando, amenazando con consumirlo todo. En Melionii se está librando una batalla imposible de ganar, o eso os dice una pequeña parte de vuestra mente, pero tras vuestra búsqueda habéis logrado algo capaz de girar las tornas. La monstruosidad que está aniquilando toda una ciudad se está abriendo paso a El Núcleo y si toma el lugar, toda esperanza estará perdida.

Los aventureros deben abrirse paso hasta El Núcleo antes de que Kya Drovash y su ejército alcancen el corazón de la ciudad. Este avance no va a ser fácil pues el ejército morlock está por todas partes de Melionii y en su camino hacia El Núcleo deberán afrontar más peligros. Como director de juego debes intentar manejar esta escena como una cuenta atrás, una carrera desesperada para llegar hasta El Núcleo antes de que sea tarde. Esta parte de la aventura considera que los aventureros

llegan a Melionii desde uno de sus bordes, teniendo que cruzar uno de los distritos para poder llegar al centro, asediado por las tropas enemigas. A continuación, se presentan varios encuentros secuenciales, que los aventureros deberán superar hasta llegar al final.

Los refugiados en peligro

Las calles de la antaño hermosa ciudad están llenas de ruinas y cadáveres, mientras la guerra parece consumirla como el fuego consume el papel. Desde vuestra posición alcanzáis a ver al otro lado de la calle, en una pequeña plaza circular, como una docena de niños fórmigos y dos adultos huyen de un trío de duérgars. Dos de ellos van armados con extrañas hachas rugientes, cuyos filos recuerdan a los dientes de un tiburón y que se mueven impulsados por una energía arcana. El tercero va enfundado en una monstruosa armadura, similar a un tonel, y dispara llamas con un espantoso artefacto que recuerda a un fuelle de latón. Aunque los fórmigos deberían ser más rápidos, muchos están heridos y su marcha es lenta. Es evidente que no tardarán en sucumbir.

Los personajes se encuentran a 10 pies de la entrada de la plaza, una zona circular con 50 pies de radio, donde se encuentran los fórmigos y sus perseguidores. Los duérgars están en el otro extremo de la plaza, y los civiles justo en el frente. Se han separado del grueso del ejército para capturar esclavos fórmigos y probar sus nuevas armas. Sádicos como son los enanos oscuros, están disfrutando del miedo que generan en sus enemigos, y avanzan lenta pero inexorablemente hacia ellos. Si los personajes no intervienen en 5 rondas los duérgars masacrarán a los fórmigos.

Una vez en la plaza, es posible cruzarla sin ser detectados por los duérgar superando dos pruebas de Sigilo CD 10 y CD 12 respectivamente. Con la primera prueba llegarán hasta la mitad de la plaza, y con la segunda hasta la salida. Si los aventureros deciden cruzar y abandonar a los fórmigos, estos serán aniquilados en pocos minutos. Si socorren a los fórmigos estos aprovecharán la distracción generada para forzar sus cuerpos hasta la extenuación y buscar un escondite seguro. Siempre y cuando derroten al **mercenario duérgar en armadura potenciada** y los **dos mercenarios duérgar** (ver «Bestiario» en la página 67)... y paren la invasión.

El cañón del alba

Al llegar a una zona dominada por una pequeña colina de escombros, os topáis con un espectáculo extraño. Un grupo de enanos del clan Rocasangrienta, vestidos con extraños trajes y portando misteriosos aparatos, se encuentran parapetados tras una columna rota. A los pies del montículo, tres batroks armados y cubiertos con pinturas de guerra parecen tratar de abatir con sus arcos a los enanos. En lo alto del ruinoso cerro se encuentra la estampa más peculiar. Un gigantesco y extravagante artefacto, similar a una campana de bronce incrustada en un armazón con ruedas, conectado mediante hilos de cobre y oro a un enorme cristal de Xion grande como un carro, está siendo manipulado por un sacerdote vípero y dos enormes saurios empapados en sangre.

En un pequeño edificio en ruinas, unos ingenieros del clan Rocasangrienta estaban terminando de activar un ingenio bélico llamado cañón del alba, un artefacto de bronce que, según cuentan los enanos, sería capaz de crear un pequeño Avor que

iluminará toda la ciudad. De ese modo, piensan dejar cegados y en desventaja a morlocks, duérgars y demás esbirros de Drovash. Por desgracia el cañón es una máquina basada parcialmente en tecnología de los Peregrinos y la Orden de Saurania lo ha tomado para destruirlo. Planean destruir la máquina, pero conservar el cristal de Xion totalmente cargado para hacerlo explotar en el corazón de las filas enemigas.

Los enanos Rocasangrienta quieren recuperar ese aparato, que llaman cañón del alba, para proporcionar apoyo a los ejércitos aliados en estos momentos de crisis. No han podido hacerlo antes dado los problemas de manipular tecnología exótica, y están desesperados por llenar Melionii con luz solar. Explicarán que el cañón del alba generará durante horas una enorme esfera luminosa en el techo de la ciudad, con el resplandor de Avor. Si los personajes se interesan por la situación los Rocasangrienta les explicarán cómo «esos salvajes lagartos» se abalanzaron sobre el cañón y los expulsaron bajo amenazas, y que ahora planean hacerlo volar por los aires movidos por el fanatismo. Pedirán que les ayuden a recuperar el arma, aunque sea por la fuerza. Están convencidos de que pueden dar una ayuda vital a los defensores, y que acabarán todos muertos si la Orden de Saurania sigue trasteando con la máquina.

Por su parte, los miembros de la Orden de Saurania son un grupo pequeño de iniciados bastante ignorantes, pero no estúpidos, dirigidos por un fanático sacerdote vípero llamado **Ssakess (El Resurgir del Dragón** pág. 368). Este piensa confiscar el «abominable» cañón del alba para que la Orden lo ponga bajo custodia, y utilizarlo como arma. Planea infiltrarse tras las filas enemigas y hacerlo explotar en un acto de «gloriosa inmolación» causando, teóricamente, incontables bajas a los invasores. Pedirá ayuda para desarmar el cristal de Xion y así poder empezar la infiltración. Considera que los Rocasangrienta son unos renegados aspirantes a Peregrinos, pero afirma pomposamente dejarlos vivir «porque incluso ellos tienen un papel que cumplir en los planes de Ssuchuq», pero no tendrá problemas si acaban muertos. Sus seguidores colaboran con él, movidos por el convencimiento de estar siguiendo la voluntad de su dios, pero si se les hace dudar se volverán con rapidez en contra suya.

Como director de juego puedes permitir tiradas para obtener información que les pueda ayudar a resolver la situación.

Inteligencia (Arcanos)

CD10: Un cristal de Xion tan enorme podría ser peligroso de utilizar, podría explotar.

CD12: Hace mil quinientos años, cuando los saurios aún servían a los Peregrinos, emplearon un artefacto capaz de generar la luz de Avor para cegar a un grupo de svirfneblin rebeldes.

Inteligencia (Historia)

CD10: Hace 100 años la Orden de Saurania pactó un alto el fuego con un grupo de soldados-científicos mida para poder hacer frente a una gran amenaza emergida de un laboratorio de los Peregrinos.

CD12: Los líderes de la Orden de Saurania establecieron que en caso de enorme necesidad los soldados que sirven al poderoso Ssuchuq deben elegir el mal menor a la hora de enfrentarse a una amenaza incommensurable.

CD 14: Aquellos que no siguieron este mandato durante aquella crisis fueron ejecutados por traidores por la propia Maldición de Ssuchuq.

Inteligencia (Investigación)

CD 12: El cristal de Xion está amarrado al armazón con un cepo de adamantina de fabricación enana, que solo puede abrirse con una llave.

CD 14: Desde esa localización un hipotético sol en miniatura llenaría toda la ciudad con luz.

Inteligencia (Religión)

CD 12: Es el mandato de Ssuchuq mantener Voldor a salvo de los artefactos de los Peregrinos que puedan provocar el surgimiento de unos nuevos Peregrinos.

CD 14: Es el mandato de Ssuchuq combatir por los medios que sean a los más inmundos herederos de los Peregrinos, los infectos bastarre, los hediondos morlocks y los espantosos duérgars. El resto de pueblos pueden ser útiles a Ssuchuq y ser empleados para mantener Saurania a salvo.

CD 16: Es el mandato de Ssuchuq acabar con aquellos más movidos por su propio interés y gloria que por el bien de la Orden de Saurania y sus objetivos.

Sabiduría (Perspicacia)

CD 10: El sacerdote vípero mira preocupadamente hacia la zona del gran frente.

CD 14: El sacerdote vípero lanza excusas contradictorias a sus esbirros.

Si los personajes deciden tratar de convencer a Ssakess para que se retire, deberán superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 12. Si fallan el vípero ordenará a sus guerreros que les ataquen. Si los jugadores emplean como argumentos la información obtenida, como que Ssuchuq exige que colaboren con otras razas o que estén demasiado alejados del frente, no atacarán, sino que dejarán que el vípero se las apañe solo.

Si los personajes optan por desmontar el cañón del alba, deberán superar una prueba de Destreza CD 15 para abrir el cepo. Si lo hacen, los enanos desesperados atacarán la posición hasta las últimas consecuencias. Uno de los ingenieros lleva la llave que permite abrir el cepo. Si el clan Rocasangrienta recupera el cañón del alba y lo utiliza, logrará que se haga la luz dentro de Melionii cegando a duérgars, morlocks, svirfneblins y demás criaturas vulnerables a la luz solar. No ganarán la batalla, pero si otorgarán una ventaja que puede ser crítica.

Si la orden de Saurania utiliza el cristal de Xion como una bomba provocarán una gran destrucción entre morlocks y darán cierto respiro a los defensores (+2 Puntos de Batalla). Durante el encuentro posterior Cruzando el puente los personajes tendrán 9 y no 7 rondas para cruzar el puente antes de que este se destruya. Si los personajes no hacen nada el cañón del alba explotará, matando a todo el mundo en un radio de ¼ de milla.

Cruzando el puente

Mientras os acercáis a El Núcleo podéis ver cómo la horda de Drovash está superando a los defensores, que poco a poco se han retirado al centro de la ciudad. Comprobáis cómo los túneles y puentes que conectaban los barrios están siendo destruidos, pero eso no parece detener la marea. Mediante poderosos conjuros, el ejército morlock ha creado un nuevo puente que asciende hasta el núcleo y la situación parece más desesperada a cada minuto que pasa. Aunque algunos invasores parecen haber accedido ya a El Núcleo, muchos más corren hacia allí, mientras las máquinas de guerra enanas están lanzando enormes rocas para destrozar el puente y evitar el avance enemigo. Si queréis llegar rápidamente a El Núcleo debéis empezar a correr bajo la lluvia de proyectiles, por un puente lleno de gnomos de las profundidades que también tratan de cruzar.

Los personajes tienen 7 rondas para cruzar los 150 pies de puente que les separan de El Núcleo. Llegada a la octava

ronda el puente será destruido por las grandes piedras que los Rocasangrienta están lanzando contra este desde los pisos más altos. Lo malo es que, en el centro de la pasarela, a 75 pies de los bordes, hay **ocho gnomos de las profundidades** (*El Resurgir del Dragón* pág. 437) que acaban de dar buena cuenta de los guardias de Lantamar que protegían la posición. Son un grupo de brutos, más parecidos a depredadores salvajes que a disciplinados soldados, sin aprecio por su vida y totalmente dedicados a la voluntad de Xeinoth. Combatirán a los personajes incluso mientras las piedras caen sobre ellos destrozando el lugar.

La lluvia de proyectiles durará 7 turnos. Al inicio de cada turno que los personajes sobre el puente deberán superar una salvación de Destreza CD 8 + número de turnos de lluvia de proyectiles o sufrir 7 (2d6) puntos de daño contundente. Cualquier personaje sobre el puente al inicio del octavo turno cae al agua tras 25 pies de caída, necesitando las tiradas de Atletismo pertinentes para no ser arrastrado por la corriente y poder llegar al otro lado. Sin el puente, los aventureros se verán obligados a trepar o nadar en mitad de la batalla para llegar hasta la siguiente escena.

Enfrentando a Kya Drovash

Ante vosotros se alza la gigantesca estalactita que cuelga del techo de la gruta y forma el núcleo de la ciudad de Melionii. Flotando junto a ella, de igual tamaño, la figura espectral del titán Xeinoth golpea sin piedad la base de la estalactita, que amenaza con desplomarse en cualquier momento. En su interior, a través de las múltiples terrazas, puede observarse como Kya Drovash y sus hombres arrasan a los últimos defensores mientras avanzan hasta la cámara de la reina Venkalii.

Esta es la escena final de la batalla, y la que decidirá el destino de la ciudad de Melionii. La fuerza del titán Xeinoth, invocada a través del giroscopio, que reposa en la mano izquierda de Kya Drovash, va a echar abajo la estalactita que forma El Núcleo. Cualquier intento de ataque o de llamar la atención del titán es inútil, y la única esperanza de los defensores es destruir el giroscopio y derrotar a la líder morlock. Mientras tanto, esta y sus guardaespaldas de élite se han adentrado allí utilizando el puente que han creado y se esmeran en acabar con todos los líderes de los defensores, avanzando hacia la cámara más alta donde la reina Venkalii se ha refugiado con sus escoltas. En ningún momento parecen preocupados porque todo el lugar pueda venirse abajo en cualquier momento con ellos dentro. Esto es así debido al fanatismo hacia su líder, y a que la propia Kya posee un conjuro de Contingencia que le proporcionará una Forma gaseosa si todo se viene abajo.

En esta escena los aventureros tendrán que entrar y enfrentarse a la propia Kya Drovash para destruir el Giroscopio de Xion que tiene en su poder. Esta se enfrentará personalmente a los aventureros, dejándose llevar por la euforia de la inminente victoria, mientras ordena a sus hombres subir y asegurarse que la reina fórmiga no escape de la destrucción. Afortunadamente para ella, está custodiada por Aldarana y sus escasas tropas restantes, y no sufrirá daño siempre y cuando el titán no logre destruir El Núcleo.

El combate sigue las normas descritas a continuación. El titán destruirá todo en 15 turnos desde el inicio del combate, matando automáticamente a todos los que se encuentren en su interior salvo que puedan escapar por algún medio en el turno posterior. El titán desaparece y el Giroscopio es destruido si Kya Drovash o el propio Giroscopio llegan a 0 puntos de golpe.

Atacar directamente al giroscopio, que agarra Kya en su mano izquierda, implica una tirada de ataque a CA 20 (la CA de Kya más 2) y cualquier daño que no sea del Lazo irreal es reducido hasta un máximo de 5 puntos de golpe. El giroscopio posee 45 puntos de golpe y cuando es destruido produce una explosión de energía mágica que desintegra automáticamente a Kya Drovash y a cualquiera que lo esté agarrando en ese momento.

Otra opción es matar (no vale con derrotar) a la propia Kya, en cuyo caso el vínculo con el giroscopio se rompe y este queda inerte. Esta opción es mucho más complicada, ya que el valor de desafío de la líder morlock es muy elevado y las posibilidades de fracaso son muy altas. Es más fácil tratar de distraer a la morlock o aguantar sus ataques mientras tratan de destruir el giroscopio. Para hacer esta escena más dinámica y heroica, te recomendamos que permitas e incentives a tus jugadores a utilizar estrategias que les permitan optimizar los cuatro disparos del Lazo irreal, tratando de dispararlo sólo cuando tengan ventaja, por ejemplo, mientras la morlock está distraída, o inmovilizando el giroscopio de algún modo. Si, aun así, el combate resulta ser excesivamente difícil, puedes añadir a algunos PNJs como refuerzo del grupo, como pueden ser Tyrtareo Gelon o Aldarana.

Combate: Tienes los atributos de Kya Drovash en el apéndice. Durante este combate Kya no utiliza su escudo (CA 18), realizando sólo dos ataques por turno con su maza. En este momento tiene 109 puntos de golpe.

Conclusión

Tanto si los jugadores triunfan como si fracasan, todo terminará tras el combate en El Núcleo. Si tienen éxito, los aventureros serán tratados como héroes por los líderes de Melionii y las historias de sus hazañas recorrerán todo Shabana durante mucho tiempo. Los supervivientes morlock volverán a las profundidades, huyendo desordenadamente con la esperanza de reagruparse y volver en el futuro. Además de los puntos de experiencia por derrotar a los enemigos correspondientes, los aventureros reciben 1 000 PX por obtener el Lazo irreal y 1 500 PX por derrotar a Kya Drovash o destruir el giroscopio.

Como parte de su agradecimiento, cada aventurero recibirá un pago en joyas y sal valorado en 500 piezas de oro de manos de la misma reina Venkalii. Los defensores también se ofrecerán a colaborar con los aventureros en cualquier ayuda que necesiten, como puede ser resucitar a un compañero caído o conseguirles una manera rápida de volver a su casa o a la localización que deseen.

Si, al contrario, El Núcleo es destruido y los aventureros derrotados, las fuerzas morlock se marcharán de nuevo a Vajra portando todo el saqueo de la ciudad y dispuestos a reforzar su posición en la zona, para lanzar ataques a la superficie y enriquecerse gracias a los saqueos durante los próximos años. Dependiendo del nivel de crudeza que quieras para tu campaña, es posible que varios aventureros hayan muerto y engrosen las incontables bajas de los defensores, o puede que alguna facción con la que tengan simpatía logre resucitarles al considerarlos aliados valiosos en el futuro.

De cualquier manera, es pronto para saber el alcance real de la batalla. La ciudad se encuentra en ruinas y es imposible conocer el verdadero alcance de los daños sufridos por ambos bandos. En las próximas semanas ambos ejércitos evaluarán sus bajas y tratarán de reconstruir sus filas para seguir luchando por el control de la región.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Soldado Morlock

Humanoide Mediano (Morlock), neutral malvado

Toscamente equipada, la principal fuerza de combate morlock está formada por pequeñas escuadras de estos luchadores expertos en emboscar a sus enemigos y derribarlos rápidamente para evitar sufrir daños.

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies, 15 pies escalando.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Fue +5, Des +5, Sab +3

Habilidades: Atletismo +5, Sigilo +5, Supervivencia +3

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, morlock.

Desafío: 2 (450 PX)

Sensibilidad a la luz solar. Mientras el soldado morlock esté expuesto a la luz del sol, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción).

Emboscada. En la primera ronda de un combate, el soldado morlock tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que haya sorprendido.

Acciones

Multiataque. El soldado morlock realiza tres ataques cuerpo a cuerpo (dos con su espada larga y uno con su daga) o dos ataques a distancia con sus dagas.

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+3) puntos de daño cortante.

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

Líder Morlock

Humanoide Mediano (Morlock), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 104 (16d8+32)

Velocidad: 30 pies, 15 pies escalando.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Fue +5, Des +5, Sab +4

Habilidades: Atletismo +5, Sigilo +5, Supervivencia +3

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, morlock.

Desafío: 4 (1100 PX)

Sensibilidad a la luz solar. Mientras el líder morlock esté expuesto a la luz del sol, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción).

Emboscada. En la primera ronda de un combate, el líder morlock tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que haya sorprendido.

Acciones

Multiataque. El líder morlock puede realizar tres ataques de espada larga o dos ataques de arco largo.

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+3) puntos de daño cortante.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Reacciones

Parada. El líder morlock añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el líder debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Soldado Saurio

Humanoide Mediano (saurio), caótico neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 52 (8d8+16)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Saurio

Desafío: 2 (450 PX)

Aguantar la respiración. El saurio puede contener la respiración hasta 14 minutos.

Acciones

Multiataque. El soldado saurio realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Lanza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+3) daño perforante.

Jabalina. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Golpe de escudo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (1d4+3) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbada.

Devoto de Nyethorn

No muerto Mediano, legal maligno

Antaño unos sosegados elfos, devotos de su señor Nyethorn, son ahora una cruel burla de lo que fueron. Vestidos con sus hermosas túnicas azules, ahora rasgadas y manchadas de sangre, muestran su rostro pálido y descompuesto con el mismo orgullo élfico que antes lucían sus hermosos rasgos. Se mueven despacio y sus voces son profundas y deformes, aunque sus afiladas garras ennegrecidas pueden golpear con sorprendente rapidez.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 49 (9d8+9)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)



Habilidades: Religión +3, Sigilo +5

Vulnerabilidades al daño: Fuego

Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: Común, élfico.

Desafío: 3 (700 PX)

Resistencia a la expulsión. Los devotos que se encuentren a 100 pies o menos de Nyethorn tienen ventaja en las tiradas de salvación contra los efectos que expulsan a los no muertos.

Acciones

Multiataque. El devoto realiza dos ataques de garra putrefacta.

Garra putrefacta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 7 (1d6+3) puntos de daño cortante más 10 (3d6) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño necrótico recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0 y su cuerpo se convierte en polvo.

Represalia oscura (recarga 5-6). El devoto exhala aire de ultratumba en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11; si falla, recibe 7 (2d6) puntos de daño por frío y 7 (2d6) puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

Nyethorn

Aberración Mediana, legal maligno

El antiguo remedo es ahora una criatura indolente, que suele abstraerse con facilidad en sus propios recuerdos y pensamientos. Bajo la andrajosa túnica negra con la que cubre su aspecto, se encuentra el cuerpo consumido y de tonos argén-tea que parece disiparse poco a poco ante la propia mirada. Es un ser poderoso, capaz de utilizar su esencia divina para reforzar su magia, pero que mengua con el paso de los años. No tolerará ningún ataque, pero es consciente de su posición compleja y preferirá manipular a las criaturas inferiores antes que aniquilarlas directamente.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 104 (16d8+32)

Velocidad: 20 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	22 (+6)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +6, Int +10, Car +8

Habilidades: Arcanos +14, Historia +10, Perspicacia +7, Percepción +7

Vulnerabilidades al daño: Radiante

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Veneno; necrótico

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, envenenado

Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: Común, peregrino, élfico, telepatía 120 pies

Desafío: 10 (5900 PX)

Esencia divina. Si Nyethorn es destruido, consigue un nuevo cuerpo en 1d6 horas, recupera todos sus puntos de golpe y vuelve a estar activo. El nuevo cuerpo aparece a 5 pies o menos del lugar donde fue destruido.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros de Nyethorn es Inteligencia (salvación de conjuro CD 18, +10 al ataque con ataques de conjuro). Nyethorn puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar magia, Detectar el mal y el bien.

3/día cada uno: Dormir, Hechizar persona, Disipar Magia, Crear muertos vivientes

1/día cada uno: Proyección Astral, Toque vampírico

Resistencia mágica. Nyethorn tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Teleportarse (4/día). Nyethorn se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 120 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver.

Acciones

Toque desintegrador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (3d6) puntos de daño por frío. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 27 (6d8) puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

Defensor astral

Celestial Grande, legal bueno

Estas criaturas forman la principal infantería de las tropas de los planos celestiales. De aspecto humanoide, pero superando los 18 pies de altura, parecen cubiertos de refulgentes armaduras completas que contienen la energía pura que forma su existencia. Esgrimen grandes mandobles a dos manos que calcinan en lugar de cortar, y cuando son derrotados todo su cuerpo se desvanece en energía que retorna al plano de origen.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	11 (+0)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +4

Habilidades: Percepción +2

Resistencias al daño: Radiante

Inmunidades a estados: Asustado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Entiende celestial, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1100 PX)

Acciones

Multiataque. El defensor astral realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mandoble. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6+4) puntos de daño radiante.

Kya Drovash de Craexhin

Humanoide Mediano (Morlock), Neutral Maligno

Clase de Armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Puntos de golpe: 140 (14d10+56)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +10, Con +9, Sab +6.

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.

Inmunidades a estados: Asustado.

Habilidades: Atletismo +10, Intimidación +6, Percepción +6

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16.

Idiomas: Común, peregrino y morlock.

Desafío: 14 (11 500 PX)

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo inflige un dado adicional de daño cuando Kya Drovash impacta con ella (incluido en el ataque).

Acciones

Multiataque. Kya Drovash puede usar su Presencia pavorosa. Luego realiza tres ataques cuerpo a cuerpo, dos con su Maza y un Golpe de escudo.

Maza de Xion y Mithril. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +12 al ataque, alcance 5 pies. Impacto: 17 (3d6+7) puntos de daño contundente.



Golpe de escudo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (2d4+5) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 para no quedar tumbada.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija Kya Drovash, que se encuentre a 60 pies o menos de ella y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa de Kya Drovash durante las siguientes 24 horas.

Asimilar psique (recarga 5-6). Kya Drovash elige a una criatura que pueda ver a 30 pies o menos de ella. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 para no sufrir 10 (3d6) puntos de daño psíquico y quedar Aturdido durante 1 minuto. Si una criatura falla la tirada, Kya Drovash puede robar fragmentos de información de su mente.

Reacciones

Parada. Kya Drovash añade 3 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Mercenario Duergar en armadura potenciada

Humanoide Grande (enano), legal malvado

Clase de armadura: 18 (Coraza)
Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +5
Resistencias al daño: Veneno
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Enano, infracomún, morlock
Desafío: 4 (1100 PX)

Resistencia duérgar. El duérgar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como a resistirse a quedar hechizado o paralizado.

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras esté expuesto a la luz del sol, el duérgar tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Monstruo mecánico. El Mercenario Duergar en armadura potenciada realiza pruebas y tiradas de salvación de Fuerza con ventaja.

Gran pico de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al impactar, distancia 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d12 + 3) puntos de daño perforante.

Lanzallamas (recarga 5-6). El arma expulsa fuego en un cono de 10 pies. Todas las criaturas que se encuentren en esa área deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, una criatura recibe 24 (7d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, recibe la mitad de dicho daño. Si al tirar para recargar se obtiene un 1 en el dado

el lanzallamas explota. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de él deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10; si falla, una criatura recibe 20 (6d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad. La explosión quema objetos inflamables dentro del área que nadie lleve puestos ni transporte, y destruye el lanzallamas.

Invisibilidad (recarga después de un descanso largo o corto). El duérgar se vuelve invisible mágicamente hasta que ataca, lanza un conjuro, o hasta que se desconcentre, hasta 1 hora (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que el duérgar lleve puesto o encima también se vuelve invisible con él.

Mercenario Duérgar

Humanoide Mediano (enano), legal malvado

Clase de armadura: 16 (cota de escamas, escudo)
Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +5
Resistencias al daño: Veneno
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Enano, infracomún, morlock
Desafío: 2 (450 PX)

Resistencia duérgar. El duérgar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como a resistirse a quedar hechizado o paralizado.

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras esté expuesto a la luz del sol, el duérgar tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Agrandar (recarga después de un descanso largo o corto). Durante 1 minuto, el duérgar aumenta su tamaño mágicamente, junto con cualquier cosa que lleve puesta o que transporte. Mientras está agrandado, el duérgar es Grande, duplica sus puntos de daño en los ataques de armas que se basen en la Fuerza (incluido en los ataques) y realiza pruebas y tiradas de salvación de Fuerza con ventaja. Si el duérgar no tiene suficiente espacio para volverse Grande, alcanza el máximo tamaño posible en el espacio disponible.

Hacha sierra automatizada. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al impactar, distancia 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (3d4 + 3) puntos de daño cortante, o 16 (3d8 + 3) puntos de daño cortante mientras está agrandado.

Invisibilidad (recarga después de un descanso largo o corto). El duérgar se vuelve invisible mágicamente hasta que ataca, lanza un conjuro o usa su acción de Agrandar, o hasta que se desconcentre, hasta 1 hora (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que el duérgar lleve puesto o encima también se vuelve invisible con él.

APÉNDICE II: LA CIUDAD DE MELIONII

Hace siglos cuatro pequeñas ciudades fórmigas independientes que se habían instalado en la región cercana a un gran cruce de los canales de Vajra decidieron unirse para fundar la urbe de Melionii. Desde entonces la metrópoli se ha desarrollado hasta convertirse en un punto comercial esencial en la región, donde convergen los intereses de Vindusan, los Rocasangrienta y Kiralzor, las ciudades fórmigas, compañías de exploradores y toda la región al oeste de las Aurak. A 400 millas al norte de la metrópoli encontramos una Torre de Fulgor, así como las peligrosísimas ruinas de la Urbe de los Espejos, que muchos insensatos exploran año tras año y que utilizan Melionii como cabeza de playa. El comercio que conecta a esas sociedades, así como las redes políticas de alianzas y lealtades juradas, que han mantenido una paz relativa en Shabana, se deben a la seguridad que Melionii aporta a los canales y Vajra.

Datos generales

Metrópolis: 60.798 habitantes (72% Fórmigos, 10% Elfos Banjora, 8% Enanos, 5% Humanos (Shabaudi), 5% otros)

Límite de dinero: 60.000 po (5.000 durante el asedio)

Guardias: 3000 guardias aprox.

Autoridad: La Reina Venkalii; princesas Khuumal, Ravayarus, Vartan y Eldi.

Religiones mayoritarias: Armonía (Eurana), Severidad (Praxis); Culto Cívico.

Melionii es una ciudad dividida en cinco distritos conectados por puentes, y que tienen en el centro El Núcleo. Muchos locales se mueven por los canales, pero la mayoría tiene que utilizar los puentes, aunque estos pueden cerrarse a voluntad de las princesas que gobiernan los barrios. Estas princesas son las hijas predilectas de la reina, que aprenden las labores de gobierno antes de ser escogidas por su madre para la sucesión. Aquellas que no son escogidas o bien permanecen como consejeras hasta la madurez de las nuevas princesas, o abandonan la Melionii para construir nuevas ciudades.

El Núcleo

El corazón de Melionii es conocido como El Núcleo, una enorme estalactita que cuelga sobre el cruce de canales y que se conecta con los demás barrios mediante grandes puentes. Aquí es donde vive la reina Venkalii y se crían los pequeños fórmigos, donde duermen los guardias de la ciudad, donde pasan sus últimos días los ancianos y los enfermos, y donde se realizan los funerales. Melionii nace y muere en El Núcleo, de ahí su importancia vital. No es solo el barrio que conecta a toda la ciudad, también es el centro de su vida política y espiritual.

Hay escasos puestos comerciales en El Núcleo, pero sí abundan las embajadas y los consulados, así como las escuelas. La vida en esta zona se desarrolla en las hermosas terrazas escalonadas de las paredes exteriores de la estalactita, desde las cuales se puede admirar la majestuosidad de la ciudad. En el centro del barrio se encuentra la enorme cámara donde reposa la reina Venkalii, que gobierna la ciudad de forma estricta pero maternal. Venkalii es solo la última de una larga sucesión de reinas, y está decidida a que su ciudad vea muchísimas más monarcas en el trono de El Núcleo.

Naklix

El barrio norte de Melionii es el más militarizado, ya que vigilan los canales más críticos, aquellos conectados con la Urbe de los Espejos y la región de Vestigihundido, donde abundan las amenazas. Desde la fundación de la ciudad Naklix ha sido el barrio de los aventureros y los soldados, de las tabernas más oscuras

y los embarcaderos llenos de sujetos de baja estofa. Aquí se encuentran los más grandes muelles de la ciudad, pero muchos marineros prefieren navegar hasta Cusq'in. Dos grandes esclusas acorazadas abren y cierran los accesos a los canales a voluntad de los fórmigos que vigilan la zona desde dos castillos erizados de armas. La princesa Khuumal es la encargada de gobernar Naklix dado que tiene un marcado gusto por los asuntos bélicos. Es tenida como la más estricta e inmisericorde de las princesas, no en vano es una devota de Dekaeler que aspira a exterminar a todos aquellos que ponen en peligro a su pueblo.

Tambrem

El barrio al levante de Melionii es el distrito de las fábricas, los astilleros, los artesanos, los talleres y las forjas, un lugar ruidoso y lleno de humo. Los fórmigos de este barrio conviven con maestros enanos en sus atestadas pero organizadas calles, siendo un lugar lleno de vida y energía. Es una de las zonas más pobladas de toda la urbe, y es que los fórmigos han logrado construir grandes torres que se elevan por encima de las factorías, y así como chimeneas que evacúan el humo al exterior. La princesa Ravayarus dirige Tambrem, siendo una notable ingeniera implicada no solo en el gobierno del barrio sino en el diseño de algunos de los más importantes proyectos que en él se desarrollan. Quiere mejorar las condiciones de Tambrem, expandiendo nuevos corredores en la roca granita que rodea al barrio, pero de momento no ha recibido permiso de la reina.

Cusq'in

El comercio y la vida corriente de la ciudad se desarrolla en el barrio austral de Melionii. Entre sus calles llenas de zocos, tabernas, posadas, librerías y bazares se pueden encontrar toda clase de productos y servicios, tanto legales como ilegales. Se trafica con secretos, magia, mapas, alimentos, armas, armaduras y Xion, llenando las arcas de la ciudad y de los mercaderes. Aunque las ciudades fórmigas tienen un diseño racional y plantas regulares, Cusq'in es más caótico que el resto de barrios, con calles que serpentean y numerosos callejones. La mayor parte de los fórmigos de Melionii viven en esta zona de la ciudad, pero trabajan en los otros barrios. La princesa Vartan gobierna el barrio más poblado de todo Melionii, ocupándose de que el flujo de mercancías no deje de arribar a la ciudad. Cusq'in está conectado con el exterior gracias a una serie de corredores que conectan el barrio con la formigoesfera y la superficie. En los últimos años ha hablado con su hermana Ravayarus para construir un sistema de elevadores que optimicen esa comunicación. Fiel a Armonía, mantiene un hermoso templo que ejerce como banco en el centro del barrio, donde normalmente se la encuentra atendiendo los problemas diarios.

Andaki

A poniente encontramos el barrio que ejerce como granero de Melionii, una zona de granjas donde se crían gusanos del tamaño de cerdos, setas gigantes y cereales adaptados por los Peregrinos a la vida bajo tierra. Los fórmigos trabajan muy duro para mantener la autonomía alimentaria de su ciudad. Es un barrio tranquilo, salvo cuando el Coliseo se llena de aficionados dispuestos a disfrutar del espectáculo. La princesa Eldi gestiona Andaki con una precisión y previsión pasmosa, pues es consciente de que el futuro de su ciudad depende de sus granjas. Por ello controla con rigurosidad los puentes que permiten acceder al barrio, para evitar que nadie contamine las granjas o envenene al ganado...hecho particularmente difícil cuando los duelos y batallas de honor atraen a miles de asistentes.

ARMONÍA EN LA TORMENTA

CAPÍTULO 4



INTRODUCCIÓN

Introducción

El Valle de Nothsa, perdido entre montañas, ha sido el objetivo de decenas de buscadores de reliquias y tesoros durante años. Ahora que ha aparecido un mapa que marca el camino hacia él, comienza una búsqueda a contrarreloj para hacerse con un artefacto de los Peregrinos capaz de alterar los cimientos de la propia realidad.

Armonía en la tormenta es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de Nosolorol Ediciones. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 6 que pueden llegar a alcanzar el nivel 7 durante la parte final de la aventura. Los encuentros están preparados para un grupo de cuatro personajes, pero pueden adaptarse con facilidad para grupos de tres, cinco o seis personajes.

Trasfondo de la aventura

Hace más de mil años, cuando los Peregrinos aún regían el destino del resto de razas, la zona occidental del territorio que hoy en día es Vadiana se encontraba bajo el yugo de un poderoso Peregrino, Chraunus el Extinguido. A pesar de haber pasado a la posteridad por sus dotes nigrománticas y su obsesión con otros planos de energía pura, el tirano tenía planes mucho más terrenales y fáciles de comprender para los mortales.

Preocupado por la posibilidad de perder su posición de poder respecto a otros Peregrinos y por los pocos avances de su investigación, Chraunus decidió fabricar y animar una armada de constructos para proteger sus dominios de las razas inferiores y poder centrarse en sus estudios. Para completar semejante hazaña sería necesario reunir una cantidad desorbitada de hierro y otros metales, y la única fuente de recursos a su alcance eran las colosales Montañas Esmeralda. Durante semanas dio forma a las cumbres de piedra, moldeándolas como si fueran arcilla hasta crear un valle oculto al resto del mundo. Allí, en el corazón de la cordillera, cientos de esclavos levantaron un asentamiento y comenzaron a excavar en busca de los materiales requeridos por su amo.

La región, conocida como Nothsa por los elfos que la gobernaban y bautizada como La Zanja por los esclavos, fue explotada durante décadas bajo el férreo dominio del Peregrino. Allí los elfos edificaron una ciudad a la que llamaron Liathu'ren. Bajo ella, toneladas de mineral fueron sacadas de la tierra y almacenadas para después ser enviadas al sur a bordo de enormes cargueros que navegaban por el río que corta el valle. Los elfos, sirvientes de Chraunus, mantenían el orden desde la superficie mientras clanes de enanos y humanos perecían bajo ella, en un laberinto incommensurable de túneles y galerías.

Sin embargo, ni siquiera los más poderosos Peregrinos están a salvo, y Chraunus se vio amenazado por una criatura capaz de suponer una amenaza a su poder. Surgido de la Dimensión Oscura, donde la energía negativa fluye salvaje y sin control, un antiguo draksa sintió el rastro de la energía arcana de Chraunus y se materializó en Liathu'ren para darse un festín con los conjuros del Peregrino. Aunque el tirano podría haber acabado con la bestia dimensional, el combate habría menguado considerablemente sus fuerzas y le dejaría vulnerable ante la amenaza de otros rivales Peregrinos, y por ello optó por sacrificar el enclave minero (del que ya había obtenido todo lo necesario) y evitar la lucha.

Canalizando el potencial mágico del xion, almacenado con premeditación en lo profundo de las minas, Chraunus alteró el flujo del tiempo para atrapar al draksa, obligando a todo el valle a vivir el mismo día una y otra vez. Una vez asegurada la trampa, el Peregrino abrió una pequeña brecha en la realidad en el laboratorio de su torre y abandonó para siempre el lugar para seguir sus experimentos en otras zonas de Vadiana. Durante más de mil años, todo el valle ha permanecido anclado en el tiempo, con sus habitantes y la bestia condenados a revivir constantemente el mismo día sin saberlo. Los esfuerzos de Chraunus por mantener el lugar inaccesible desde el exterior han salvado a muchos aventureros de verse presos en la jaula temporal que aísla Liathu'ren.

Pero algo ha ocurrido recientemente que puede cambiar la situación. Tras hacerse recientemente con el *Vademécum de Chraunus el Extinguido*, los estudiosos de la Cofradía de Erekar comenzaron a traducir las anotaciones de las investigaciones arcanas del círculo del Peregrino. Tras varias semanas de trabajo, los maestros de Erekar obtuvieron la traducción de varios pasajes que contenían indicaciones del camino hasta el legendario Valle de Nothsa y, entusiasmados por su descubrimiento, comenzaron los preparativos de un enorme contingente de seguidores de Erekar para buscar tan fantástico lugar.

Al oír noticias al respecto, otro grupo de magos interesados en dichos textos se pusieron en marcha. La Cábala de la Armonía Celeste, una facción del Imperio Mida que ansía el conocimiento de los Peregrinos para obtener poder en la corte, envió a uno de sus mejores agentes, Cestor Naiel, a hacerse con el vademécum. Para lograr su objetivo, adquirieron los servicios de un grupo de aventureros de siniestras intenciones, los Adalides Errantes de Amtusku, para que ayudasen al agente mida a cumplir su misión. Cestor y los Adalides Errantes se desplazaron hasta Tabalard y asaltaron la fortaleza de la Cofradía, y en medio del caos provocado, teniendo que combatir contra los paladines que la custodiaban, lograron hacerse con varias de las páginas de los escritos de Chraunus y su traducción y huir hacia el sur sin ser atrapados.

Días más tarde llegaron a Antalare y compraron la ayuda de una artesana local con muchas deudas llamada Jenda Sonfort. Su idea era permanecer ocultos hasta que llegasen los refuerzos de la Cábala de la Armonía Celeste y les entregasen el pago para que después los conspiradores mida se internasen en las Montañas Esmeralda en busca del misterioso Valle de Nothsa. Sin embargo, Cestor Naiel llevaba días leyendo los textos traducidos de Chraunus, y finalmente logró descifrar la ruta que marca el camino hacia el Valle de Nothsa. Cegado por la ambición al imaginar todo lo que la organización mida podría ofrecerle a cambio de los tesoros que pudiese haber allí, Cestor recogió todas sus pertenencias una noche, abandonó al resto de participantes del robo y, antes de irse, enterró cerca de la posada Los Tres Sapos un estuche de pergaminos con sus apuntes sobre la investigación y su anillo de la Cábala, sabiendo que así sus compañeros de la Cábala lo podrían rastrear y encontrar una transcripción de su investigación, incluida una ruta al valle, para seguirle.

Tras la traición de Cestor, Sana, líder de los Adalides Errantes, ha permanecido oculta en Antalare junto a sus hombres buscando la forma de salir del apuro y obtener beneficios al mismo tiempo. Para no ser importunados, han decidido fingir ser un grupo de reputados aventureros, ganándose así la

amistad y el respeto del alcalde de Antalare, a quien han hechizado para tenerlo de su parte. Por otro lado, Cestor ha logrado llegar hasta Liathu'ren, donde se ha quedado atrapado en la corriente temporal. A pesar de sus intentos por escapar, las energías temporales del lugar han golpeado su mente con dureza hasta hacerle olvidar su pasado y su identidad, haciéndole creer que es un habitante más del lugar.

Dónde transcurre la aventura

Armonía en la tormenta transcurre en la región occidental de Vadania, no muy lejos de la frontera oeste del reino. Es una zona poco poblada, con pequeños pueblos en valles donde abundan los bosques frondosos y los ríos caudalosos. En este lugar se encuentra Antalare, uno de los muchos pueblos que han surgido a los pies de la cordillera de las Montañas Esmeralda. Todos estos pueblos están conectados con Tabalard, la gran ciudad más cercana, a la que pueden llegar siguiendo un camino que acompaña al río Kurhaza.

Resumen de la aventura

Esta aventura se divide en dos etapas claramente diferenciadas, como se describe a continuación:

PARTE I: CAZANDO RATAS

Los aventureros han sido contratados para recuperar una reliquia que ha sido robada de un santuario de Erekar, varias páginas arrancadas del *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*. Se conoce que los ladrones han pasado por Antalare, por lo que los aventureros llegan al lugar dispuestos a encontrarlos. Deberán seguir el rastro de los fugitivos entre el bullicio del mayor mercado de armas de la ciudad, desentrañar las leyendas locales para descubrir el objetivo de los ladrones y entrar de lleno en los bajos fondos de Antalare para dar con ellos. Tras descubrir que el grupo de héroes que hay en la ciudad, los Adalides Errantes, son los culpables del robo, y traer la paz al pueblo, sus pasos los llevarán hasta las Montañas Esmeralda, donde se oculta el Valle de Nothsa, para recuperar el preciado botín.

PARTE II: CAUTIVERIO ETERNO

Al adentrarse en el legendario Valle de Nothsa, los aventureros han sufrido el mismo destino que el ladrón del vademécum. Todo el valle es una enorme trampa temporal en la que los habitantes, y ahora los aventureros, repiten constantemente el mismo día. Por si esto no fuera suficientemente grave, comparten cautiverio con un draksa, una bestia dimensional sedienta de sangre y magia. La única manera de salir de allí es desentrañar la historia de Liathu'ren y descubrir los secretos que Chraunnus dejó en su fortaleza, reviviendo el mismo día una y otra vez antes de que olviden sus vidas pasadas y crean ser parte de la ciudad eternamente.

Ganchos de la aventura

El gancho de la aventura es la petición a los aventureros de que recuperen las páginas robadas del *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*. Este antiguo artefacto estaba bajo custodia en la fortaleza de la Cofradía de Erekar en Tabalard, y ha sido robado junto a un puñado de objetos mágicos y reliquias allí almacenadas. Las páginas robadas marcan el camino hasta el Valle de Nothsa, así que es presumible que los ladrones se dirigen hacia allí, por lo que los maestros de la Cofradía de Erekar están convencidos de que tendrán que pasar por el pueblo de Antalare.

La Cofradía de Erekar ha pedido ayuda a los aventureros y les han enviado la información al respecto para que viajen a

EL CAMINO DESDE LA CORDILLERA DE XARKAZ

Aunque esta aventura puede jugarse de manera independiente, es posible que el grupo de aventureros se haya enfrentado a los gigantes, y otros enemigos, en la aventura **Los Gigantes de Xarkaz**. Como cada grupo de aventureros es un mundo, te ofrecemos unos consejos de cómo unir estas aventuras en función de que ocurriese con el *Vademécum de Chraunnus el Extinguido* en tu partida:

LA COFRADÍA DE EREKAR TIENE EL VADEMÉCUM

¡Perfecto! Los eruditos de la cofradía lo guardaban y descifraban hasta que fue robado.

EL VADEMÉCUM QUEDÓ ABANDONADO EN LA CORDILLERA DE XARKAZ

Aunque los aventureros no se hicieran con él, posteriores grupos de la orden se han abierto paso hasta allí y han recuperado el valioso compendio.

LOS AVENTUREROS HAN VENDIDO

EL VADEMÉCUM EN EL MERCADO NEGRO

Esta clase de objetos suelen ir de mano en mano, más aún si no se pueden descifrar fácilmente. Es por ello por lo que la Cofradía de Erekar ha acabado pagando una gran suma de oro para hacerse con el vademécum. Al fin y al cabo, para Movaris, el comerciante elfo de objetos antiguos más famoso de Voldor, ya no tiene gran valor tras haber encontrado entre sus páginas todo lo que buscaba.

LOS AVENTUREROS TIENEN EN SU PODER EL VADEMÉCUM

Esta es la opción que, de primeras, más problemas puede causar para continuar el ciclo de Xarkaz. Aun así, hay soluciones. Una posibilidad es que, dado que los clérigos de Erekar siguen estudiando las ruinas de la cordillera, se pongan en contacto con los aventureros para pedirles el vademécum, ya que han aprendido cómo descifrarlo, para después compartir con ellos todo el conocimiento que poseen sus páginas. Si acceden, el vademécum será robado y los aventureros deberán ir a recuperar lo que es suyo.

Si los aventureros jamás confiarán lo suficiente en la orden para esto, simplemente considera que la ruta hasta el Valle de Nothsa ha salido de otra fuente de conocimiento rescatada por la Cofradía de Erekar en la cordillera de Xarkaz, como el *Compendio de los secretos* o la *Calavera susurrante de Obsidiana*. Que los clérigos hayan podido traducir estos textos puede interesar a los aventureros que busquen descifrar los textos del vademécum.

Antalare a recuperarlo. Los seguidores del dios del conocimiento pueden haber contactado con los aventureros por alguna de las siguientes razones:

Viejos colaboradores. La Cofradía de Erekar ya ha contado con la ayuda de los aventureros en ocasiones anteriores y estos cumplieron sus expectativas. Es por ello que los sabios y estudiosos han solicitado al grupo su ayuda para recuperar tan importante conocimiento.

Investigadores de lo extraño. Los estudiosos de la Cofradía de Erekar saben que los aventureros comparten con ellos el deseo de desentrañar misterios ocultos y las ganas de enfrentarse a lo desconocido. Por ello les han ofrecido la oportunidad de poner sus manos sobre una fuente de conocimiento tan atrayente como el vademécum a cambio de que este vuelva a la seguridad de la fortaleza de la cofradía en Tabalard.

El oro por encima del conocimiento. Aunque se trata de una orden de sacerdotes dedicada a la búsqueda de conocimiento, la Cofradía de Erekar es una de las figuras políticas dominantes en Tabalard y en sus arcas guardan una buena cantidad de oro y objetos mágicos que reciben a cambio de sus servicios como eruditos. Para recuperar las páginas robadas de su preciado vademécum, han ofrecido al grupo una buena suma de oro si lo traen en perfecto estado hasta Tabalard.



Sin embargo, la Cofradía de Erekar no es la única facción que ha puesto interés en recuperar los objetos extraídos de su fortaleza durante el asalto. Si el grupo de aventureros no está acostumbrado a trabajar con gente de bien, puede que hayan obtenido la información sobre el vademécum por otras fuentes. Estos son algunos casos posibles:

Sin honor entre ladrones. La información sobre el allanamiento al santuario de Tabalard ha corrido como la pólvora entre los bajos fondos de todas las ciudades de Vadiana, y todo el mundo sabe que se podría obtener una gran suma de dinero en el mercado de antigüedades por semejantes productos. Es un secreto a voces que los ladrones han huido hacia Antalare, al sur de Tabalard, y pronto decenas de saqueadores y aventureros viajarán hacia allí con el fin de encontrar el Valle de Nothsa. Quien se haga primero con la ruta al valle obtendrá las mayores riquezas.

Intereses políticos. Algunos sectores del gobierno del Imperio Mida opinan que los humanos no pueden hacerse responsables de ciertos artefactos, y este robo lo demuestra. Un grupo con contactos con el Imperio Mida o que haya trabajado para alguno de sus representantes, como la prefecta de Kaosi, puede ser contactado para que se encargue de resolver el robo y poner las páginas del vademécum y la ruta al Valle de Nothsa a buen recaudo en la capital del Imperio y no en manos de clérigos y sacerdotes que no pueden defenderlos.

Resumen de personajes no jugadores

A continuación se presenta un pequeño resumen de los personajes no jugadores más relevantes para la historia. Para que sea más fácil de entender, se han dividido en dos grupos, los personajes de Antalare, que tienen importancia en la «Parte I», y los personajes del Valle de Nothsa, que aparecen en la «Parte II».

ANTALARE

Sana Colarroída. Ladrona kitsune y agente de los Adalides Errantes de Amtusku. Líder de un aparente grupo de aventureros y cazafortunas, Sana fue contratada para robar el *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*. Ahora ha huido hasta Antalare para ponerse en contacto con el contratista y entregar el botín para poder hacerse con su merecida recompensa.

Alcalde Leedon. Guardia vadiano a cargo del pueblo. Ha sido el alcalde durante varios años y cuenta con una gran experiencia en el cargo. Le gusta estar rodeado de gente de confianza, por lo que ha puesto a su hijo al cargo de la guardia. Recientemente recibió a los Adalides Errantes en su despacho y desde entonces se encuentra hechizado por ellos.

Jenda Sonfort. Artesana vadiana arruinada. El humilde puesto de venta de armas que Jenda posee en la Ronda de Hierro ha sucumbido ante la competencia realizada por otros vendedores y pronto desaparecerá. Desesperada, Jenda se ha visto obligada a hacer tratos con Sana Colarroída para poder ganar cierto beneficio a costa del suyo.

VALLE DE NOTHSA

Dralia Llantoespina. Combatiente elfa y gobernadora de Lia-thu'ren. Tras obtener honores purgando las junglas orientales de saurios fugados, Chraunnus la recompensó con la existencia eterna, convirtiéndola en vampira, y la nombró máxima autoridad del enclave minero del Valle de Nothsa. Governa con mano de hierro desde la ciudadela élfica, asegurándose de que todos cumplan la voluntad de su señor.

Maehir Lanzamarga. Erudito elfo con un don por los constructos arcanos y la elaboración de objetos mágicos. Su inutilidad para la guerra se compensa con su agudo intelecto, que le ha servido para obtener respeto y poder a la sombra de Chraunnus.

Su posición como archimago de Liathu'ren le ha dado acceso a todos los vicios y placeres que siempre ha deseado.

Mugo. Druida duérugar y patriarca del clan Cumbrebasalto. Anciano incluso para los estándares enanos, Mugo ha dado paz terrenal y de espíritu a sus hermanos durante siglos. Aunque ahora apenas puede moverse, sigue cumpliendo con su deber desde lo profundo de las minas, donde mora con sus enjambres de insectos.

Nibeh. Sacerdotisa vadiana de Los Postrados. Destinada a servir en las granjas de Nothsa utilizadas para alimentar a los esclavos, Nibeh ofrece consuelo y ayuda a los humanos que la

necesiten. Es el centro de una religión que está expandiéndose entre los esclavos de las plantaciones a toda velocidad.

Anto/Cestor Naiel. Estudioso de los Peregrinos mida y cautivador de vientos en el puerto de Liathu'ren. Cestor Naiel fue el que ideó el robo al santuario de Erekar y la última persona que ha tenido en sus manos el *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*. Ansioso por acceder a los artefactos del Valle de Nothsa, se vio atrapado por la anomalía temporal y su mente ha sido moldeada hasta aceptar su lugar como Anto, un arcano del puerto encargado de crear corrientes de viento para ayudar al movimiento de los enormes barcos que salen cargados de mineral.

PARTE I: CAZANDO RATAS

La Cofradía de Erekar ha enviado cartas a aquellos que cuentan con su confianza pidiendo ayuda para recuperar las páginas robadas del *vademécum* y las traducciones. Si el grupo es cercano a la cofradía, es probable que haya recibido la misiva, si no, puede haber llegado a sus manos a través de contactos en los bajos fondos u otras facciones que se hayan hecho con dicha carta, seguramente arrebatándosela por la fuerza a algún aliado de la Cofradía de Erekar.

Tengan la motivación que tengan e independientemente de que trabajen para la Cofradía de Erekar o tengan otros patrones, el grupo de aventureros ha viajado hacia un pueblo llamado Antalare siguiendo los pasos del grupo de ladrones que ha saqueado la cámara de seguridad de la Cofradía de Erekar en Tabalard. La información con la que cuentan es que los saqueadores se dirigen hacia dicho pueblo, pero no tienen más datos al respecto. Es por ello por lo que, probablemente, el primer objetivo de los personajes jugadores sea encontrar el rastro de los fugitivos y aprovechar para obtener toda la información posible.

La parte de la aventura que se desarrolla en este pueblo cuenta con varias escenas, cada una de ellas pensada para tener lugar cuando los personajes visiten los cuatro puntos más característicos y concurridos de Antalare. Estas pequeñas búsquedas permitirán a los jugadores obtener pistas e información interesante, pero no son imprescindibles para el desarrollo de la aventura. Como director de juego siéntete libre de jugarlas en el orden que mejor se ajuste a la investigación realizada por los personajes. Cuando creas que ya han descubierto todo lo que creas conveniente sobre Cestor Naiel, Sana Colarroída o los Adalides Errantes de Amtusku, da comienzo a la escena «Una llamada de auxilio». Si los descubrimientos del grupo les llevan a tomar la decisión de atacar a los Adalides Errantes, puede que dicha escena no sea necesaria. En ese caso, podrán enfrentarse a Sana y a sus compañeros en la Torre Argéntea todo el día, salvo por los pequeños viajes que realicen a la casa de Jenda Sonfort.

Llegada a Antalare

A pesar de la cercanía con las Montañas Esmeralda, con sus cimas cubiertas de nieve, el tiempo en Vadiana es generoso con los viajeros estos días y el viaje hasta Antalare no debería tener demasiadas complicaciones para ellos. El camino que acompaña al río es una ruta tranquila con decenas de granjas y pequeñas aldeas en las que cualquier viajero puede reponer víveres y descansar unas horas junto a un cálido fuego. Cuando los aventureros estén llegando a Antalare, lee o parafrasea el siguiente texto:

Al acercaros a vuestro destino lo primero que avistáis en la lejanía es una alta torre en la que se reflejan intensamente los rayos del sol. No tardáis en distinguir decenas de edificios de distintos tamaños, pero todos ellos de piedra color grisáceo y tejados de paja y carrizo. El bullicio propio de un mercado llega a vuestros oídos y observáis a multitud de personas, en su mayoría humanos, que recorren la calle principal de Antalare cargando con herramientas, sacos de cereal y bagatelas. A pesar del ambiente afable que presenta el pueblo, en algún lugar deben quedar rastros del paso de los criminales que han saqueado el arca de la Cofradía de Erekar.

Una vez llegados al pueblo de Antalare, tus jugadores deberán empezar a buscar información. Los lugares más obvios donde buscar información son los siguientes: el archivo de

Estimado amigo:

Lo impensable ha ocurrido, y todo por culpa de nuestro desmesurado orgullo y falta de precaución. El descubrimiento de un mapa hacia el legendario Valle de Nothsa alegró tanto a los miembros de nuestra orden y a los Señores de Tabalard que no se dudó en anunciarlo públicamente. Eso ha atraído a nuestros enemigos a nuestra propia casa. La cámara acorazada de nuestro santuario en Tabalard ha sido asaltada por malintencionados ladrones y las páginas del vademécum que el sabio Lasra estaba estudiando han sido robadas.

Los asaltantes conocían el lugar, sus rostros parecían demoniacos bajo la luz de la luna y las sombras de la noche trabajaban a su servicio, por lo que no fueron útiles ninguna de nuestras defensas. Sean quienes sean, es menester que no lleguen al Valle de Nothsa, pues allí pueden ocultarse los más valiosos trabajos de Chraunnus. ¡No pueden caer en malas manos!

Por ello, amigo, te pedimos que viajes a Antalare, pueblo a los pies de las Montañas Esmeralda, pues es el último lugar habitado hacia la cordillera que esconde el valle. Por ahí deben de pasar los saqueadores antes o después. Esta es la única pista de la que disponemos, pues la maestra Dunla no es capaz de ver nada con sus dones adivinatorios. Una vez más la Cofradía de Erekar necesita de vuestros servicios.

Que vuestro camino esté lleno de suerte y conocimiento.

Preceptor Neokazu

Mannas, el cuartel de la Orden de la Maza Exultante, la Ronda De Hierro, la Torre Argéntea y la taberna Los Tres Sapos. Puedes encontrar descripciones de estos lugares y los personajes que allí residen en el «Apéndice I».

1. LA POSADA LOS TRES SAPOS

1A. Planta baja

La enorme posada situada al extremo de la Ronda de Hierro se encuentra especialmente concurrida, y prácticamente todas las mesas de la planta inferior se encuentran ocupadas. Cuando entren, lee o parafrasea el siguiente texto:

Al cruzar la puerta de madera de la posada, un intenso aroma a carne asada y especias os atrapa. El salón cuenta con una docena de mesas, la mayoría ya ocupadas, y una chimenea caliente la estancia al tiempo que proyecta sombras que danzan por las paredes. Tras la barra, una mujer humana de aspecto cansado sirve comida en platos que una pareja de pequeños felínidos lleva hasta los clientes, correteando apresuradamente entre ellos.

Nada más entrar, Redda indicará al grupo que ocupen una mesa y que enseguida les atenderá. Cuando la comida haya terminado y todo se calme, tanto ella como su pareja, Johe, se acercarán al grupo para conversar.

Si los aventureros tratan de alquilar una habitación, Johe negará con la cabeza a la vez que emite un suave bufido para posteriormente confesarles que no queda ninguna habitación libre en la posada. Tras revisar su libro de clientes, volverá a la mesa del grupo para ofrecerles una posible alternativa a la falta de habitaciones. Uno de sus clientes, un mida llamado Gesho, llegado hace dos días, pagó una habitación de varias camas a pesar de venir él solo. Desde ese día no han vuelto a verle y la puerta está cerrada desde dentro, por lo que Johe no puede entrar en ella a ver si el mida se encuentra bien o le ha ocurrido algo. Es por ello por lo que ha decidido ofrecer a los aventureros que se queden en dicho cuarto el tiempo que necesiten a cambio de que logren abrir la puerta sin echarla a perder.

1B. El cuarto común del final del pasillo

La puerta de la habitación es una vieja puerta de madera oscura cubierta de manchas de todo tipo. Una cerradura de hierro con restos de óxido es lo único llamativo de la puerta. Un personaje que tenga competencia con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba de Destreza CD 15, pero también se puede abrir a golpes con una prueba de Fuerza CD 13, aunque la cerradura quedará inservible al romperse el pestillo.

La habitación de la posada cuenta con dos ventanas que dan a la fachada de la taberna, donde se encuentran las caballerizas. Subir al techo de estas y de ahí entrar por la ventana no es complicado, y cualquier personaje puede lograrlo con una prueba de Fuerza (Atletismo) a CD 10.

Una vez logren acceder al cuarto común, lee o parafrasea el siguiente texto:

La habitación presenta un aspecto lamentable ante vuestros ojos. Los seis camastros del dormitorio han sido apartados contra las paredes, dejando un gran espacio vacío en el centro de la sala, impregnada de un fuerte olor a incienso y con un amplio círculo de polvo trazado en el suelo. En su interior, los restos de un conejo han sido troceados violentamente y sus vísceras yacen desparpilladas por el cuarto. En la esquina de la estancia, una vieja mesa de madera tiene manchas de quemaduras y está cubierta de cenizas y restos de pergaminos que han sido abrasados por las llamas.

El anterior huésped de la habitación, Cestor Naiel, empleó el cuarto como lugar en el que llevar a cabo una serie de rituales para ver qué curso de acción debía tomar. Temiendo que los clérigos de Tabalard pudiesen tratar de encontrarle, su primer acto fue crear un círculo de protección en la habitación para evitar ser espiado mediante magia. Dudando sobre si seguir su propio plan u obedecer al pie de la letra las órdenes de la Cábala de la Armonía Celeste, Cestor realizó el conjuro Adivinación. También apiló todas sus notas y pergaminos mágicos que le habían entregado para esta misión y les prendió fuego por miedo a que alguien pudiera encontrarlos.

El agente mida, paranoico como pocos, dejó antes de su huida una sorpresa desagradable para quien le siguiese los pasos. Entre las vigas del techo, en el desván, descansan dos pudín negro (**El Resurgir del Dragón**, página 397) que, mientras los jugadores investigan en el cuarto, se filtrarán entre las maderas del techo, adoptando su máximo tamaño, y caerán sobre los intrusos con la intención de atraparlos y devorarlos.

La habitación cuenta con muchas cosas que pueden llamar la atención de los aventureros, y estos pueden obtener pistas de lo ocurrido realizando pruebas de distintas habilidades:

- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Han tenido lugar como mínimo dos conjuros arcanos en este lugar. El lanzador de dichos conjuros era un experto que sabía perfectamente lo que estaba haciendo.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 14:** El uso de pequeños animales y sus vísceras es común en aquellos conjuros que tratan de discernir el futuro o el pasado. Por otro lado, los círculos de polvo de plata son un elemento común en gran cantidad de encantamientos de protección.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 17:** El incienso y las vísceras son componentes empleados en rituales de adivinación. La elección de vísceras como foco denota que el lanzador de conjuros es un nigromante.
- **Inteligencia (Investigación): CD 12:** Esta habitación lleva en este estado más de un día. Nadie ha pasado por aquí desde entonces.
- **Sabiduría (Naturaleza) CD 12:** El conejo eviscerado en el centro de la sala no es habitual en esta región. Es un animal que puede encontrarse comúnmente en el Imperio Mida; algunos jóvenes incluso los adoptan como mascotas.
- **Sabiduría (Percepción) CD 10:** Hay pequeñas marcas en el marco de la ventana y parte de la fachada, así como un pequeño rastro de cenizas. Todo parece indicar que alguien se descolgó desde la ventana hasta el patio trasero.
- **Sabiduría (Percepción) CD 12:** Desde la ventana se ve una zona del patio trasero en la que la tierra está removida y esparcida junto a las raíces de un árbol seco. Es probable que alguien haya desenterrado algo de ahí recientemente.

Revisando las notas quemadas, los aventureros pueden tratar de salvar y recomponer algunos de los pergaminos que no fueron totalmente consumidos por el fuego. Para ello es necesario tener éxito en una tirada de Inteligencia (Investigación) a CD 15, y en caso de éxito, los aventureros obtendrán dos pergaminos en un lenguaje cifrado que podrán traducir mediante una tirada de Inteligencia CD 17 o con la ayuda de Mannas, el archivista de Antalare. Estos pergaminos contienen dos conjuros, *Escalada de araña* y *Reanimar a los muertos*.

2. LA RONDA DE HIERRO

La principal avenida de puestos de venta está llena de toda clase de individuos, como siempre que tiene lugar un mercado en Antalare. Es el lugar perfecto para que los aventureros compren lo que necesiten y repongan víveres. Además, la Ronda

de Hierro es el mejor sitio para enterarse de los rumores y cotilleos locales. A continuación se listan algunas de las habladurías que corren por las calles de Antalare estos días. Como director de juego, no dudes en añadir algunas de tu propia cosecha o cambiar lo que creas necesario.

1. Un grupo de aventureros llegó a Antalare hace dos jornadas, en mitad de la noche. Ahora están asentados en la Torre Argéntea. [Verdadero]
2. Un paladín de tierras lejanas ha llegado a Antalare para deponer a la abadesa Isenthy, que ha cometido herejía. [Falso]
3. Algunos cadetes de la Orden de la Maza Exultante son niños robados a sus padres en localidades cercanas. [Falso]
4. Jenda Sonfort perdió un cargamento de herramientas al ser asaltada en el camino hace unos meses y apenas tiene dinero para salir adelante. [Verdadero]
5. Se han visto a varios niños del pueblo moviéndose por la ribera del río, en la zona cercana a las granjas, a altas horas de la noche. [Verdadero]
6. Johe asesinó a su esposa hace unos años y la enterró en el patio trasero de su taberna. [Falso]
7. Varios kitsune han llegado a Antalare y se dedican a robar grano y ganado de las granjas que rodean el pueblo. [Falso]

En mitad del jolgorio y bullicio del mercado de la Ronda de Hierro, Yiu y otros niños del pueblo aprovechan para mezclarse entre la multitud y vaciar algunas bolsas de monedas. Cualquier personaje que se encuentre en la escena se dará cuenta de los delitos de la banda de niños si tiene éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) de CD 12, y si trata de dar la alarma o atrapar a los granujas, estos echarán a correr entre la multitud para ponerse a salvo en un refugio cercano, un pequeño cobertizo junto a la herrería de Omand. La entrada a este escondite desde la avenida del mercado se encuentra entre unos tablones viejos amontonados junto a una valla, y es necesario tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) de CD 10 para encontrarla.

2A. El cobertizo de Yiu

En el interior del pequeño cobertizo, de apenas 10 pies en su lado corto y 15 en su pared más larga, pueden encontrarse toda clase de herramientas y aparejos de pesca abandonados y consumidos por el óxido. Yiu y el resto de niños emplean este lugar como cuartel de su pequeña banda de ladrones y aquí guardan el botín de los pequeños robos que han estado cometiendo.

Su primera reacción ante cualquier intruso será amenazarlo con los pequeños cuchillos y piedras afiladas que emplean como armas, pero aunque puedan parecer violentos, no tienen ninguna intención de pelear en serio y se rendirán ante cualquier adulto que ejerza violencia física real contra ellos.

Las posesiones de los pequeños se encuentran en una vieja caja de madera: 12 monedas de oro, un martillo y un mazo viejos, una balanza de mercader que pertenecía a Omand y un anillo de plata élfica valorado en 50 monedas de oro. Yiu y los suyos se negarán a entregar sus ganancias a los aventureros, aunque terminarán haciéndolo a regañadientes si estos tienen éxito en una tirada de Carisma (Persuasión) CD 12 o de Carisma (Intimidación) CD 10.

Si los personajes logran hacer que los niños entreguen sus ganancias apelando a la ley o a que deben hacer lo correcto, la niña les echará en cara que se dedican a perseguir pequeños hurtos, pero que no han hecho nada por encontrar a su amigo Dass.

Si indagan al respecto u ofrecen su ayuda desinteresadamente, Yiu les relatará, con lágrimas en los ojos, que lleva más

de un día sin ver a Dass, un huérfano que dormía junto a ella algunas noches en la forja de Omand. La última vez que se vieron, Dass le comentó a la joven que había conseguido un contrato gracias a un kitsune recién llegado al pueblo, pero no conoce más detalles al respecto. El último sitio en el que fue visto el huérfano fue camino a la ribera del río, antes del ocaso. Por muy orgullosa y cortante que sea Yiu normalmente, su preocupación por Dass es genuina y sincera, y terminará suplicando a los aventureros que traigan de vuelta a su amigo.

2B. La ribera del río Kurhaza

El río Kurhaza baja rápido y salvaje durante gran parte del año, recogiendo el agua de las cimas de las Montañas Esmeralda. Entre el pueblo y la ciudad hay unos terrenos donde el suelo es blando y fangoso, demasiado para edificar sobre él: es a esta zona a la que se acercan los pueblerinos para tratar de pescar los peces que pueblan el Kurhaza. Cuando los personajes lleguen a esta zona, lee o parafrasea el siguiente texto:

El río apenas tiene caudal estos días, y ante vosotros se presenta un terreno de suelo irregular y abundante lodo. Apenas crecen árboles en esta orilla, pero todo está cubierto de matojos y zarzales. Cerca del río se forman balsas de agua estancada cubierta de insectos que deambulan por su superficie. No podéis evitar pensar en que un paso en falso en este lugar puede significar acabar preso del fango o precipitarse a las frías aguas del Kurhaza.

Aquí fue donde hace dos noches acudió el joven Dass a reunirse con Sana Colarroída. La kitsune no confiaba plenamente en su compañero de delitos, Cestor Naiel, por lo que contrató al joven para que vigilase la taberna Los Tres Sapos y le informase todas las noches de los movimientos del mida. Dass cumplió con facilidad la misión que le había encomendado aquella extraña mujer: tras ver al miembro de la Cábala de la Armonía Celeste prender fuego a varios pergaminos en su cuarto de la taberna y salir en mitad de la noche por la ventana, el entusiasta huérfano corrió a seguirlo, y al ver que enterraba algo entre las raíces de un árbol cercano a la taberna, Dass esperó a que el mida se marchara y lo desenterró. Después corrió hasta el punto de encuentro para contarle lo ocurrido a Sana y entregarle el estuche de pergaminos, aunque no pudo resistir la tentación de quedarse el anillo por si resultaba ser valioso. Tras hacerlo, y habiéndose convertido sin saberlo en un cabo suelto, Sana acabó con su vida con una certera estocada y arrojó el cadáver del joven al río.

Dar con el rastro que ha dejado Dass tras sus varias idas y venidas no es complicado y se puede hacer teniendo éxito en una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 12. A apenas una milla de distancia de Antalare hay un pequeño claro en el que tenían lugar las reuniones nocturnas. El suelo se encuentra cubierto de abundante sangre seca y la tierra parece removida, como si alguien hubiese arrastrado un enorme peso hacia el río. A escasos metros de ahí, hundido en una pequeña ciénaga junto a un recodo del río, se encuentra el cadáver a medio devorar de Dass. Sus restos han caído a una zona de apareamiento de tres osos lechuza (**El Resurgir del Dragón**, página 459) que atacarán a cualquier aventurero que se adentre en su territorio.

Cuando los personajes logren acercarse al cuerpo de Dass, verán que ha sido salvajemente desfigurado por los picos de los osos lechuza. Aun así, todavía es posible encontrar algo de información en los restos del joven huérfano realizando pruebas de distintas habilidades:

- **Sabiduría (Medicina) CD 13:** El joven muchacho no ha muerto por las abundantes heridas de mordiscos que

cubren su cuerpo: tiene un profundo corte en el lateral del cuello, propio de un arma perforante, probablemente una espada corta o un estoque.

- **Inteligencia (Investigación) CD 15:** El cuchillo de caza de Dass sigue en su cinturón, por lo que es probable que se viera sorprendido por el ataque y no tuviese oportunidad de defenderse.

Si registran el cuerpo del niño, los personajes encontrarán en su bolsa, cubierto de restos de tierra, un llamativo anillo de piedra negra con tres pequeños zafiros engarzados en él que recuerdan a estrellas brillando en la noche. Se trata de un *anillo de noche estrellada* de tres zafiros que le fue entregado a Cestor Naiel por sus superiores al entrar a formar parte de la Cábala de la Armonía Celeste. El mida lo dejó junto a sus apuntes, escondido bajo tierra, sabiendo que sus compañeros de la Cábala podrían localizarlo mediante magia y encontrar lo que había escondido, pero no contaba con que fuera recogido por Dass, que decidió guardárselo para venderlo en el mercado días después. La joya no solo posee cualidades arcanas, sino que tiene un gran valor sentimental para el mida. Tener éxito en una tirada de Inteligencia (Historia) CD 12 permitirá a los jugadores reconocer que se trata de un anillo de manufactura y simbología mida.

3. CUARTEL DE LA ORDEN DE LA MAZA EXULTANTE

Cuando los personajes lleguen al cuartel, lee o parafrasea el siguiente texto:

La enorme mole rectangular que se alza ante vosotros, de grandes bloques de piedra clara y apenas ventanas en la fachada, es el cuartel de la Orden de la Maza Exultante. Junto a sus muros, un pequeño grupo de jóvenes vadanios se entrena combatiendo con espadas embotadas bajo la atenta mirada de una mujer de aspecto robusto y gesto lóbrego. Junto a ella, una enana de cabello cano y piel apergaminada supervisa, curiosa, a los bisoños reclutas.

Nada más ver a los aventureros, Linmaru se acercará con pasos decididos hacia ellos y les preguntará inquisitivamente por sus propósitos en Antalare. Si la respuesta satisface a la paladina, responderá a cualquier pregunta que le hagan con tal de facilitar su tarea. También les expondrá sus dudas sobre los supuestos héroes que ahora protegen Antalare, los Adalides Errantes de Amtusku, pues tiene un mal presentimiento sobre ellos. Tras un rato de charla, pedirá al grupo de aventureros que comprueben las acciones recientes de Sana Colarroída y su banda.

Las tierras que rodean Antalare son relativamente seguras, y hace décadas que nadie atisba un muerto viviente. A pesar de ello, es común que haya pequeños contratiempos que requieran de la actuación de los caballeros de la Maza Exultante. Durante el servicio matutino en la abadía, un anciano comentó a Linmaru que había pasado la noche en vela porque no habían cesado los ladridos de sus mastines, y al alba pudo ver a varias sombras salir del granero de la familia Tobar.

Preocupada, Linmaru se puso en contacto con el resto del consejo y ofreció a sus hombres para investigarlo, pero para su sorpresa, el alcalde Leedon le quitó hierro al asunto y les comunicó que los Adalides Errantes ya se habían encargado de aquello, tratándose solo de un jabalí salvaje que se había acercado al pueblo a husmear en busca de comida. Esta información no ha hecho sino acrecentar las dudas de la maestre de la orden sobre el alcalde y los kitsunes, por lo que pide a los aventureros que vayan al granero en busca de la verdad. Si las buenas intenciones no son suficientes para el grupo, les ofrecerá como recompensa un pago de 20 monedas de oro, pues es una tarea sencilla y rápida.

3A. El viejo granero de los Tobar

El granero está a media milla de distancia de Antalare, cerca del río, y llegar hasta él es sencillo si los aventureros siguen las indicaciones de Linmaru. Cuando los personajes se acerquen al granero, lee o parafrasea el siguiente texto:

En medio de una enorme finca llena de barro y agua estancada se levanta un granero desvencijado, con la pintura desconchada y la madera astillada. Dos grandes puertas dan al norte, sujetas entre sí por una cadena de hierro y un recio candado. Un fuerte olor a descomposición cubre los aledaños de la estructura y profundos sonidos guturales brotan del interior del granero.

En vista de que su estancia en Antalare podría complicarse si permanecían allí demasiados días, Sana Colarroída y Cestor Naiel decidieron crear problemas de los que ellos pudieran encargarse en el futuro para cobrar alguna buena recompensa y ganarse el cariño de la plebe. Por ello, dos agentes de los Adalides Errantes se colaron en el hogar de los Tobar, el viejo granero, y soltaron varios especímenes de lampreas de Dalau que Cestor había traído con él desde Nakuro.

El granero está cerrado con un candado y una cadena que puede abrirse con una prueba de Destreza CD 12 si un personaje tiene competencia con herramientas de ladrón. También puede abrirse a golpes con una prueba de Fuerza CD 15. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 reparará en un pequeño rastro de huellas de zorro que se alejan del granero y se pierden en la espesura.

En el interior del granero hay ocho cadáveres abotargados (ver «Apéndice III: Bestiario») que atacarán a los aventureros según se abra la puerta. El interior de la casa está revuelto y lleno de cieno negro expulsado por las aberraciones en las que se ha convertido la familia Tobar. La mezcla de aparejos de pesca, grano y cieno es altamente inflamable, y todo el lugar estallará en llamas si se emplean conjuros de fuego en su interior. Tras 3 asaltos en llamas, el techo se derrumbará causando 5D6 puntos de daño a todo el que se encuentre en el interior, aunque tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 reduce dicho daño a la mitad. En el granero también pueden encontrarse 12 monedas de plata, 2 juegos de aparejos de pesca, 150 pies de cuerda de cáñamo y una linterna con capuchón.

Si vuelven junto a la gran maestre Linmaru y han acabado con las criaturas no muertas, les entregará las 20 monedas de oro prometidas, un extra de 100 monedas más y una lira adornada con grabados de plata en honor a La Guardiania. También les agradecerá sinceramente su ayuda y les pedirá que permanezcan atentos a cualquier cosa que les llame la atención mientras ella va a hacer unas indagaciones antes de enfrentarse al alcalde en busca de respuestas.

4. EL ARCHIVO DE MANNAS

Mannas es un anciano clérigo de Erekar que ha dedicado su vida a documentar todos los rumores y leyendas de la región. Es un hombre curioso y ávido de conocimiento, por lo que no tendrá problema en ayudar a cualquier viajero que quiera buscar información en su colección de libros siempre y cuando se le trate con respeto y aporte un donativo para la causa de Erekar. Si los aventureros acuden a esta localización, lee o parafrasea el siguiente texto:

El ambiente en el interior de la casa del archivista es agobiante y cargado. Libros de toda clase y estuches de pergaminos están apilados por doquier, cubiertos de polvo y telas de araña. La pared que da al sur, la única que no está oculta por decenas de libros, está decorada con un enorme mapa de Vadanía con cientos de anotaciones realizadas a mano en una letra tan pequeña que apenas puede leerse.

Este lugar es perfecto para obtener información sobre las leyendas locales, en concreto las relacionadas con los Peregrinos y el Valle de Nothsa. Los personajes pueden realizar una tirada de Inteligencia (Investigar) por cada 4 horas de estudio que realicen, y dicha tirada se realizará con ventaja si cuentan con la ayuda del archivista. En función del resultado, obtienen la siguiente información:

CD 10: «Chraunus fue un poderoso Peregrino que gobernó estas tierras hace siglos. Bajo su mando prosperaron docenas de ciudades y fueron movilizadas cientos de miles de esclavos, e incluso otros Peregrinos actuaban siguiendo sus órdenes y sus consejos».

CD 13: «Valle de Nothsa es el nombre que recibe un supuesto valle de las Montañas Esmeraldas. Se dice que Chraunus escondió en dicho valle los hallazgos arcanos que no quería que otros Peregrinos pudiesen descubrir».

CD 15: «Chraunus era un poderoso hechicero capaz de doblegar la realidad a sus deseos y un asiduo explorador de niveles superiores de existencia. Se dice de él que era temido y respetado por otros Peregrinos, pues su sed de conocimiento solo la igualaba su temeridad».

CD 18: «Durante unos siglos, Chraunus convirtió el Valle de Nothsa en su lugar habitual de estudio e hizo que sus siervos edificasen allí una ciudadela de piedra negra, Liathu'ren».

CD 20: «Los enanos que pueblan Antalare descienden de un clan enano traído por Chraunus hace milenios hasta las Montañas Esmeralda para excavar kilómetros de túneles en el interior de la cordillera».

5. LA TORRE ARGÉNTEA

Este enorme edificio es el centro de toda la actividad gubernamental de Antalare. En su sótano se pueden encontrar los calabozos y una pequeña sala en la que el alcalde Leedon juzga a los pocos criminales que hay en el pueblo, y en los tres pisos de la torre se distribuye la guarnición de la ciudad, que se encarga de defender Antalare de amenazas externas e internas.

También se sitúa en este lugar la oficina del alcalde Leedon, donde pasa la mayor parte del tiempo, trabajando. Si lo solicitan, los aventureros podrán tener una audiencia con el gobernante del pueblo, que les recibirá en su despacho. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Tras unos largos minutos de espera, el guardia abre la puerta y os hace un gesto con la cabeza indicándoos que podéis pasar. La oficina del alcalde presenta un aspecto lujoso y cuidado, con mobiliario de manufactura refinada y tapices decorando las paredes. El alcalde Leedon, un vadanio de piel morena y al que apenas le quedan unos mechones lacios en la cabellera, os mira con una mezcla de enfado y curiosidad desde el otro lado de una mesa llena de papeles. Desde una de las esquinas de la habitación, una kitsune de pelaje azafranado os devuelve la mirada mientras arranca notas al laúd que sujeta en las manos.

Aunque nadie lo sabe de momento, el alcalde y varios miembros de la guardia de la ciudad han sido hechizados por los embaucadores de los Adalides Errantes para asegurar su colaboración. El alcalde no tiene ningún interés en que Antalare se llene de aventureros y así se lo hace saber a los jugadores, aseverando que el pueblo está bajo la protección de los Adalides Errantes, que se encargan de cualquier ladrón que haya pasado por la región. También se encargará de quitar hierro a cualquier rumor relacionado con el vademécum, el Valle de Nothsa o los Peregrinos, asegurando que todo eso no son

más que cuentos inventados. Toda esta conversación tendrá lugar delante de los ojos de Sana Colarroida, que afina su instrumento mientras mira burlonamente a los aventureros. Durante la conversación, estos pueden obtener más información realizando pruebas de distintas habilidades:

● **Sabiduría (Perspicacia) CD 12:** «El alcalde presenta un comportamiento errático y bajo de reflejos, como si estuviese bajo el efecto de alguna sustancia nociva. O puede que simplemente sea un hombre con pocas luces...».

● **Inteligencia (Historia) CD 13:** «Los Adalides Errantes son una agrupación de aventureros kitsune que gozan de gran prestigio y reputación en todo el continente. Sus primeras hazañas se remontan a hace más de un siglo».

Cualquier intento de convencer al alcalde de las oscuras intenciones de los kitsune desembocará en la ira del gobernante, que ordenará a los guardias que saque a los aventureros de su vista: no puede razonarse con él por muy sensatos o probados que sean los argumentos que le den. En caso de que comience un combate, acudirán en defensa del alcalde los tres caballeros (**El Resurgir del Dragón**, página 364) que cuidan su puerta, y también llegarán en poco tiempo los compañeros de Sana, que se aposentan en las habitaciones adyacentes a la oficina del alcalde. Se trata de dos embusteros y tres libertadores de Amtusku (Ver «Apéndice II: Adalides Errantes de Amtusku»). Por último, en los pisos inferiores hay diseminados ocho guardias (**El Resurgir del Dragón**, página 366) que subirán en caso de escuchar ruido.

6. UNA LLAMADA DE AUXILIO

Mientras los aventureros van por las calles de Antalare, una mujer vadanía de aspecto humilde se acerca a los jugadores y comienza a llorar desconsolada. Se trata de Jenda Sonfort, una comerciante local que pide a gritos la ayuda de los aventureros para tratar de recuperar a su hijo, que ha sido atacado en su propia casa por una criatura impía y grotesca. Tener éxito en una tirada de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 revelará que la mujer no está contando toda la verdad y que oculta algo.

Bien porque accedan a ayudarla o porque decidan seguirla en las sombras, Jenda les dirigirá hasta su casa, una construcción amplia de dos pisos con una pequeña forja en un edificio anexo a la casa, situada cerca de la Ronda de Hierro.

6A. La casa de Jenda Sonfort

Los Adalides Errantes están preocupados por todas las indagaciones que los aventureros están realizando, ya que ponen en peligro su plan. Al haber perdido a Cestor Naiel, Sana y su compañía no tienen otra opción que esperar en Antalare a los refuerzos de la Cábalá, y el grupo de aventureros pueden acabar con su tapadera en cualquier momento.

Por todo esto han decidido tenderles una trampa y acabar con los personajes. Para ello, uno de los kitsune ha adquirido el aspecto y la fuerza de un troll, aunque viendo su intelecto reducido notablemente, gracias a una de las pociones alquímicas de Sana. Después han fingido un ataque a la casa y, con la ayuda de su cómplice, Jenda Sonfort, han planeado atraer a los personajes a la trampa. Cuando los aventureros lleguen a la casa, lee o parafrasea el siguiente texto:

Las puertas de la parte este de la casa han sido arrancadas de cuajo y lanzadas al exterior. Hay restos de maderos a varios metros a la redonda y unas huellas de gran tamaño cruzan el jardín hacia la casa. En el interior, en lo que parece un taller de forja, una inmensa figura de color verdusco está agazapada junto a un pequeño cuerpo infantil. El olor a sangre es nauseabundo y el ruido de músculos desgarrados y huesos masticados destacan por encima de cualquier otro sonido.

Bien para dotar de realismo al ataque o por simple gusto por el sadismo, Sana Colarroída ha acabado con la vida de la huérfana Yiu, quien estaba haciendo preguntas incómodas para encontrar a su amigo perdido, y ha usado sus restos para tener al troll entretenido. Sin embargo, ante la llegada de los nuevos visitantes, el troll (**El Resurgir del Dragón**, página 470) no perderá el tiempo y se abalanzará contra ellos. En cuanto los aventureros entren en combate con la criatura, los Adalides Errantes no les concederán ni un segundo de tregua y dos libertadores de Amtusku saldrán de las sombras con intención de acabar con los personajes que combaten al troll.

Tras el sangriento combate, Jenda Sonfort reconocerá entre lágrimas que sabía que a lo que llevaba a los personajes era a una trampa, pero que lo hizo por salvar a su hijo, que está retenido en el piso superior por la líder de los criminales. Suplicará a los aventureros que lo salven, arrastrándose ante ellos y rogándoles entre lágrimas, al borde del colapso.

En el segundo piso, atrincherados, les esperan Sana Colarroída y el resto de los Adalides Errantes, un embustero y dos libertadores de Amtusku. Cuando suban, lee o parafrasea el siguiente texto:

El piso se encuentra malamente iluminado, con la luz filtrándose vagamente por las contraventanas. Los muebles de la habitación han sido volcados, formando un parapeto que divide la sala. Tras él, se distinguen las figuras de varios kitsune entre las sombras que proyecta el mobiliario. Entre ellos, Sana Colarroída sujeta con una mano a un niño mientras coloca la punta de su estoque en su cuello.

Sana Colarroída empieza a ver su vida en peligro, por lo que ha decidido centrarse en sobrevivir y olvidarse ya de sus tratos con la Cábal de la Armonía Celeste. Ha tomado como rehén a Thom Sonfort, el hijo de Jenda, y lo usará como escudo humano durante el combate, tratando de hacer dudar a los aventureros sobre si atacarla o no durante el tiempo suficiente como para golpear ella y sus kitsune primero.

Si Sana es derrotada pero permanece con vida, ofrecerá a los personajes el estuche de pergaminos de Cestor Naiel, que contiene una carta escrita por él y un puñado de hojas donde están las notas que revelan el camino al Valle de Nothsa, junto a un mapa que indica el camino que tienen que seguir entre las montañas, a cambio de su liberación. Desde que Dass le entregó las notas del agente de la Cábal, no se ha separado de ellas y siempre las lleva encima. Si esta negociación no tiene éxito, tratará de escapar a cualquier precio.

Además de sus armas y armaduras, Sana guarda en un cofre el botín del grupo de Adalides Errantes, que consiste en un puñado de gemas por el valor de 250 monedas de oro, un pergamino con el conjuro *Silencio* y una espada larga de plata, de exquisita manufactura y bien cuidada, envuelta en una tela de gran calidad. Un aventurero que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 17 sabrá que se trata de Esplendor de Acear, espada de la familia Mandunn, uno de los linajes que pertenecen a la aristocracia de Nechizar.

Una vez los personajes hayan conseguido derrotar a Sana Colarroída y sus allegados, las manipulaciones mentales que estos habían conjurado sobre los miembros clave de Antalare desaparecerán. Al estar libre de los grilletes arcanos, el alcalde en persona agradecerá a los personajes el haberle salvado a él y al resto del pueblo y les ofrecerá su ayuda en lo que necesiten. Si los aventureros reclaman una recompensa, el alcalde les entregará 300 monedas de oro de las arcas de Antalare como pago. Si, en cambio, optan por pedirle ayuda para seguir su

viaje, se encargará de que la abadesa Isenthy les entregue 2 pociones de curación, una poción de curación mayor y una poción de escalada (**El Resurgir del Dragón**, página 299).

La ruta hacia el Valle de Nothsa

En las notas de Cestor Naiel, que los personajes deberían haber recuperado, se encuentra una serie de indicaciones en un mapa torpemente dibujado que marca la ruta hasta el Valle de Nothsa. Cestor las escribió basándose en las traducciones del vademécum robadas de la Cofradía de Erekar, y se corresponden con una ruta de hace más de un milenio, con el grado de exactitud y precisión que eso conlleva. La marginalia del mapa ha sido cifrada, al igual que el resto de notas del agente de la Cábal, pero el mapa puede seguirse, aunque con cierta dificultad, sin descifrarlo. Para revertir el cifrado es necesario tener éxito en una tirada de Inteligencia CD 17 o contar con la ayuda de Mannas, el archivista de Antalare.

El camino sale de Antalare y se interna en las Montañas Esmeralda, remontando collados y cruzando un valle tras otro durante tres jornadas de viaje. El viaje es largo y siniestro, pues, por alguna extraña razón, apenas se oye fauna en esta región de las montañas y la flora crece seca y marchita. Se requiere una tirada de Sabiduría (Supervivencia) a CD 15 para poder completar el viaje, contando con ventaja en dicha tirada si han logrado traducir la marginalia de Cestor Naiel.

Mientras los personajes viajan por las Montañas Esmeralda, tira un d20 cada jornada de viaje. Con un resultado de 15-20 tendrá lugar un encuentro. Suma 2 puntos al dado si los aventureros están forzando la marcha. Suma también 2 puntos al dado si el viaje tiene lugar durante la noche. Resta 2 puntos

CARTA DE CESTOR NAIEL

A mis hermanos iluminados por la ausencia de astros celestes:

A pesar de las enormes dudas que albergaba acerca de esta misión que me fue encomendada, debo reconocer la sorpresa que me causaron las notables habilidades de nuestros aliados para hacerse con el conocimiento que requiere nuestra búsqueda. Han cumplido con creces su cometido y deben ser justamente recompensados por ello.

Asimismo, como ya habréis advertido al encontrar esta nota, no seré yo quien os reciba en este pueblo para guiaros hasta la perdida Liathu'ren. Las escrituras que he estudiado constatan lo que hasta ahora solo era teoría: en ellas se confirma que la ciudad existe, y confío en haber trazado una ruta para llegar hasta allí.

Al momento de redactar esta misiva recuerdo mis órdenes de esperaros aquí antes de internarme en las montañas, pero mi devoción a la causa arde con un fulgor incontrolable y he optado por arriesgar mi vida, siendo el primero en recorrer la senda hacia el valle. He dejado un rastro en las estrellas para que podáis encontrar este mismo texto, al que añado la totalidad de los conocimientos necesarios para que sigáis mis huellas. A vuestra llegada a Nothsa, yo mismo os entregaré en persona las mayores alhajas de Chraunnus.

al dado si los aventureros viajan con Sigilo. Para generar el encuentro, tira d8 y consulta la siguiente tabla:

Resultado D8	Encuentro
1	2d6 arpiás (El Resurgir del Dragón , página 391)
2	1d6 ogros (El Resurgir del Dragón , página 457)
3	1d6 grifos (El Resurgir del Dragón , página 440)
4	1d2 xorns (El Resurgir del Dragón , página 474)
5	1d6 ankhegs (El Resurgir del Dragón , página 391)
6	1d3 gigantes de las colinas (El Resurgir del Dragón , página 436)
7	1d4 tumularios (El Resurgir del Dragón , página 471)
8	1 gigante de piedra (El Resurgir del Dragón , página 436)

LA ENTRADA AL VALLE

Tras seguir la ruta indicada en el mapa, con mayor o menor problemas, los aventureros se encontrarán ante una enorme pared escarpada, casi vertical, que corta abruptamente la superficie de la montaña. En lo alto del acantilado existe una pequeña abertura en la roca que da a una cueva por la que se accede al valle. Cualquier intento de rodear estas montañas y

acceder al valle por otro lado les llevará semanas de viaje, ya que los personajes tendrían que ascender por decenas de montañas a las que Chraunnus dio forma para convertirlas en una barrera natural. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Ante vosotros se alza una pared de apariencia casi lisa, con pocos salientes en la roca, que parece haber sido moldeada por una caída de agua, extinta hace eras. En lo alto, a 60 pies de altura, se aprecia una hendidura en la piedra, similar a una pequeña gruta, en la que jamás habríais reparado de no ser por las indicaciones que os han traído hasta aquí.

La pared es muy inclinada, pero se encuentra seca y cuenta con varios salientes, por lo que es posible escalarla. Cada personaje que tenga éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 logrará subir una distancia de 20 pies.

En lo alto del acantilado, en el interior de la gruta, tres tumularios (**El Resurgir del Dragón**, página 471) esperan en las sombras para atacar al primero que logre ascender hasta allí. La cueva se encuentra totalmente a oscuras, aunque entra luz del exterior desde la entrada, y consiste en un túnel de paredes y suelo lisos como la superficie de un lago, de 10 pies de ancho y 15 de alto. Se extiende por más de dos millas de longitud, excavadas hábilmente mediante magia. Al otro lado se encuentra el misterioso valle de Nothsa.

PARTE II: CAUTIVERIO ETERNO

Esta segunda parte es el cierre de la aventura y tiene una estructura completamente distinta a la «Parte I». Sin ser conscientes de ello, los personajes se han metido de lleno en una trampa, una preparada por Chraunnus el Extinguido hace más de mil años y pensada para una presa distinta a los jugadores, pero una trampa al fin y al cabo.

Y es que todo el Valle de Nothsa se encuentra fuera de la corriente temporal, viviendo una y otra vez el mismo día, sin avanzar más allá del anochecer: en el momento en el que el draksa alcanza el torreón del Peregrino con intención de atacarlo se desata el conjuro temporal y todo vuelve a estar como estaba al amanecer. Chraunnus puso toda su dedicación al elaborar los conjuros de la prisión temporal haciendo, además, que sus habitantes no fueran conscientes de la repetición, ni siquiera los fieles elfos que gobernaban Liathu'ren en su nombre, de manera que jamás nadie considerará que necesita escapar de allí. La única excepción a esto la han supuesto los pocos extranjeros que han entrado al valle desde el exterior, pues al principio sí son conscientes de la repetición. Sin embargo, Chraunnus ya había contemplado que esto pudiera pasar, por lo que dotó a su encantamiento encarcelador de la capacidad de alterar la mente de estos nuevos invitados, erosionando sus recuerdos y llenando su mente de una nueva vida, una nueva personalidad que haga que encaje como un habitante más de Liathu'ren. A medida que este proceso avanza, la víctima cada vez es menos consciente de los saltos temporales y acaba siendo un dócil preso más de la ciudad.

Si el objetivo de los aventureros era recuperar las páginas del vademécum y atrapar al ladrón, su prioridad en esta segunda parte debería cambiar, pues para lograr salir de Nothsa necesitarán de todo su aguante y sangre fría, aprovechando cada ciclo antes de perder todos sus recuerdos y quedar atrapados para siempre.

La llegada a Liathu'ren

El inicio de este acto es lineal y sirve para presentar varios personajes y lugares a los aventureros antes de sumergirlos en la locura que se les viene encima. Esperando encontrar un valle lleno de ruinas, la presencia de una ciudad élfica llena de gente debería pillarlos por sorpresa, y lo más probable es que descendan de la montaña hasta llegar a Liathu'ren, bien para entrar en la ciudad o para investigar cautamente sus alrededores. Lee o parafrasea el siguiente texto para dar inicio al acto:

La luz del final del túnel os obliga a entornar los ojos, ya acostumbrados a la oscuridad, y un viento frío golpea vuestros rostros. Vuestros pasos os llevan hasta una balconada de piedra y, ante vosotros, se abre un enorme valle entre montañas. Allí, a cientos de pies por debajo, llama vuestra atención una bulliciosa ciudad coronada por una ciudadela de gráciles formas que resplandece con el sol del atardecer. Hectáreas de plantaciones rodean el lugar, cubriendo el valle de los colores propios del trigo y la cebada, con ajetreados campesinos cosechando los campos.

La salida del túnel se encuentra a gran altitud, en las montañas, siguiendo un camino poco claro, y requiere de un par de horas de descenso por la ladera. A medida que el terreno se allana, comienzan los campos de cultivo y las edificaciones de madera donde guardan la cosecha los campesinos. Los esclavos encargados de las granjas son en su mayoría humanos, visten ropas de trabajo muy desgastadas y evitarán en la medida de lo posible relacionarse con los aventureros, pues temen que eso enfade a sus amos élficos. Aunque hablan una variante del idioma común que suena muy arcaica y exótica a oídos de los aventureros, prefieren no pronunciar ni una sola palabra mientras trabajan.

Entre los campos de trigo, cerca de la ruta que lleva de la salida del túnel a Liathu'ren, se encuentra la granja en la que trabajan Nibeh y el resto de miembros de Los Postrados. Cuando los aventureros están bajando desde la balconada, verán las columnas de humo que salen de la granja, ya que hace apenas unos minutos que las autoridades élficas han descubierto el lugar de culto de la secta y han lanzado un ataque brutal contra ellos. Si los personajes se acercan a ver lo ocurrido, lee o parafrasea el siguiente texto:

El viento trae hasta vosotros el olor de las vísceras y la madera abrasada, y oís los ásperos quejidos de los moribundos que se arrastran por el suelo. Un elfo alto, de rasgos delicados, vestido con una armadura brillante y recargada, arroja con parsimonia un cadáver tras otro a una pira, donde son devorados por llamas de intensos tonos azulados. Su compañero, de igual indumentaria y porte, se encarga de rematar a los heridos empleando tanto su espada como las pesadas botas que calza. Al verlos llegar, una joven malherida trata de avanzar hacia vosotros antes de derrumbarse y caer con contundencia contra el suelo.

El asalto al lugar de culto ha sido despiadado, pero ahora solo se ve allí a un par de guardias élficos encargados de las tareas de limpieza. Quedan una decena de cuerpos ensangrentados, todos ellos con grilletes en las muñecas y marcas de palizas constantes, y la joven que trata de ir hasta los aventureros no es otra que Nibeh, líder espiritual de la secta, que ha resultado mortalmente herida. Si algún personaje se acerca a atenderla, ella le susurrará unas breves palabras sobre la traición que han sufrido antes de perecer sin que sea posible hacer nada por ayudarla.

Por otro lado, si los guardias de Liathu'ren (ver «Apéndice III: Bestiario») se percatan de la presencia de los aventureros, interrumpirán sus tareas y avanzarán lentamente con sus rifles solares en alto. Dralia Llantoespina siempre ha considerado que podrían llegar enviados o espías de otros Peregrinos al valle, por lo que ha dado orden a las patrullas de que cualquier extranjero sea conducido hasta la ciudadela para interrogarlo por ella misma. Si los aventureros cooperan, los guardias élficos les escoltarán hacia la ciudad. De lo contrario, tratarán de abatirlos.

A medida que los aventureros se acercan a la ciudad, verán cómo un barco de tres mástiles y velas cuadradas abandona el puerto de la ciudad y avanza a buena velocidad río abajo, hasta perderse entre montañas. Los personajes podrán percatarse de algunos detalles mediante distintas tiradas:

- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Las velas del barco que ha abandonado la ciudad recogen mucho más viento del que se aprecia en el valle. Es probable que el navío se esté desplazando mediante conjuros y magia.
- **Sabiduría (Percepción) CD 15:** La tripulación del barco está formada por hombres canijos y de aspecto tosco, sin duda marineros medianos.
- **Inteligencia (Historia) CD 14:** Mientras que las casas de la ciudad tienen un aspecto descuidado y pobre, la ciudadela es de una manufactura brillante. Lo más probable es que haya sido edificada por elfos.
- **Inteligencia (Investigar) CD 12:** Las granjas que rodean la ciudad son inmensas, llenas de toda clase de cereales y ganado. Deben generar mucho más alimento del que pueden consumir los habitantes de una ciudad de ese tamaño.

Por el camino, los personajes se cruzarán con otras patrullas compuestas por cuatro guardias élficos que vigilan los caminos y controlan que los esclavos no traten de abandonar sus puestos de trabajo. Si descubren a los aventureros, les ordenarán detenerse y tratarán de llevarlos a la ciudadela.

Cuando los aventureros están prácticamente a las puertas de la ciudad y el sol ya se ponga tras las montañas del valle, notarán cómo un fuerte viento se levanta y un rugido cruza el valle. Una enorme sierpe alada surge de las profundidades del suelo, a través de un antiguo túnel, y sobrevuela la zona de granjas aleteando pesadamente con sus dos pares de alas. Es el draksa (ver «Apéndice III: Bestiario»), que ha despertado al ponerse el sol y planea atacar la Torre del Peregrino para alimentarse de la esencia mágica de Chraunnus. Sin embargo, una criatura tan voraz no abandonará ni una pizca de alimento, por lo que también a atacará a los aventureros, debilitándolos primero con su poderoso aliento mientras los sobrevuela y bajando después a devorar a los supervivientes.

Como director de juego, tienes que tener en cuenta lo poderoso que es el draksa y saber que los personajes no deberían tener ni una sola oportunidad contra semejante rival con el nivel que se presupone que tienen en esta aventura. Que eso no te preocupe a la hora de desencadenar el poder de la bestia contra ellos, pues la muerte de los aventureros es el objetivo de esta escena. Si alguno de ellos logra sobrevivir al ataque del draksa, que prosigue su vuelo hacia la torre tras unos pocos asaltos, contemplará cómo la sierpe alada se enrosca alrededor de la Torre del Peregrino con majestuosidad. Es ese momento en el que el conjuro temporal actúa. Los supervivientes sentirán como si todo su cuerpo vibrase a alta frecuencia, sufriendo un agudo dolor en todo su cuerpo y perdiendo el sentido (ver «Las reglas del bucle»).

Dentro del bucle temporal

A partir de este punto, los aventureros se encontrarán atrapados en un día que se repite una y otra vez, teniendo que encontrar la manera de salir de ahí, si es posible, con los fragmentos del *Vademécum de Chraunnus el Extinguido* con ellos. Para lograrlo, los protagonistas deberán recorrer los distintos lugares que componen Liathu'ren, descubrir información de varios personajes y superar varios obstáculos para lograr crear una ruta de escape. Todo ello en un lugar donde una mala decisión puede llevar a la muerte... o incluso cosas peores. Por suerte para ellos, ¡siempre van a tener una nueva oportunidad con el nuevo amanecer!

A lo largo de este capítulo encontrarás descripciones, reglas y algunas tramas que pueden ocurrir en el Valle de Nothsa, así como la forma de poner fin al conjuro temporal para que los aventureros se liberen de él. Como director de juego, siéntete libre de añadir o quitar lo que creas conveniente. De igual manera, existen muchas maneras de afrontar los problemas que se presentan en la aventura, y los jugadores pueden tomar muchos caminos, así que dales libertad. Aquí no hay una única manera de lograr terminar la aventura.

LAS REGLAS DEL BUCLE

Para representar correctamente el funcionamiento de la repetición temporal y el hecho de que los protagonistas reviven una y otra vez el mismo día, hay que considerar algunas reglas sencillas para esta parte de la aventura.

- **La preparación de la repetición.** Cualquier personaje obtiene ventaja en las tiradas de aquellas acciones que no sean de combate y ya haya realizado con éxito con anterioridad, por ejemplo, para ganarse la simpatía de un guardia, desactivar una trampa o forzar la cerradura de una puerta.
- **Vuelta a empezar.** Los personajes comienzan el día con el máximo de sus puntos de golpes, todos los conjuros preparados y sin ninguna secuela del día anterior, incluida

la muerte. Las posesiones que tenían al entrar al bucle se encuentran en un lugar determinado asignado a la nueva posición de los personajes en la ciudad (ver «Amanece un nuevo día»), y todos los objetos cogidos durante el día anterior se pierden, pues vuelven a su posición inicial en el bucle. Lo mismo ocurre con todas las criaturas con las que pueden encontrarse.

- **Experiencia ineficaz.** La recompensa en forma de puntos de experiencia por terminar una trama solo se recibe la primera vez. Los puntos de experiencia logrados por superar enemigos en combate se reciben íntegros una única vez. La segunda vez se recibe solo un 50 % de los puntos de experiencia, y un 0 % en las consiguientes.
- **Prisión sin fisuras.** El conjuro de Chraunnus afecta al valle, pero también evita que la gente salga de él. Aquellos que se alejan de Liathu'ren, ya sea por el túnel, a bordo del barco o mediante magia, notarán cómo su cuerpo vibra como si fuera a descomponerse de un momento a otro y mueren automáticamente en cuestión de segundos. Lo mismo ocurre al final de cada día, cuando el draksa alcanza la torre y el sol se pone.
- **Suplantación de recuerdos.** Con cada día que reviven, el conjuro va cambiando las memorias de los aventureros, borrando sus vidas anteriores y creando recuerdos nuevos que les harán pensar que tienen unas anodinas vidas de esclavo en el valle de Nothsa. Cada nuevo amanecer debe realizarse una tirada de salvación de Sabiduría a CD 10. Por cada fallo que tenga, el personaje perderá algunos recuerdos por culpa del conjuro. Cuando un personaje acumula más fallos que 3 + su bonificador de Inteligencia (solo si es positivo), el personaje obtendrá el rasgo de locura permanente (**El Resurgir del Dragón**, página 163). Si obtiene un fallo de nuevo, perderá todos sus recuerdos y dejará de ser consciente de la repetición de los días. Este efecto termina si el bucle temporal se rompe, aunque la locura obtenida permanece.
- **El tiempo en el bucle.** Aunque se podría llevar la cuenta del tiempo exacto que pasa en cada acción de los aventureros, esto podría ser una mecánica compleja y que entorpeciera el ritmo de partida. Para simplificar esto y poder indicar con facilidad en qué lugar se encuentra cada personaje de la aventura a cada momento o a qué hora ocurre cada evento, existen cinco franjas horarias: amanecer, mañana, mediodía, tarde y anochecer. En cada franja de tiempo los aventureros pueden visitar una localización del valle, realizar dos o tres escenas... Recuerda que es una estimación, no algo matemático.
- **Bendita ignorancia.** Cualquier intento de convencer a habitantes de Liathu'ren de que los días se repiten fracasa siempre.

AMANECE UN NUEVO DÍA

Con cada amanecer, todo vuelve a estar como estaba el día en el que Chraunnus el Extinguido lanzó el poderoso conjuro que alteró la corriente temporal, con una excepción: aquellas personas que hayan accedido al valle posteriormente y hayan quedado atrapadas. A estas personas el conjuro les asigna un lugar en la sociedad del valle, alterando el entorno y tratando de inculcar en ellos recuerdos que cuadren con el sitio en el que amanecen.

Los personajes, al igual que cualquier otro extranjero, despiertan en un mismo sitio cada día, uno asignado en función de sus capacidades y su raza. A continuación aparecen algunas opciones para los personajes, existiendo algunas que ponen

las cosas más fáciles a los jugadores y otras que las complican considerablemente. Estas son algunas de esas opciones:

- **Miembro de la guardia de Liathu'ren.** El personaje, de sangre élfica probablemente, despierta en los barracones de la guardia de Liathu'ren como uno más de los elfos que forman la guarnición de la ciudadela. Allí se encuentran todas sus posesiones, junto con una armadura de la guardia y un rifle solar, y tiene tareas asignadas por un superior como vigilar la muralla de la ciudadela o patrullar por la zona de las plantaciones. Esto le otorga permiso para entrar y salir de la ciudadela élfica si da razones convincentes, aunque la Torre de Chraunnus sigue siendo un sitio prohibido para él.
- **Arcano del puerto.** Aquellos que demuestran tener cualidades para las artes arcanas suelen ser empleados en Liathu'ren para tareas concretas. La más común es el destacamento de esclavos magos, a los que los elfos fuerzan a crear corrientes de viento que desplacen las grandes galeras. De esta manera se mantiene un puerto artificial, que no depende del viento ni de las mareas, para enviar los cargamentos de hierro río abajo. Este personaje duerme en las celdas del barracón del distrito portuario, donde tiene un cuarto con un camastro y sus pertenencias, y sirve bajo las órdenes directas de Maehir Lanzamarga, archimago de Liathu'ren.
- **Esclavo de las minas de hierro.** Este personaje, probablemente con buen físico, se despierta en la oscuridad, encadenado por los tobillos a otros nueve compañeros suyos, todos ellos mineros duérgar. Se encuentra en los niveles superficiales de la mina, donde hacen vida los mineros, relativamente cerca de la salida al aire libre. Las posesiones que tuviese al entrar en el bucle estarán guardadas en el almacén de equipamiento de los duérgar, junto a las herramientas y el resto de sus cosas, y Mugo, líder de los duérgar, quien porta la llave, no debería poner muchas pegas a dejarle entrar a coger lo que necesite.
- **Esclavo de Liathu'ren.** El personaje es uno más de los cientos de esclavos que se encargan de las tareas más comunes de mantenimiento de la ciudad: gestión de las reservas, limpieza, productos manufacturados... Estos esclavos viven en Liathu'ren, en casas de madera y paja que comparten, hacinados, con varios compañeros más, haciendo turnos para disfrutar de la discutible comodidad de los jergones de paja. Los personajes que comienzan así tienen todas sus posesiones en sacos de esparto amontonados en una esquina.
- **Esclavo sancionado de las granjas.** Una de las tareas más duras que realizan los esclavos en Liathu'ren es trabajar en las plantaciones, donde se obtiene el grano para alimentar tanto a los esclavos como a los elfos de la ciudadela. Viven junto al resto de esclavos de Liathu'ren en las casas que comparten con ellos. Los recientes disturbios y la presencia de sectas inadmisibles entre los cultivadores han forzado a la gobernanza élfica a tomar medidas. La mayoría de estos esclavos porta ahora *collares de obediencia* (ver «Apéndice IV: Objetos mágicos»).
- **Constructor del puerto de Liathu'ren.** Los miembros de razas esclavas de gran resistencia o adaptadas al agua, como los hipótidos y los anuros, suelen emplearse en tareas de construcción. Chraunnus el Extinguido ordenó a sus fieles la expansión de la zona portuaria, y enormes bloques de roca y barro deben ser sacados del agua sin más herramientas que las manos de los esclavos. Aquellos



que son asignados a estas tareas duermen en tiendas que se han montado junto a la ribera del río, donde guardan sus pocas posesiones.

- **Preso sentenciado a muerte.** En Liathu'ren las ejecuciones están a la orden del día, y el personaje ha tenido la mala suerte de despertarse en una pequeña celda de apenas 4 pies de lado con barrotes de hierro. Según los dirigentes elfos, el personaje ha sido considerado culpable de robo de pertenencias de un guardia de la ciudad y será ejecutado poco después del amanecer junto a Halret y Lett, ambos condenados. Todas sus posesiones se guardan en los barracones dentro de la ciudadela de Liathu'ren.

LAS CALLES DE LIATHU'REN

La mayor parte de la ciudad consiste en filas y filas de casas de madera apiladas unas contra otras. En cada una de estas construcciones, de un piso o dos de alto, viven varias familias de esclavos. El nivel de salubridad es terriblemente bajo. Las calles son de tierra y el paso de los carros que cargan los suministros designados para los elfos en la ciudadela levanta

enormes polvaredas. Las casas se han construido alrededor de la ciudadela élfica, sin ningún tipo de orden ni planificación, provocando la existencia de decenas de callejones sin salida y calles de apenas tres pies de anchura. Algunos de los lugares más relevantes de la ciudad son:

A. La plaza del cadalso

En el centro de la ciudad, a apenas un centenar de pasos de la cuesta que se dirige a la ciudadela, hay una explanada de tierra seca en la que la guardia de Liathu'ren mantiene su cadalso. En esta pesada estructura de madera, sin ningún tipo de decoración y cubierta de manchas de sangre seca, es donde la guardia élfica ejecuta a los condenados. Aunque normalmente el método de ejecución que emplean suele ser la horca, los días en los que se sienten especialmente creativos o sádicos los elfos se dejan llevar, mezclando su magia con toda clase de armas para incrementar el dolor que sufren los reclusos antes de dejarlos perecer.

Los condenados a muerte están recluidos en pequeñas jaulas que permanecen colgadas de cadenas de hierro al aire libre,

enfrente del cadalso, de manera que todos los habitantes de Liathu'ren pueden ver quiénes serán los siguientes. Dichas jaulas cuentan con cerraduras de hierro que pueden abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 15 o con una prueba de Destreza CD 12 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón.

Los presos están vigilados en todo momento por una patrulla de 3 guardias de Liathu'ren. Uno de ellos porta un *prisma de subyugación* (ver «Apéndice IV: Objetos mágicos») y otro de ellos el manojito de llaves para las celdas.

B. El comedor de Jomar

Aunque desde fuera parecen varias casas torpemente unidas con maderos en el centro de Liathu'ren, en esta edificación es donde se juntan la mayoría de esclavos a comer el poco alimento que reciben semanalmente. Recibe su nombre de Jomar, el carpintero hipótipo que se encargó de levantar el lugar y que ahora lo regenta. Además de como comedor, también es común ver a grupos de esclavos acudir al edificio para cantar y desahogarse tras los largos turnos de trabajo. Recientemente se ha convertido en uno de los lugares de reunión de Los Postrados, aunque es cuestión de tiempo que la guardia élfica descubra esto.

C. El almacén de los esclavos

Situado prácticamente a las afueras de la ciudad, este enorme edificio almacena la parte de grano que los esclavos reciben semanalmente de los elfos. Una patrulla de cuatro guardias élficos vigila el almacén, aunque pasan más tiempo atentos a los dados y las cartas que a sus tareas. Escondido entre sacos, los jugadores pueden encontrar un pequeño cofre de madera si tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Percepción) CD 14. Dentro se halla un pergamino de *Paso brumoso* y uno de *Clarividencia* junto a un kit de envenenador.

EL PUERTO DE LIATHU'REN

Al este de Liathu'ren se encuentra construido el distrito portuario, la parte más importante tras la ciudadela. En ese lugar se almacenan los lingotes de acero que se envían a bordo de los cargueros por mandato de Chraunnus. El puerto se compone de una zona llana y despejada, con el suelo de piedra, situada en un margen del río. En esta explanada se encuentran los dos enormes gólem de carga (ver «Apéndice III: Bestiario») que se emplean en la llegada y salida de los barcos.

Todo el puerto está rodeado por una muralla de piedra de 12 pies de altura que la separa del resto de la ciudad. Cuenta con dos puertas, una orientada al interior de Liathu'ren y otra al exterior, por donde se trae el mineral de hierro. Ambas puertas cuentan con la vigilancia de 3 guardias de Liathu'ren, que se encuentran junto a pequeñas campanas de bronce que usan para avisar de las amenazas al resto de la guarnición.

Otras localizaciones que se pueden encontrar en este distrito son:

D. Campamento de constructores

Entre los planes del Peregrino se encontraba la construcción de un canal artificial para canalizar el agua hacia las minas, para lo que trajo a dos centenares de esclavos, mayoritariamente hipótipos, destinados a estas obras. Al no tener lugar donde vivir en Liathu'ren, sobreviven en la ribera del río en tiendas hechas de tela y maderos.

E. Fundición

Este distrito también cuenta con una gran edificación de piedra, sin ventanas y coronada por varias chimeneas, donde

se trabaja el mineral de hierro para obtener los lingotes de acero que se envían río abajo. En este lugar los esclavos no duran mucho con vida pues, si no acaba con ellos la contaminación del aire, terminan sucumbiendo a las palizas constantes que reciben de los guardias élficos que dirigen el lugar. Apenas unos pocos guardias vigilan este lugar de pesadilla.

F. Barracón del puerto

La última de las construcciones del distrito es un edificio bajo que se asemeja más a una cárcel que a un barracón, pues cuenta con ventanas enrejadas y una firme puerta de madera reforzada. Dentro se encuentra la docena de celdas en las que los arcanos del puerto pasan la mayoría del tiempo, saliendo solo para trabajar. Una pareja de guardias vigila la puerta del lugar y guardan la llave de la puerta, que puede abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 18 o con una prueba de Destreza CD 15 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón.

G. Las plantaciones del valle

A lo largo de hectáreas, decenas de plantaciones explotan los nutrientes del suelo fértil del Valle de Nothsa. Los esclavos, casi todos humanos, trabajan la tierra para obtener cereales y hortalizas. Algunos silos y graneros están desperdigados por el valle y en algunas ocasiones se utilizan para guardar el exceso de grano o las herramientas.

Esta gran extensión está controlada por pequeños puestos de vigilancia, torreones de piedra en los que las patrullas de elfos pueden descansar y guardar sus posesiones. Estas patrullas, normalmente formadas por cuartetos de guardias, recorren los caminos, atentas a que los esclavos realicen sus tareas. También es común ver a alguno de los terribles apóstoles de Chraunnus patrullando los campos desde las alturas en sus *discos levitadores*, buscando indicios de rebeldes entre las propiedades de su amo. Existen dos lugares relevantes en las plantaciones:

Los sumideros de Chraunnus

Así es como se llama a los grandes agujeros de casi 50 pies de radio ocultos entre las plantaciones a lo largo del valle. Se trata de aberturas lisas y perfectas, talladas en la roca mediante conjuros, que se introducen en la tierra por decenas de metros, hacia las oscuras profundidades de la cordillera Esmeralda. De su interior brota un aire caliente y cargado, como salido de los infiernos, y todo aquel que se ha aventurado a bajar nunca ha vuelto a ser visto con vida.

La granja de los Postrados

Construida hace décadas y ahora echada a perder, esta granja es similar en aspecto a otras tantas del Valle de Nothsa. Sin embargo, dentro tienen lugar las reuniones y rituales que llevan a cabo los miembros de Los Postrados. Aparentemente vacía por dentro, bajo la paja seca se oculta una trampilla que da a un pequeño refugio subterráneo en el que la secta realiza sus rituales religiosos y guarda las reliquias que han almacenado durante la última década. En el altar reposan dos pociones en elegantes frascos de cristal, pociones de veneno.

Para proteger sus reliquias, los cultistas han colocado una trampa en el sagrario en el que reposan: una aguja envenenada con sangre de basilisco que pincha a cualquiera que trate de abrir el pequeño cerrojo sin desarmar antes la trampa. La criatura que active la trampa recibirá 1 punto de daño perforante y deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 para no quedar petrificada. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 permite deducir la presencia de la trampa,

y superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa y quita la aguja de la cerradura.

En el interior del sagrario se encuentra el cráneo de Nurmator, un cráneo enano con una gran runa de xion grabada, una *preseca cerradura de heridas* y un *anillo de resistencia* (daño de relámpago).

H. Las minas de hierro

Excavado en la roca cuando Chraunus decidió crear Liathu'ren, el complejo minero consta de decenas de kilómetros de túnel perforados en la roca gracias a una pareja de gusanos púrpura a los que el Extinguido subyugó mediante magia. Los pisos superiores, más cerca de la superficie, están ocupados por el clan enano Cumbrebasalto, en la actualidad transformados en duérgars. Ahí hay varias habitaciones excavadas en la piedra en las que los mineros duermen, llevando las cadenas que nunca se les retiran. También hay varios almacenes en los que guardar la comida y las herramientas y una gran sala en la que se deposita el mineral antes de llevarlo al distrito portuario.

Los túneles se internan en el interior de la cordillera Esmeralda, desde enormes galerías hasta pequeñas grietas por las que apenas pasa un niño, todos en la más completa oscuridad. Monstruos y metales valiosos no son lo único que se oculta en las profundidades, pues existe una ruta que conduce hasta una gruta excavada un kilómetro por debajo de la ciudadela élfica de Liathu'ren. Allí Chraunus depositó una gran cantidad de xion con la que alimentar sus encantamientos más cruciales, entre los que se incluye la alteración temporal que afecta al Valle de Nothsa.

Es tal el caos de túneles que es imposible encontrar este lugar salvo que se viaje con un guía experto. La otra opción es tratar de recordar el camino en caso de que ya se haya recorrido con anterioridad esa ruta acompañado por un guía. Para ello es necesario tener éxito en tres tiradas de Sabiduría (Supervivencia) CD 12. Cada vez que se falle una tirada, realiza otra en la tabla de encuentros aleatorios. Si ninguno de estos casos se cumple, los aventureros se perderán entre los túneles y necesitarán tener éxito en una prueba Sabiduría (Supervivencia) CD

16 para encontrar la salida, realizando una tirada en la tabla de encuentros aleatorios cada vez que se falle.

1d10	Encuentros aleatorios
1-4	No hay encuentro
5	1D6 ankheg (El Resurgir del Dragón, página 391)
6	1D3 bulete (El Resurgir del Dragón, página 394)
7	1D6 +1 gelatina ocre (El Resurgir del Dragón, página 396)
8	2D20 kóbold (El Resurgir del Dragón, página 445)
9	1D3 elemental de tierra (El Resurgir del Dragón, página 429)
10	1D2 morfolito (El Resurgir del Dragón, página 455)

LA CÁMARA DE XION

1. Las puertas de Nurmator

Dos enormes puertas de bronce bloquean el camino. Su superficie está cubierta de cientos de pequeñas runas que han sido talladas formando largas hileras. No parece haber forma de abrirlas, pues no cuentan con cerradura ni ningún pomo del que tirar.

Estas enormes puertas cierran la cámara en la que Chraunus almacena sus reservas de xion. Durante mucho tiempo fue el único en poder abrirlas, pero la necesidad de supervisión constante en el sistema de canalización le obligó a permitir que uno de sus aprendices abriese la puerta, el duérgar Nurmator. Ahora muerto, la única manera de abrir estas puertas, irrompibles gracias a los conjuros grabados en ellas por el Peregrino, es portar los restos mortales del duérgar, el cráneo de Nurmator.

2. La antesala

En la antecámara del sistema de canalización no hay nada salvo dos guardianes dejados por Chraunus que atacarán a cualquiera que entre... salvo si son Nurmator y el Extinguido.



Guardianes. Este lugar está protegido por dos gólem de carne. (*El Resurgir del Dragón*, página 438).

3. La sala de canalización

La gran cámara subterránea tiene en su centro tres anillos concéntricos con centenares de runas inscritas en ellos. La electricidad del ambiente es palpable y la única iluminación es el enorme haz de luz que cruza la sala desde el centro de los anillos hasta filtrarse por las grietas del techo.

Esta sala tiene como función recoger la energía arcana de las reservas del xion y canalizarla hasta la Torre del Peregrino, donde alimenta algunos encantamientos lanzados por Chraunnus, como el escudo que protege el foco temporal y las capacidades desintegradoras de su estatua en la planta baja de la torre.

4. Reservas de xion

A lo largo de varias habitaciones se han depositado grandes cantidades de xion en forma de cubos de los cuales el sistema de canalización extrae energía de manera constante haciendo que brillen con tonos irisados y el aire se note sofocante a su alrededor.

Reservas explosivas. El mínimo roce es suficiente para desestabilizar el xion y las corrientes mágicas que lo recorren, provocando grietas en su superficie y una explosión en cadena. Cualquier personaje que se encuentre en el interior de las instalaciones un asalto después de provocar una alteración en el xion es volatilizado en una explosión de magia. Las puertas de Nurmathor son capaces de contener la explosión y evitar que las minas sean arrasadas.

LA CIUDADELA ÉLFICA

Construida en el centro de la ciudad y elevada sobre un montículo de 18 pies de alto, de paredes rectas y lisas como un acantilado, se alza, elegante y poderosa, la ciudadela desde la que Chraunnus y sus subalternos elfos gobiernan el valle. La fortificación cuenta con una muralla de piedra de 15 pies de alto sobre la que tres parejas de guardias de Liathu'ren hacen ronda continuamente. A su única entrada se accede desde una rampa que comienza en la plaza del cadalso y llega hasta la puerta con rastrillo en la muralla. Dicho camino es lo suficientemente ancho como para que carros cargados circulen por él, y la puerta está vigilada por dos guardias de Liathu'ren.

Al otro lado del rastrillo hay un patio de armas y unos establos en los que descansan una docena de caballos de guerra que suelen emplear los soldados elfos. Solo 3 edificios se encuentran en el interior del recinto:

I. Barracones de la guardia

Lo que debería ser un lugar de reposo y descanso para los soldados ha ido adoptando otros roles cuantos más años pasaba la guardia de Chraunnus establecida en el Valle de Nothsa. Acostumbrados a la vida en las ciudades élficas, el regentar un pequeño enclave minero se considera un aburrimiento, al menos por la mayoría de la guardia. Es por ello por lo que han convertido el cuartel en algo más parecido a una taberna que un barracón militar.

En los pisos superiores se encuentran los cuartos, individuales para los oficiales y compartidos para los guardias rasos. En el piso principal, el comedor ocupa toda la planta del edificio, con varias mesas largas en la que los elfos comen y también beben en las horas que tienen libertad. Para luchar contra el aburrimiento es muy común que los guardias traigan a pequeños grupos de esclavos dentro del barracón, para divertirse a su costa: es muy común en esta situación ver combates a muerte entre razas inferiores, normalmente sin más armas que

sus puños, mientras la guarnición se emborracha y disfruta de la pelea. Es tal el grado de violencia que se alcanza en estos espectáculos que la mismísima Dralia Llantoespina acude en algunas ocasiones para reclamar a los ganadores para su disfrute personal en sus aposentos de la Torre del Peregrino.

J. Almacén de la ciudadela

Todo el material y equipamiento, así como los alimentos y el alcohol, se guarda en este edificio cuadrado de paredes de piedra y techo plano. A lo largo de su planta se acumulan tanto sacos de grano como botellas de licor. Al encontrarse en el interior de la ciudadela, la guardia de Liathu'ren no considera necesario vigilar especialmente este edificio.

Al fondo del almacén hay un pequeño cuarto cerrado con una puerta de rejas en el que se guardan bajo llave algunos objetos que la guardia considera valiosos o peligrosos: dos pociones de veneno, una poción de vuelo y dos pergaminos de *Disipar magia*. La puerta puede abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 15 o con una prueba de Destreza CD 12 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón. Esta sala se encuentra protegida por 3 diablillos, que hacen guardia transformados en ratas (ver *El Resurgir del Dragón*, página 401).

K. La Torre del Peregrino

Diseñada y construida al detalle por el propio Chraunnus como residencia durante su estancia en el Valle de Nothsa, la torre sirve tanto como lugar de estudio del Peregrino como centro de gobierno y trabajo de los dos elfos más notables de Liathu'ren: Dralia Llantoespina y Maehir Lanzamarga. Solo ellos dos están autorizados a entrar en la torre, aunque en ocasiones traen a invitados si es necesario.

La torre está dividida en varios pisos y estancias, descritas a continuación.

SÓTANO

1. Perreras

La sala está pobremente iluminada, con apenas un par de antorchas en el muro, y huele a heces y moho. Pegado al muro se encuentran varias jaulas de hierro de aspecto cuidado, y en su interior varios mastines bicéfalos de aspecto siniestro descansan vigilando la puerta.

Esta sala se utiliza para mantener enjaulados a los tres perros de la muerte (*El Resurgir del Dragón*, página 383) que forman la jauría de la regente de Liathu'ren. Los perros se encuentran metidos en jaulas, por lo que difícilmente atacarán a los aventureros, pero sus ladridos pueden atraer a los enemigos del resto del piso. Una tirada de Trato con Animales CD 17 con éxito hará que los perros queden tranquilos y no ladren.

2. Celdas

Tras un breve pasillo se encuentran dos celdas de varios metros de lado, preparadas para alojar a media docena de presos cada una. Las puertas de las celdas están cerradas con una llave que se encuentra en poder de uno de los guardias, y pueden ser abiertas con una prueba de Destreza CD 15 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón.

Una de las celdas está vacía salvo por los restos de un cuerpo en descomposición que reposa en una esquina. En la otra se encuentran tres jóvenes duérgar, de aspecto demacrado y con severos golpes en el cuerpo. Se trata de los hijos de varios jefes de minería del clan empleado por Chraunnus para extraer hierro en Liathu'ren. Si se les interroga, contarán que Kurskor fue llevado hace días a algún lugar fuera de la torre y que no han vuelto a saber de él.

LA MIRADA DE CHRAUNNUS

La entrada de la torre no tiene vigilancia, pues el encantamiento de Chraunnus suele ser suficiente para mantener a los intrusos a raya. Cualquier persona que entre sin decir la palabra de mando al cruzar el umbral comprobará cómo la estatua de Chraunnus resplandece de energía. Tendrá que realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15, y en caso de fallo, el personaje sufrirá 10d6+40 puntos de daño, o solo 5d6 puntos de daño si se supera. En caso de llegar a 0 puntos de golpe, el personaje (y todas sus posesiones) será desintegrado.

Guardias. Dos aburridos guardias de Liathu'ren vigilan este pasillo, prestando poca atención a los prisioneros.

Tesoro. Una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 12 con éxito muestra a los aventureros que el pobre desgraciado muerto en la celda se tragó un anillo hecho de oro y amatistas por valor de 450 monedas de oro antes de morir en prisión.

3. Sala de torturas

Las paredes de esta sala están decoradas con toda clase de instrumentos de tortura, algunos aún manchados de sangre. En el centro de la sala una figura decrepita, de piel rojiza y envuelta en tintineantes cadenas murmura palabras grotescas mientras arranca con un cuchillo tiras de piel de un cuerpo que aún se agita agónicamente.

Uno de los duérgar cautivos tuvo la mala suerte de acabar en esta sala, donde ha sido torturado durante horas por un diablo de la cadena. Cansado ya del desafortunado duérgar, los aventureros llamarán la atención de sus sádicos gustos.

Criaturas. El diablo de la cadena (**El Resurgir del Dragón**, página 402) atacará a cualquiera que entre en la sala de torturas con ánimo de dejarlo fuera de combate y disfrutar con él durante horas.

PLANTA BAJA

4. Entrada principal

La entrada a la torre es un enorme arco de piedra caliza en el que no hay ni rastro de puerta ni rastrillo. Presenta un aspecto cordial e invita a entrar al interior. Aquellos que se adentren en la torre se encontrarán frente a una estatua de 21 pies de alto hecha de alabastro exquisitamente tallado que representa a Chraunnus el Extinguido en todo su esplendor, portando su armadura y su cetro, alzado por decenas de criaturas de aspecto famélicos cuyos rostros se confunden con calaveras burlonas.

La sala, decorada hasta el exceso con cuadros y tapices, ocupa gran parte del piso. A los lados, dos escaleras de mármol permiten acceder a los pisos superior e inferior, y al fondo hay una solitaria puerta de madera cerrada con llave. Dicha puerta puede abrirse mediante una prueba de Destreza CD 15 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón, o teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 16.

Tesoro. Los cuadros y demás lujos que hay en la sala tienen un valor de 1200 monedas de oro.

5. Despacho del archimago Maehir Lanzamarga

Este despacho presenta un aspecto lamentable para ser el de un hombre de alta posición como Maehir. Las paredes apenas

muestran decoración, decenas de papeles cubren la mesa y varias botellas de licores y vino reposan en la única estantería de la sala.

Tesoro. En uno de los cajones de la mesa de escritorio se encuentra la piedra de control de gólem de Maehir, que sirve para dar órdenes a los gólems de carga del puerto, y en el otro, un saquito de *polvo de estornudar y atragantarse*. Al fondo hay una puerta de madera que puede abrirse corriendo un pequeño cerrojo de acero.

6. Sala de rituales

En este lugar es donde el archimago Maehir prepara nuevos conjuros y lleva a cabo sus rituales diarios. En el centro de la sala, en el suelo de piedra, se han grabado varios círculos de runas, y un grimorio de aspecto antiguo reposa en un pedestal. El resto de la decoración consiste en 6 estatuas de manufactura élfica que decoran la sala y una vieja alfombra junto a la entrada. Son los guardianes de la sala, pues se trata de 6 armaduras animadas y una alfombra de asfixiar (**El Resurgir del Dragón**, páginas 457 y 456).

Tesoro. El grimorio es uno de los libros de conjuros del archimago y contiene 4 conjuros de primer nivel, 3 del segundo nivel, 2 de tercer nivel y otros 2 de cuarto nivel, mayoritariamente nigromancia y conjuración. También se pueden encontrar en la sala toda clase de componentes de conjuro y rituales.

PRIMER PISO

7. Cuarto del mayordomo

El cuarto más cercano a las escaleras está ocupado por Escalofríos, el siervo personal de Dralia Llantoespina. Antaño un orgulloso guerrero felínido a las órdenes de Chraunnus, comenzó como guardaespaldas de la vampiresa y no tardó en caer bajo su influjo. Las décadas alargando su vida alimentándose de la sangre de su señora le han convertido en una criatura consumida y decadente, llena de odio y devoción por su dueña a partes iguales.

Criaturas. Escalofríos es un engendro vampírico (**El Resurgir del Dragón**, página 473) y siempre permanece en su cuarto junto a sus mascotas, dos basiliscos que han hecho su nido ocupando gran parte de la habitación.

Tesoro. Entre toda la porquería que se encuentra en la habitación, un aventurero que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 encontrará la llave del despacho y la biblioteca de este mismo piso.

8. Despacho de Dralia Llantoespina

De aspecto pulcro y elegante, este despacho cuenta con una mesa de roble decorada con tallas florales y un enorme cuadro de una bella elfa que limpia la sangre de su espada en la parte superior de una pila de cadáveres. Junto a los libros y pergaminos que pueblan la mesa se encuentra una robusta talla de piedra rojiza que refulge iluminando tenuemente el escritorio. Candelabros de plata completan la decoración de un cuarto en el que no entra la luz natural al no contar con ventanas.

Este es el lugar en el que Dralia pasa la mayor parte del tiempo, junto a su dormitorio. La habitación cuenta con una mesa de despacho en la que pueden encontrarse escritos en élfico donde se recogen los datos de producción y recuento de esclavos, así como de la producción de hierro de las minas. En la cara sur de la pared, una puerta cerrada da paso al dormitorio de la vampiresa.

Documentos de Chraunnus. Entre todos los papeles que hay en el escritorio, Dralia tiene un pergamino en el que se muestra una cámara subterránea bajo Liathu'ren en la que los

hay grandes reservas de xion y algún tipo de maquinaria. Según las anotaciones en los márgenes, realizadas por Dralia, es una reserva de xion que alimenta los conjuros más poderosos del Peregrino.

Piedra de teletransporte. Sobre la mesa reposa una piedra de teleportación que llevará a cualquiera que la toque a la sala de audiencias de Chraunnus, en el tercer piso de la torre. Esta es la única forma que hay de ascender a los pisos superiores.

Cuadro de atracción sobrenatural. Todos los personajes que observen el cuadro en detalle corren el riesgo de ser embrujados por él. En caso de fallar en una tirada de salvación de Sabiduría CD 16, el personaje quedará paralizado. Cada personaje puede repetir esta tirada cada 10 minutos.

Tesoro. En el escritorio de Dralia se encuentra un broche elegante de color oscuro y varios anillos valorado en 500 monedas de oro. También hay un pergamino de *Visión verdadera*. El resto del mobiliario puede saquearse y tiene un valor de 250 monedas de oro.

9. Aposento de Dralia Llantoespina

A pesar de que Dralia hace mucho tiempo que no duerme, ha decidido mantener un dormitorio como recuerdo de su vida anterior al vampirismo. La habitación cuenta con una gran cama con dosel en la que la regente de Liathu'ren se divierte con sus presas antes de devorarlas. El resto del cuarto está ocupado por armarios donde Dralia guarda tanto sus suntuosos vestidos como sus prácticas armaduras y armas.

Criaturas. Si los aventureros entran aquí, se verán sorprendidos por dos engendros vampíricos que esperan en la cama

el retorno de su dueña. Si estos escuchan ruidos o conversaciones fuertes en el despacho, saldrán a acabar con los intrusos de manera rápida y letal.

10. Biblioteca

Aquí es donde Dralia pasa las horas de descanso, leyendo tranquilamente algunas de sus novelas favoritas, que a menudo le llegan a Liathu'ren. Los volúmenes de su colección, todos escritos en élfico, no solo contienen novelas, sino también decenas de tratados sobre comercio, política, geografía, adivinación... A una persona podría llevarle años leer todos los libros que se almacenan aquí.

SEGUNDO PISO

11. Sala de fabricación

El taller se encuentra ocupado por piezas de constructos y el enorme cuerpo de un gólem a medio construir. En las paredes, extrañas máquinas de xion traquetean y proyectan imágenes de planos y fórmulas por el aire, que se esfuman y aparecen de nuevo a cada instante.

Esta es la sala empleada por Chraunnus para elaborar la maquinaria que requiere cada situación. Aunque ha dedicado gran parte de su tiempo a la mejora de gólems para lograr unos siervos útiles que defiendan sus dominios, otros planes más ambiciosos se han formado entre estas paredes y permanecen en secreto en las imágenes que se proyectan.

Planos de instalación. Entre la multitud de imágenes mostradas, algunas pueden llamar la atención de los aventureros.

LA TORRE DE CHRAUNNUS

SÓTANO



PLANTA BAJA



PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



TERCER PISO



CUARTO PISO



Una de ellas son los planos de una enorme edificación circular, aparentemente situada cientos de metros bajo la superficie. La otra es la imagen de una Torre de Fulgor plenamente operativa que dota de luz a una gran región de Vajra. Una tirada con éxito de Inteligencia (Historia) CD 12 sirve al aventurero para reconocer la cordillera de Xarkaz y su Torre de Fulgor.

12. Biblioteca de Chraunnus

Centenares de grimorios y libros permanecen guardados, perfectamente ordenados, en esta sala, aunque siguiendo un orden poco claro. Lo que sorprende, en cambio, son las jaulas de cristal distribuidas a lo largo de la sala, en las que se exhiben toda clase de criaturas nunca antes vistas.

La antigua biblioteca contiene decenas de criaturas que Chraunnus ha ido coleccionando de sus muchos viajes, algunas pertenecientes a mundos pasados. Aunque pueden parecer amenazantes, casi todas se encuentran bajo conjuros que las obligan a permanecer tranquilas en sus vitrinas. Los escritos guardan las memorias del Peregrino, toda una larga existencia recogida en cientos de volúmenes cifrados de tal manera que solo el autor de estos manuscritos puede descifrar lo que narran.

TERCER PISO

13. Sala de audiencias del Peregrino

La enorme sala tiene el suelo de piedra pulida y las paredes están decoradas por multitud de grabados que muestran escenas de Chraunnus acabando con enormes sierpes escamadas y alzándose sobre multitudes de esclavos. En el centro de la habitación se encuentra un robusto trono de piedra, imponente y carente de decoración, escoltado por dos braseros que resplandecen con llamas de todos los tonos de azul imaginables.

La sala de audiencias de Chraunnus es el lugar en el que el Peregrino se reúne con sus dos subalternos para darles órdenes. Los grabados impresionan a cualquiera que los vea, y eso provoca que cualquiera que acuda a este lugar centre su mirada en el trono vacío.

14. Estudio de Chraunnus

Nada más entrar en este lugar uno no puede evitar fijarse en el haz de oscuridad que cruza la habitación de arriba a abajo. Al mirar fijamente el interior de la grieta, da la sensación de ser un corte en la propia realidad que permite vislumbrar en ella negrura y estrellas. A pesar de las decenas de extraños objetos que hay en el estudio, es difícil fijarse en ellos ante semejante brecha en el tejido del universo, que vibra melódicamente.

Este estudio es el lugar en el que Chraunnus llevaba a cabo sus investigaciones más importantes. Varias mesas están repartidas por el lugar, pero parece que alguien se ha encargado de recoger lo que tuviesen encima y apenas quedan en ellas pequeñas esquilas de xion y polvo. Aquí fue donde Chraunnus tomó la decisión de crear el bucle temporal y, una vez hecho esto, abrió una brecha en el universo para proyectar su esencia arcana a otro lugar en otro momento, huyendo así del valle.

Brecha en la realidad. Aunque puede parecer la forma perfecta de escapar del encierro temporal, tratar de pasar por ella es una idea malísima. Cualquier personaje que se interne en la brecha notará cómo su cuerpo se reduce a un puñado de átomos y morirá al instante.

El foco del conjuro de cárcel temporal. El único objeto dejado por Chraunnus en esta sala es una pieza de metal líquido, similar al mercurio, que no deja de enrollarse sobre sí misma formando espirales infinitas. Esto es el foco utilizado para retorcer el tiempo, y destruirlo es la única manera de poner fin a las repeticiones. Por desgracia, se encuentra dentro de un campo de energía alimentado por las reservas de xion de debajo la ciudad y no puede ser destruido por ningún medio. Cualquiera que lo toque sufrirá 10d6+40 puntos de daño. En caso de llegar a 0 puntos de golpe, el personaje y todas sus posesiones serán desintegrados.

Elevador. En el extremo sur de la habitación hay una fina lámina de cobre y xion que sirve para levitar hasta los pisos superior o inferior cuando alguien se sube encima y piensa en moverse en una de las dos direcciones. Una tirada con éxito de Inteligencia (Arcano) CD 12 es suficiente para entender su funcionamiento.

CUARTO PISO

15. Sala de trofeos

Esta habitación es el lugar en el que Chraunnus ha depositado durante años los cráneos de sus mayores enemigos. Al guardar sus cráneos en perfecto estado, ha sido capaz de arrancar sus secretos mediante conjuros nigrománticos y ahora los exhibe para su propio disfrute.

Tesoro. Entre la gran colección de cráneos se encuentra una máscara del Peregrino (**El Resurgir del Dragón**, página 311) que perteneció a uno de los rivales de Chraunnus.

Trampa. Coger cualquier objeto de la sala provoca que se liberen los guardianes de la sala: 4 fantasmas (**El Resurgir del Dragón**, página 433).

16. Quirófano

Dos altares de piedra blanca se encuentran en el centro de la sala. Uno de ellos está despejado salvo por una enorme mancha de sangre que gotea hasta el suelo, mientras que en el otro reposa el cuerpo de una elfa joven. Su cuerpo ha sido abierto desde el cuello hasta el abdomen mediante un único corte y sus órganos internos, aún palpitantes y unidos al cuerpo de la joven, han sido colocados en una de serie de bandejas que flotan a su alrededor con suavidad.

Aquí es donde Chraunnus lleva a cabo las investigaciones sobre el cuerpo y el alma de sus fieles seguidores, los elfos. Empleando filis impulsados con su mente, ha troceado y diseccionado cientos de cuerpos en busca de desentrañar todos los secretos de la raza élfica. Cuando termina con uno, desintegra su cuerpo y otro sujeto de estudio es arrastrado desde la sala contigua, ocupando el lugar de la anterior víctima.

17. Sala de cadáveres

El intenso olor a vísceras y cuerpos en descomposición provoca náuseas a cualquiera que entre en esta sala. Decenas de cadáveres han sido arrojados en ella sin ningún cuidado, llenando el suelo de una capa viscosa y maloliente de sangre.

En esta sala Chraunnus guarda, amontonados, los cadáveres de elfos que está empleando en sus estudios. Hay aquí casi cincuenta cuerpos de elfos que han muerto por toda clase de causas.

Tesoro. Entre los cuerpos quedan algunas piezas de joyería que el Peregrino no se ha molestado en quitar. Revisando los cuerpos poco a poco, los personajes pueden encontrar joyas por valor de 800 monedas de oro.

ACABAR CON EL BUCLE TEMPORAL

La forma de lograr acabar con la alteración temporal impuesta por Chraunnus y poner fin al bucle es simple, pero requerirá un fuerte esfuerzo de los personajes. Como la mayoría de los conjuros, el lanzado por el Peregrino tiene un foco, 2 libras de metal líquido que se retuercen en formas imposibles, y destruirlo es suficiente para poner fin al encantamiento. Sin embargo, este foco se encuentra protegido por un escudo impenetrable en el despacho de Chraunnus, en lo alto de la Torre del Peregrino. Estos son los pasos que los personajes deben realizar para lograr destruir el foco temporal:

- Encontrar el lugar en el que realizan sus reuniones los miembros de la secta de Los Postrados.
- Obtener el cráneo de Nurmator del sagrario de Los Postrados.
- Lograr llegar hasta la cámara de xion bajo la ciudadela a través de las minas.
- Abrir la puerta de la cámara con el cráneo de Nurmator y destruir las reservas de xion, acabando así con el escudo mágico que defiende el foco.
- Abrirse paso a través de las defensas de la guardia élfica y entrar en la Torre del Peregrino.
- Alcanzar los pisos superiores de la torre a través del teletransportador del despacho de Dralia.
- Destruir el foco temporal en el despacho de Chraunnus.

Como se puede observar, realizar todos estos pasos para lograr acabar con el bucle temporal requiere completar otras tramas previamente e intentar dirigirse por distintos caminos hasta lograrlo.

Tramas

La estructura de este segundo acto es muy abierta y libre, lo que obliga a los jugadores a organizarse e investigar para tratar de resolver los misterios de Liathu'ren. En el Valle de Nothsa hay una decena de personalidades relevantes que afectan a los sucesos que ocurren a lo largo del día, yendo de un lugar a otro e interactuando entre ellas. Para facilitar la preparación de la aventura, se han dividido todos los eventos del bucle en tramas, englobando cada una de las acciones de uno o dos personajes no jugadores a lo largo del día.

Todas estas tramas ocurren en paralelo, por lo que los jugadores no podrán encargarse de todo a la vez. ¡Por suerte, sin embargo, pueden vivir el mismo día una y otra vez! Algunas de estas tramas deben ser resueltas por los jugadores, pues son claves para lograr salir del valle con vida, mientras que otras sirven para obtener interesantes recompensas o facilitar esas tramas imprescindibles. A continuación se detallan las tramas de Liathu'ren describiendo el asunto a grandes rasgos, quiénes son los PNJ implicados y los hechos relacionados en cada una de las cinco divisiones del día ya antes comentadas.

Por último, se han añadido *atajos*, que son formas que tienen los jugadores de avanzar en las tramas con rapidez cuando ya hayan completado otras tramas o si la que en ese momento están jugando ya la hicieron anteriormente, de manera que no tengan que repetir las mismas escenas excesivas veces.

TRAMA 1: EL RITUAL DE LOS POSTRADOS

Los Postrados es una secta que ha surgido entre los esclavos de las plantaciones y que poco a poco ha comenzado a expandirse, ganando adeptos. Tras años de sufrir toda clase de penurias a manos de los elfos, han llegado a la conclusión de que la vida es sufrimiento, un paso necesario antes de alcanzar la libertad.

Queriendo llegar a esa libertad, han diseñado un ritual con el que planean liberar sus almas y convertir sus cuerpos en energía, de un modo similar al que realizaron los Peregrinos hace eras, y para conseguirlo, han saqueado varios objetos mágicos de Liathu'ren, sacrificando muchas vidas para lograrlos, y planean alimentar el ritual con dichos objetos.

La principal sacerdotisa del culto es Nibeh (vadanía sacerdote, NB), una joven con capacidad de conjurar mediante la fe que posee. La secta es un grupo desconfiado y reducido, pues saben que si los elfos los llegan a descubrir, todos serían ejecutados de maneras crueles y sádicas.

Amanecer. Halret y Lett (vadanios plebeyos, CB) han sido arrestados el día anterior bajo la acusación de realizar actos religiosos, algo prohibido en Liathu'ren, y serán ejecutados tras el amanecer, después de que todos los trabajadores de las granjas hayan pasado frente a sus jaulas camino a los campos. En caso de que alguien los rescate en esta franja de tiempo, ambos huyen entre las casas y se refugian en el comedor de Jomar.

Mañana. En caso de haberse salvado, Halret, Lett y Jomar tendrán una larga charla sobre lo ocurrido, pues ambos fugitivos creen que hay un traidor en el culto. Si los aventureros les siguen, pueden ganarse su confianza mediante poderosos argumentos o teniendo éxito en una tirada de Carisma (Persuasión) CD 15. Los fugitivos deciden acudir a las granjas mientras todos los esclavos descansan para comer y reunirse con la líder del culto.

Mediodía. Ambos huidos de la justicia élfica se desplazan a la granja de los Postrados, donde esperarán al resto de la secta.

Tarde. La secta se reúne al completo en la granja y debate sobre la posible presencia de un traidor entre ellos. Aceptarán a los aventureros como parte de la secta si demuestran ser de confianza. Los Postrados acabarán decidiendo que deben adelantar el ritual para liberarse de la esclavitud y el sufrimiento esta misma noche, pero a media tarde la granja es atacada brutalmente por la guardia de Liathu'ren: dos apóstoles de Chraunnus sobrevuelan el lugar golpeando la vieja casa con bolas de fuego desde sus discos levitadores para luego lanzar sus conjuros nigrománticos contra los cultistas. Tras eso, seis guardias de Liathu'ren rodean la casa abriendo fuego con sus rifles solares sobre todo aquel que trate de escapar de las llamas. Los esbirros de Chraunnus serán llevados a la casa por el traidor del culto, el hipótipo Jomar.

Anochece. Si logran sobrevivir al asalto de las tropas élficas, o si este nunca llega a producirse, la secta abrirá la trampilla oculta que da al sótano y descenderá. Tras sacar las reliquias del sagrario y realizar los círculos arcanos correspondientes, los cultistas entonan las palabras del ritual y beben uno tras otro de las botellas de cristal que reposan en el altar. Poco a poco comenzarán a perder el sentido uno tras otro y morirán. Tener éxito en una tirada de Inteligencia (Arcano) CD 10 sirve para darse cuenta de que los conceptos arcanos del ritual son ridículos y que lo que están haciendo es un suicidio en grupo ritual que no va a liberarles de ningún modo.

Atajo. Una vez conocida la localización de la granja, no es necesario que nadie guíe a los aventureros hasta allí. De igual manera, haber visto la trampilla del sótano será suficiente como para poder acceder al sagrario posteriormente. La granja permanecerá vacía hasta la llegada de la secta durante la tarde.

Recompensa. Además de las reliquias del sagrario, ayudar a Los Postrados a realizar el ritual y «liberarse», o convencerles de que no se suiciden, otorgará 750 puntos de experiencia a cada personaje.

TRAMA 2: UN TRAIADOR ENTRE LOS NUESTROS

Los Postrados tienen un traidor entre sus filas, pero no se trata de uno de sus fieles hermanos, sino de la persona que les ha apoyado desde hace años, Jomar (hipótido espía, N). La vida en Liathu'ren es terriblemente dura, y más para alguien que debe alimentarse tanto como un hipótido. Ser dueño del lugar de descanso de los esclavos ha ayudado a Jomar a ser popular y vivir bien, pero mantener a la guarnición de Liathu'ren lejos de su refugio ilegal tiene sus costes. Es por eso por lo que Jomar lleva tiempo pasando información a la guardia élfica de los actos sospechosos de otros esclavos para poder mantener su nivel de vida.

Amanecer. Jomar acude hasta la puerta de la ciudadela y finge discutir con el guardia sobre las cantidades de grano que le dan. En un momento le pasa una pequeña nota en la

que pide una cita con el capitán de la guardia ese mediodía, lo que puede detectarse con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 14.

Mañana. Jomar pasa la mañana en el comedor, preparando la comida.

Mediodía. Jomar acude a la ciudadela mientras todos los esclavos comen y se le permite el paso sin decir ni una palabra. En los barracones élficos se reúne con el capitán de la guardia, a quién informa de la presencia de Los Postrados en los campos y la localización de su granja, donde hacen las reuniones.

Tarde y anochecer. Jomar disfruta del pago por su traición en la primera planta del barracón élfico, viendo los combates de esclavos mientras come y bebe en abundancia.

Recompensa. Si los jugadores logran evitar que Jomar informe de la localización de la granja, la redada nunca tendrá lugar y todos recibirán 500 puntos de experiencia cada uno por su hazaña.

TRAMA 3: XION EN LAS PROFUNDIDADES

Las enormes y profundas minas de hierro del valle han servido para que Chraunnus extraiga toneladas de mineral de ellas y también para que pudiera colocar una cámara subterránea bajo la ciudadela. Los habitantes de la mina son el antiguo clan enano Cumbrebasalto, ahora alterados por la presencia del xion en sus vidas y convertidos en duérgar. A pesar de ello, mantienen los ideales que siempre ha tenido su clan, como la lealtad, el honor y el respeto a los juramentos.

Tras la muerte de varios caudillos del clan a lo largo de los años en el valle de Nothsa, ahora se encarga de guiar y cuidar el clan el anciano Mugo (duérgar druida, LN), un viejo druida que ha tomado la mina bajo su protección y cuida de todos los seres vivos que la habitan, incluyendo a los millones de insectos y otras alimañas de las profundidades. Mugo conoce todos los secretos de la mina y anda preocupado de que la escasez de hierro, pues cada vez deben bajar más en las profundidades a por él, provoque la ira del Peregrino y sean desechados.

Durante todo el día. Desde el comienzo del día los mineros realizan sus labores sin descanso, tanto buscar nuevas vetas de mineral como transportar lo obtenido al puerto, pues su envío es inminente. Mugo pasa las horas entre sus insectos, enviándolos a las profundidades a buscar más mineral de hierro.

Si los personajes acuden a la mina, serán tratados con recelo pero no de manera violenta, y serán llevados ante Mugo para parlamentar. El druida tratará de ayudar en lo posible a los aventureros, salvo haciendo algo que pueda poner en peligro a miembros de su clan o llevándolos a las profundidades de la mina, pues lo considera muy peligroso, y también él solicitará su ayuda. Varios jóvenes del clan, entre los que se incluye su nieto Kurskor, han sido capturados por la guardia de la ciudad, y lo único que ha podido averiguar es que han sido llevados a la Torre del Peregrino por orden del propio Chraunnus. Mugo pide a los aventureros que los traigan de vueltas sanos y salvos para que él pueda esconderlos en lo profundo de la mina.

Los duérgar jóvenes permanecen en las celdas de la mazmorra en la Torre del Peregrino. Sin embargo, Kurskor no se encuentra entre ellos. Si se le interroga al resto de jóvenes, les dirán que Kurskor fue llevado ante Chraunnus y que desde entonces no le volvieron a ver.

Si preguntan a Mugo por la cámara subterránea de Chraunnus, se negará a llevarles a ella por dos razones que expondrá sinceramente a los aventureros. La primera es que no



confía lo suficiente en ellos y está muy ocupado pensando en cómo rescatar a los jóvenes duérgar capturados. La otra es que es inútil, puesto que la cámara está sellada y solo su hijo Nurmator, quien fue un aprendiz de Chraunnus y poseía su marca personal grabada en el cuerpo, podía abrirla. Con pesar les contará que ni siquiera tiene acceso a sus restos mortales, pues las alimañas de la secta de los Postrados, que no paran de hacerse con cualquier objeto relacionado con la magia, se los robaron. Solo cuando le devuelvan el cráneo de Nurmator y hayan salvado a los jóvenes de la torre, Mugo aceptará llevarlos hasta la cámara subterránea.

Atajo. Tal y como viene descrito en el texto de la mina, en el apartado «El puerto de Liathu'ren», dentro de la «Parte II», una vez conocida la ruta hasta la cámara no es necesaria la ayuda de Mugo para alcanzarla.

Recompensa. Como pago por ayudar al clan, Mugo entregará a los aventureros unos *guanteletes de fuerza de ogro*. Abrirse paso hasta la cámara es indispensable para acabar con las reservas de xion, y destruir las reservas provoca el fin del escudo de protección del foco temporal y las capacidades desintegradoras de la estatua de Chraunnus en la Torre del Peregrino. Lograr esta hazaña otorga 750 puntos de experiencia a cada personaje.

TRAMA 4: UN ARCHIMAGO ATAREADO

Maehir Lanzamarga es el archimago (**El Resurgir del Dragón**, página 362) de la ciudad y quizás el elfo con más tareas y responsabilidades de Liathu'ren. Es un hombre arisco y avaro, poco dado a tener amigos y dispuesto a hacer cualquier cosa para obtener poder. Siempre que sale de la ciudadela lo hace escoltado por cuatro guardias de Liathu'ren. Esta es su rutina:

Amanecer. Maehir pasa la primera hora del día revisando los dos enormes gólems del puerto. Dado que es el encargado de su uso, es el poseedor de la piedra de control de dichos constructos, la cual guarda a buen recaudo en su despacho. Por medidas de seguridad, los gólems solo pueden activarse en el puerto y quedan desactivados tras 5 asaltos al abandonar dicho distrito.

Mañana. Supervisa las operaciones de la fundición y aprovecha para revisar el funcionamiento de los *collares de obediencia*, que él mismo ha creado. También entregará a uno de los guardias del lugar una copia de la llave que abre los cierres de los *collares de obediencia*.

Mediodía. Pasa esta franja horaria comiendo en su despacho, en la Torre del Peregrino. Si se le espía al entrar, los personajes podrán escuchar la palabra de mando necesaria para evitar la desintegración a manos de la estatua de Chraunnus teniendo éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15, algo que les puede resultar muy útil.

Tarde. Acude al barracón élfico, donde disfruta de una abundante cantidad de licor y la compañía de una bella esclava en una de las habitaciones del piso superior.

Anochece. Duerme profundamente en el barracón, completamente borracho.

Recompensa. Acabar con la vida de Maehir Lanzamarga provocará que los *collares de obediencia* dejen de estar activos, convirtiéndose en simples collares. Hay que tener en cuenta que el archimago también posee toda clase de información sobre la ciudad, como acerca de la presencia de una cámara de xion en lo profundo de las minas que alimenta los conjuros de la ciudad o que, gracias a su consejo, Chraunnus ha comenzado a adiestrar duérgar en el arte de la creación de objetos mágicos. Sacarle esta información durante su borrachera es algo fácil, pues él mismo no deja de fardar de ello cuando bebe.

TRAMA 5: UN ASUNTO DE CONTRABANDO

Ushul Ojogris es el elfo encargado de la puerta de la ciudadela durante el día, y aprovecha su control sobre los carros para apropiarse de lujos que no le pertenecen. Estas actividades ilícitas han sido descubiertas por Rionae Cantoargenteo, una elfa que también pertenece a la guardia. En vez de denunciarlo ante Dralia, Rionae chantajea a Ushul para que parte de los productos robados acaben también en sus manos.

Amanecer. Ushul revisa los carros de provisiones que entran a la ciudadela. Si alguien va escondido en dichos carros, él lo descubrirá.

Mañana y mediodía. Ushul permanece haciendo guardia en la puerta de la muralla de la ciudadela élfica. En uno de sus bolsillos lleva una nota escrita por Rionae en la que le amenaza con contar lo del robo de productos de lujo de los carros si no comparte el botín con ella.

Tarde. Ushul y Rionae se reúnen en una de las habitaciones del piso superior del barracón élfico y discuten, lo que termina con Ushul apuñalando repetidas veces a Rionae y abandonando su cadáver en una celda cualquiera.

Anochece. Ushul revisa un nuevo cargamento que entra en varios carros a la ciudadela.

Recompensa. Conocer el secreto del contrabando de Ushul permitirá obligarle a dejar que los jugadores entren en la ciudadela ocultos en los carros al amanecer y el anochece. Evitar la muerte de Rionae otorgará 500 puntos de experiencia a los jugadores. Ushul es propietario de una daga mágica, la *daga sepulcral* (ver «Apéndice IV: Objetos mágicos»).

TRAMA 6: EL DISFRUTE DEL BARRACÓN ÉLFICO

La primera planta del barracón élfico se ha convertido en un sitio de relajación y disfrute para la guarnición élfica. Los combates de esclavos, las canciones, el alcohol y otros tipos de placeres se han vuelto rutina durante el día.

Amanecer y mañana. Nada relevante.

Mediodía. Una patrulla de cuatro guardias de Liathu'ren recorre la ciudad apresando esclavos para las fiestas que realizan. Aunque los humanos son la presa favorita, cualquier esclavo con el que se crucen es apto para este asunto.

Tarde. El alcohol corre por los vasos sin control y un grupo de esclavos canta canciones de alabanza a los elfos mientras un grupo de guardias se divierte lanzándoles toda clase de objetos. Dralia Llantoespina acude envuelta en una gran capa roja a disfrutar de la matanza de esclavos. Los esclavos del día, a los que se les permite combatir en grupos de dos, deben enfrentarse a un gorgón (**El Resurgir del Dragón**, página 439), un elemental de agua (**El Resurgir del Dragón**, página 428) o un gladiador saurio (**El Resurgir del Dragón**, página 366) para salir con vida de allí. Entre el público se puede encontrar al traidor, Jomar, que se encuentra disfrutando en esta escena.

Anochece. El esclavo que más fieramente ha combatido en la arena es elegido por Dralia Llantoespina para compartir su lecho esta noche. Ella misma le llevará hasta la Torre del Peregrino, hasta el interior de sus aposentos en la segunda planta, donde se alimentará de forma salvaje de él hasta matarlo, pues se trata de una vampira (**El Resurgir del Dragón**, página 472).

Atajos. Esta trama da al personaje elegido por Dralia la oportunidad de ver el interior de la Torre del Peregrino y la ruta hasta su despacho. También escuchará la palabra de mando empleada por Dralia para evitar la furia de la estatua de Chraunnus, ya que la vampiresa no le da importancia a que su cena escuche la contraseña, pues cuenta con que morirá esa noche.

TRAMA 7: LA VIDA PASADA DEL MIDA ANTO

El único mida que habita en Liathu'ren es Anto, uno de los arcanos, que tiene como labor encargarse de crear vientos para los barcos. En realidad es Cestor Naiel, el agente de la cábala y poseedor de las hojas robadas del *Vademécum de Chraunus el Extinguido*. Sin embargo, ha perdido gran parte de sus recuerdos y sigue la rutina del bucle sin ser consciente de las repeticiones que se suceden día tras día, pues su mente es muy manipulable debido a su locura.

Se puede convencer a Anto de que su verdadera identidad es Cestor teniendo éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 o entregándole su *anillo de noche estrellada*, que le hará recuperar retazos de memorias de su vida pasada. Tras ello, aceptará colaborar con los aventureros, pues su principal objetivo es salir del valle con vida. Si se le pregunta por el *vademécum*, les informará de que lo destruyó poco después del amanecer.

Al comenzar el día, Cestor Naiel vuelve a olvidar todo lo sucedido y seguirá su rutina normal.

Amanecer. Cestor Naiel amanece todas las mañanas del bucle asustándose al encontrar las páginas del *vademécum* entre sus posesiones. No sabe qué es, pero sí que se trata de un objeto prohibido, pues los escritos no están permitidos en la ciudad. Durante esta franja horaria, Cestor se debate consigo mismo intentando arreglar el problema de poseer semejante diario. Al final decide trepar hasta lo alto de una chimenea de la fundición del puerto y arrojar las hojas del antiguo grimorio por ella, que se calcinarán al caer en las enormes forjas de acero.

Mañana. Trabaja en el puerto, creando corrientes de aire para que el barco que acaba de llegar atraque correctamente.

Mediodía. Cestor Naiel come en su celda del barracón, en solitario.

Tarde. Se le puede encontrar en el puerto conjurando vientos que ayuden al barco a dejar Liathu'ren.

Anochece. Cestor permanece en su celda del barracón, esperando a que se le permita salir cuando amanezca.

Recompensa. Hacerse con la parte robada del *vademécum* antes de que sea destruido otorga a los personajes 500 puntos de experiencia a cada uno. Convencer a Anto de su verdadera identidad y sacarle del bucle junto al grupo otorga 300 puntos de experiencia a cada uno.

TRAMA 8: EL DRAKSA

El draksa ha logrado abrirse paso hasta la realidad siguiendo el sabor de los conjuros de Chraunus, y reposa en las profundidades de los túneles creados por el Peregrino para extraer energía calorífica del corazón de las montañas. La criatura duerme a 300 pies de profundidad en uno de estos túneles, y se puede descubrir su localización prestando atención durante el anochecer, pues es posible ver a la criatura salir de ahí volando. Bajar hasta el draksa supone una escalada por un túnel liso y difícil de trepar, aún más en la completa oscuridad.

Del amanecer a la tarde. El draksa descansa en la gruta, alimentándose de los vapores calientes que lo rodean y recorriendo sus fuerzas. Se encuentra dormido, por lo que es posible sorprenderlo. Si los aventureros lo logran, solo cuenta con la mitad de sus puntos de golpe y no es capaz de emplear su arma de aliento.

Anochece. El draksa, ya completamente recuperado, alza el vuelo, saliendo del túnel y avanzando por el Valle de Nothsa atacando todo a su paso, tal y como viene explicado en el apartado «La llegada a Liathu'ren».

Recompensa. Acabar con el draksa no ayudará en nada a salir del bucle temporal, pero sí permitirá que durante el anochecer no sea peligroso recorrer el Valle de Nothsa. Si lo derrotan cuando es vulnerable, cada jugador recibe 1000 puntos de experiencia en lugar de la experiencia basada en su valor de desafío.

Conclusiones

Tras romper el foco temporal, toda la ciudadela élfica se sacude y los mil años que, debido a la magia, no tuvieron lugar en Liathu'ren transcurren en un parpadeo. Todos los objetos envejecen tanto tiempo como hayan pasado en el bucle, provocando que los seres vivos se conviertan en polvo y la mayoría de objetos se oxiden y pudran. De las construcciones de la ciudad apenas queda nada salvo la ciudadela élfica, cuyos muros están agrietados y el suelo presenta agujeros por doquier.

Por fin los aventureros son libres de abandonar el Valle de Nothsa. Lo único que resta es viajar hasta Tabalard para contar lo sucedido a la Cofradía de Erekar, o a quién sea su contratisa, y si además entregan las páginas robadas del *vademécum*, tendrán un recibimiento de héroes y serán recompensados con 2000 monedas de oro para todo el grupo.

Cestor Naiel, si sigue con vida, recuperará sus recuerdos al igual que los aventureros que los hayan perdido. Su único deseo es acudir a Nakuro para informar a la Cábala de la Armonía Celeste de todo lo ocurrido, y tratará de huir de los aventureros si intentan evitarlo. Para Cestor Naiel, emplea los atributos de mago (**El Resurgir del Dragón**, página 367).

Todos los objetos que hayan cogido los aventureros en el bucle se deshacen por el paso del tiempo, volviéndose inservibles, salvo algunas excepciones. El oro y las joyas, junto a los objetos de arte, resisten, por lo que pueden ser vendidos por el precio que se ha indicado a lo largo de la aventura. Las armaduras y objetos de xion se pudren y el cristal se apaga hasta convertirse en pequeñas esquirlas sin valor. Los objetos que se mantienen por sus cualidades mágicas son la *daga sepulcral*, los *guanteletes de fuerza de ogro*, la *máscara del Peregrino*, la *presea cerradora de heridas* y el *anillo de resistencia* (daño de relámpago), así como todas las pociones, pergaminos, libros de conjuros y otros objetos mágicos consumibles.

Y A CONTINUACIÓN...

Tras lo ocurrido en el valle de Nothsa, todas las facciones en la región serán conscientes del legado de Chraunus y del inmenso poder que tienen ahora a su alcance. El siguiente capítulo de esta emocionante saga será **Ecos de Tiranía**. Se trata de una aventura diseñada para personajes de nivel 8 que puede jugarse inmediatamente después de los sucesos descritos en esta aventura o intercalando algunas otras aventuras entre ellas. En **Ecos de Tiranía**, sus descubrimientos guiarán a los aventureros hasta la oscuridad de Vajra, donde deberán combatir a nuevos enemigos y poderosos para salvar a toda la región de un desastre de proporciones incalculables.

APÉNDICE I: ANTALARE

Pueblo: 2972 habitantes (90 % vadanios, 5 % enanos, 2 % zabarios, 1 % higuers, 1 % hipótidos, 1 % otros)

Límite de dinero: 1500 mo

Guardias: Guarnición de 12 guardias y patrullas esporádicas

Autoridad: El consejo de Antalare

Religiones mayoritarias: Abadía de Ahuraz, Cofradía de Erekar

Organizaciones: Orden de la Maza Exultante

Aspectos:

A la sombra de las escarpadas Montañas Esmeralda se encuentra, desde hace generaciones, el pueblo de Antalare. Donde las tranquilas aguas del río Kurhaza parten hacia Vдания dejando tras de sí las montañas, esta humilde población ha prosperado gracias a las explotaciones mineras emplazadas en las faldas de la cordillera. Aunque ocupa una gran extensión de terreno en la ladera y a lo largo del río, apenas un tercio de sus habitantes vive en el centro urbano, al que la mayoría de extranjeros llama Antalare, construido hace algo más de un siglo y en el que se concentran los edificios más importantes y se celebran los mercados y fiestas populares. El resto de sus habitantes se encuentran repartidos a lo largo de la ribera del río, donde es posible encontrar decenas de plantaciones, campamentos madereros y pequeñas explotaciones mineras regentadas por distintas familias llegadas a la región en tiempos más recientes.

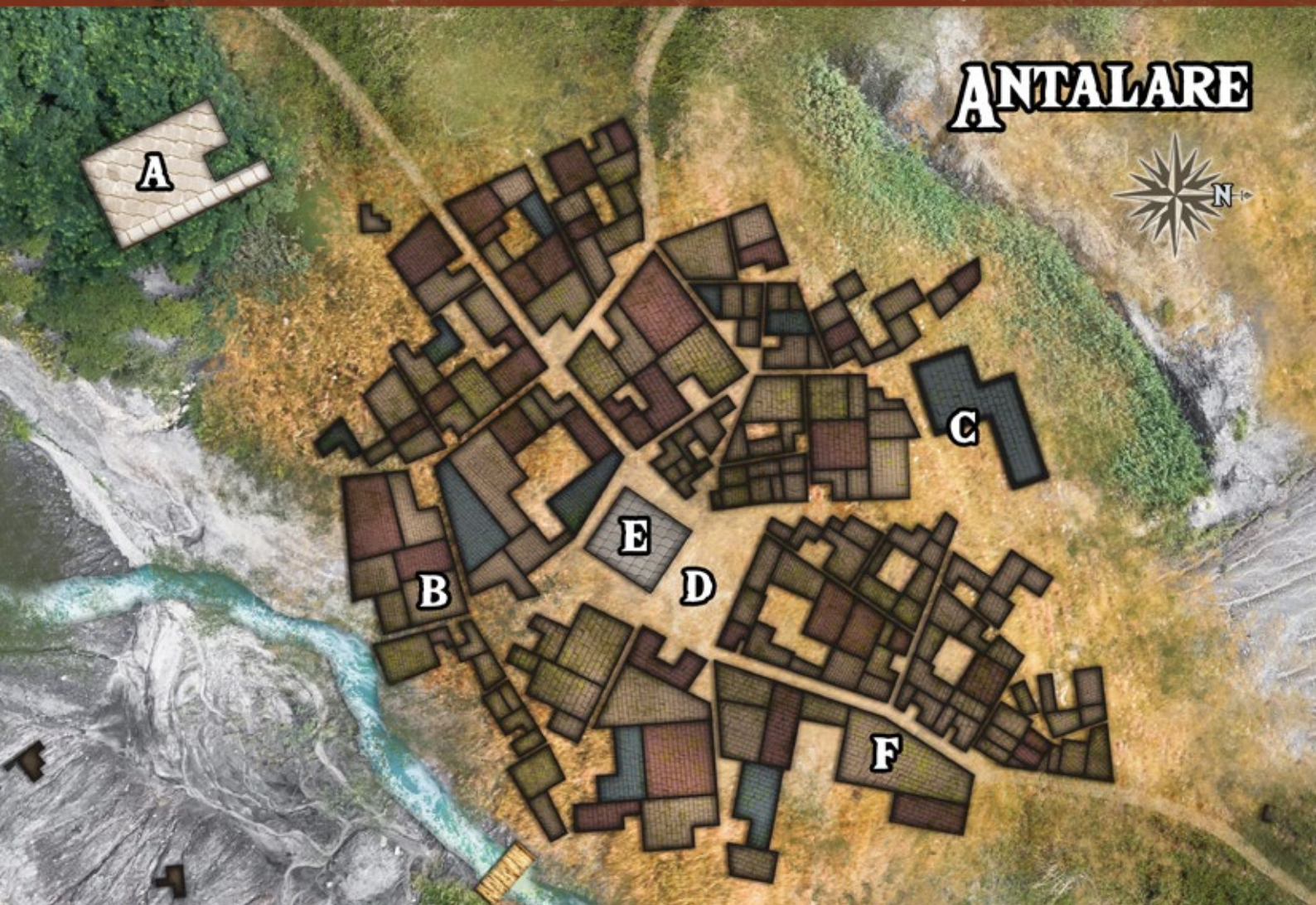
Historia de la ciudad

Las Montañas Esmeralda, una colosal cordillera de riscos escabrosos y profundos valles apenas accesibles, esconden

ingentes reservas de hierro y plata. Durante la época de los Peregrinos fueron muchos los esclavos que se vieron forzados a ascender a la cordillera y excavar durante años para acceder a las vetas de mineral, pero de todo aquel tiempo lo único que quedó siglos después fue una ingente cantidad de muertos vivientes que vagaban por la región ahuyentando a quienes rondaban cerca.

A pesar de toda la presencia de esclavos en la región durante la marcha de la raza de las estrellas, no fueron los descendientes de dichos esclavos los que fundaron Antalare. Este honor recae sobre un grupo de caballeros errantes que decidieron arrebatar el control de la región a los muertos vivientes que allí moraban y establecer sus propios dominios junto a las montañas. Sir Jojeff el Recio, quien había dirigido a sus camaradas de armas hasta las Montañas Esmeralda, fue elegido por sus iguales como primer gobernante del lugar, y las gentes de Antalare, que jamás habían aspirado a grandes objetivos, no dudaron en hincar la rodilla ante la corona de Vдания cuando sus emisarios se presentaron en la ciudad.

A los pocos años de la fundación de la ciudad se estableció que la responsabilidad de gobernar la región se repartiría en tres personas distintas: el alcalde, elegido por los habitantes cada diez años, el gran maestro de los Caballeros de la Maza Exultante y el abad de Antalare. A estos tres cargos se les conoce como el Consejo de Antalare, y toda gran decisión que tenga lugar en la ciudad debe ser consensuada por al menos dos de sus miembros.



Cultura y religión

La venta de armas y herramientas forjadas con el hierro que se extrae de las montañas es el principal producto de comercio, por lo que la mayoría de actividades que se realizan en Antalare están enfocadas a ello. Sin embargo, esto no es un negocio tan lucrativo como piensa la mayoría, puesto que todo mercader de Antalare debe donar una parte de sus beneficios a la Orden de la Maza Exultante y un diezmo a la abadía de Ahuraz. Esta deidad es adorada por gran parte de la población, que acude constantemente hasta la abadía para pedir al dios Ahuraz y al sol Avor que sigan protegiendo Antalare de los muertos vivientes que hace décadas poblaron estas tierras.

Cuando *sir* Jojeff el Recio purgó el mar de estas tierras hace más de cien años, trajo consigo un espejo de plata pulida, curvo y de gran tamaño, regalo que un rey de tierras lejanas le hizo durante sus aventuras de su juventud. Dicho espejo está colocado en lo alto de la Torre Argéntea, en el centro del pueblo, y reluce con la gloria de Ahuraz en los siete momentos del día en los que los rayos de Avor cruzan el tamiz de hierro entrecruzado que cubre la parte superior de la torre.

Las leyendas sobre Nothsa, un valle perdido entre las Montañas Esmeralda, en el que el antiguo tirano Chraunus escondió sus valiosos tesoros, han atraído un flujo constante de eruditos y aventureros durante generaciones. Aunque no hay nadie que tenga información real al respecto de este lugar, existe un acuerdo tácito por parte de los vecinos de alimentar este tipo de rumores y leyendas, atrayendo así a toda clase de curiosos para enriquecerse gracias a ellos.

Principales localizaciones

Estos son algunos de los lugares más relevantes de Antalare:

A. ABADÍA DE ANTALARE

Situado en una pequeña colina a las afueras del pueblo, este imponente edificio de mármol blanco es visible desde cualquier lugar del pueblo. Entre sus paredes, media docena de monjes sirve a las órdenes del abad y organizan los rezos y plegarias de los fieles. Aunque tratan de mantener el monasterio tranquilo y silencioso, sin muchos visitantes, es muy común que permitan cobijarse en el interior a pobres y viajeros en las noches frías.

B. ARCHIVO DE MANNAS

Una vieja casa de dos plantas de aspecto sencillo y sucio alberga en su interior un modesto santuario del dios Erekar. Mannas, archivista y clérigo a partes iguales, guarda en su casa centenares de libros y papiros que compra a los mercaderes que pasan por Antalare. Vive modestamente en el segundo piso de la vivienda, pues la planta inferior ha sido copada por toda su colección de conocimiento.

C. CUARTEL DE LA ORDEN DE LA MAZA EXULTANTE

El edificio de mayor tamaño de Antalare es un edificio cuadrado, de aspecto tosco y que apenas cuenta con ventanas. Junto a sus muros se pueden encontrar unas caballerizas y una explanada de entrenamiento en la que todas las mañanas realizan su entrenamiento los jóvenes reclutas.

D. LA RONDA DE HIERRO

Todo el mundo en Antalare conoce así a la enorme avenida que une el camino al norte con el centro del pueblo. Recibe este nombre porque es muy común ver a militares y aventureros deambular por los puestos acompañados del repiqueteo de sus armas y armaduras.

A lo largo de esta calle se sitúan una docena de herrerías y forjas donde los artesanos crean y exponen sus obras.

E. LA TORRE ARGÉNTEA

Construida durante la fundación de Antalare, esta torre de 50 pies de altura y planta cuadrada de 30 pies de lado destaca por encima de los tejados del pueblo. Se encuentra situada en el centro exacto de la localidad, puesto que se han ido edificando todas las casas a su alrededor. Su función no es únicamente colocar el espejo de plata de *sir* Jojeff a la vista de todos, sino que en ella también se encuentran el ayuntamiento, los juzgados y el calabozo de Antalare, distribuidos en sus cinco pisos.

F. LOS TRES SAPOS

Un cartel de madera decorado con tres joviales sapos de varios colores da la bienvenida a los viajeros que se acercan a esta posada de dos pisos de altura, con paredes de piedra tosca. La pareja que lleva este local ofrece comida y alojamiento a cualquiera que lleve unas monedas encima.

Personalidades relevantes

Además de los ya presentados en la aventura, los siguientes personajes desempeñan un papel destacado en la comunidad:

Alcalde Leodon (vadanio guerrero LN). El antiguo jefe de los guardias de la ciudad ha sido nombrado alcalde recientemente. Es un hombre tosco y de pocas palabras, acostumbrado a actuar y poco dado a la diplomacia y los juegos políticos. Su pasado en la guardia le ha enseñado que muchos visitantes significan muchos problemas, por lo que su prioridad es mantener las calles en orden y que todo siga como está ahora mismo.

Gran Maestre Linmaru (vadanio paladín LB). Cualquier habitante de Antalare responderá con halagos y cumplidos si se le pregunta por la actual Gran Maestre de la Orden de la Maza Exultante. Linmaru es una mujer devota de Ahuraz y como tal ha jurado defender a los desfavorecidos. A pesar de su carácter conciliador y tranquilo, ha tenido que demostrar carácter para obtener su puesto, y aquellos que han dudado de su habilidad con la espada y la alabarda han mordido el polvo de la explanada de entrenamiento.

Abadesa Isenthly (enana clérigo CB). A cargo de la abadía de Ahuraz durante más de medio siglo, la anciana Isenthly mantiene toda la fuerza y el ímpetu de su juventud. Pone el bien de sus feligreses por encima de todo, incluso de la ley y el orden establecido, lo que muchas veces la lleva a tener fuertes discusiones con el resto del Consejo de Antalare. Alegre y con un exagerado sentido del humor, es una mujer muy devota y entregada a Ahuraz, a pesar de que sus chascarrillos soeces podrían hacer sonrojar a un marinero zabario.

Omand (hipótido artesano LN). Considerado como el mejor herrero del pueblo, Omand es un robusto hipótido que se ha asentado junto a su numerosa familia en la Ronda de Hierro. No solo comprende al detalle los secretos del acero, sino que también conoce a casi todo el mundo en Antalare. Pasa horas hablando con cualquiera que pase frente a su herrería y disfruta intercambiando rumores y confidencias con sus vecinos.

Mannas el archivista (vadanio clérigo CB). De aspecto cansado y perdido, Mannas pasa los días en su casa, rodeado por todos sus grimorios y estuches de pergaminos. Siente pasión por los misterios y los enigmas, y es muy común verle por las calles del pueblo planteando adivinanzas a quien se cruce en su camino.

Johe y Redda (felínido NB y humana LB). Este pintoresco matrimonio es el dueño de la posada Los Tres Sapos, negocio que lleva junto a los dos hijos de Johe, fruto de una relación anterior. Gracias a ellos, la posada siempre está bien atendida y todo el que decida hacer noche en Antalare degustará los ricos manjares que la pareja cocina.

APÉNDICE II: ADALIDES ERRANTES DE AMTUSKU

Conocidos en prácticamente todo el continente y bienvenidos en cualquier ciudad de Voldor, los Adalides Errantes de Amtusku son una cofradía de aventureros kitsune que lleva más de tres siglos de tradición a sus espaldas. Todos sus miembros son entregados adoradores de Amtusku, diosa de la libertad, también conocida por otras culturas como Eurana, que viajan en grupos de un lugar a otro arreglando problemas y acabando con las amenazas que allí puedan surgir.

O por lo menos esa es la imagen que muestran al resto de mundo, aunque la realidad es bien distinta. Los Adalides Errantes de Amtusku es en verdad un culto surgido en algún punto de la ruta de Azur hace tiempo, cuando las tropas de Zábariax tomaron por la fuerza ciudades y puertos durante casi un siglo. El salvajismo y la dureza que los zabarios emplearon en la región provocó un fuerte rechazo a los invasores y, en algunos casos, a toda forma de civilización. Un grupo de kitsunes, espíritus libres y errantes por naturaleza, encontraron en las enseñanzas de Amtusku la voluntad divina de defender la libertad individual de todos los seres sintientes de Voldor y declararon en secreto una guerra a la civilización y el orden.

La caótica vida de los aventureros ha demostrado ser la tapadera perfecta para los miembros de este culto, pues permite a sus agentes viajar de una ciudad a otra perfectamente pertrechados y no levantar ni rastro de sospecha. Durante siglos han manipulado al campesinado para acabar con la vida de señores feudales falsamente acusados de nigromancia, saquear templos de cultos bienintencionados y arrebatarse objetos arcanos a sus legítimos dueños.

En la actualidad, los Adalides Errantes cuentan con medio centenar de agentes de campo, distribuidos desde las llanuras de Sananda hasta el Imperio Mida, divididos en pequeños grupos. Cada uno de estos equipos es autosuficiente y desconoce al resto de operativos, sabiendo de la organización la menor cantidad de detalles posibles.

Sana Colarroída

Humanoide Mediano (kitsune), caótica neutral

Aunque los Adalides Errantes no tienen jerarquía en sus equipos de campo y se valoran las opiniones de todos los miembros, la experiencia y el carisma de Sana la han convertido en el líder de facto del equipo que opera en Vadiana. Quedando huérfana siendo una niña, se enfrentó a los peores aspectos de la sociedad al tener que sobrevivir por su cuenta en las calles de Nakuro, lo que la convirtió en una mujer llena de odio, resentimiento y asco por el *statu quo*, el caldo de cultivo perfecto para los captadores de los Adalides Errantes de Amtusku. Durante una década ha puesto sus habilidades al servicio de la orden con el firme propósito de liberar Voldor de las ataduras de la civilización y vengarse de Nakuro y los gobernantes mida.

Sana Colarroída es una kitsune de gran valor para el culto, aunque no tiene unas firmes creencias en Amtusku y se deja guiar más por sus sentimientos que por su fe. Además de manejar el estoque con una habilidad propia de los grandes espadachines élficos, durante su juventud en Nakuro estuvo ganándose la vida en el mercado de sustancias prohibidas, y ahora emplea productos alquímicos y extraños venenos para decantar los combates exigentes a su favor.

Es por ello por lo que los Adalides Errantes de Amtusku la eligieron para trabajar junto a la Cábala de la Armonía Celeste. Aceptando esta misión, los seguidores de Amtusku no solo lograrían cobrar la enorme recompensa ofrecida por la Cábala, sino que ayudarían a desestabilizar al Imperio colaborando



con el mayor enemigo que tiene el emperador mida en este momento.

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 60 (10d8+10)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +3

Habilidades: Engañar +5, Percepción +3, Persuasión +5, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Común, gengo y élfico

Desafío: 3 (700 PX)

Combatiente dinámica. Siempre que se realice un ataque de oportunidad contra Sana Colarroída, dicho ataque cuenta con desventaja.

Espíritu inquebrantable. Sana Colarroída tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros que sean encantamientos.

Alquimia inestable. Como acción, puede lanzar un frasco de fuego alquímico volátil hasta una distancia de 30 pies, haciendo que se rompa en el impacto. Se tiene que designar un punto a esa distancia, y todas las criaturas situadas a 20 pies deben realizar una tirada de salvación de Destreza. En caso de fallo, se prenden fuego y reciben 2d6 puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede intentar extinguir las llamas usando su acción para hacer una prueba de Destreza CD 14.

Forma cambiante (El Resurgir del Dragón, página 33).

ACCIONES

Multiataque. Sana Colarroída realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su estoque y/o un ataque con su ballesta.

Estoque de xion forjado. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d8+5) puntos de daño perforante.

Ballesta de mano. Ataque de arma a distancia: +6 al ataque, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.

Libertador de Amtusku

Humanoide Mediano (kitsune), caótico neutral

Diestros con las armas y empujados por una determinación férrea, los libertadores de Amtusku son el grueso de las tropas de las que disponen los Adalides Errantes. A pesar de saber manejar una enorme variedad de armas con gran destreza, estos kitsune han sido elegidos entre decenas de candidatos por su fuerza de voluntad y su capacidad de sacrificio. Acostumbrados a actuar en pequeños grupos, un libertador considera al resto de su operativo como una extensión de su propio cuerpo y combaten todos de manera sincronizada, con la familiaridad que solo los años de entrenamiento conjunto pueden otorgar.

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 52 (8d8+16)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +5, Sab +4

Habilidades: Engañar +4, Supervivencia +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Común y gengo

Desafío: 2 (450 PX)

Forma cambiante (El Resurgir del Dragón, página 33).

Hermanidad letal. El libertador de Amtusku tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si tiene al menos a uno de sus aliados a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Multiataque. El libertador de Amtusku realiza dos ataques cuerpo a cuerpo (uno con su espada larga y uno con su daga) o un ataque con su ballesta pesada.

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante.

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

Ballesta pesada. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10+2) puntos de daño perforante.

Embustero de Amtusku

Humanoide Mediano (kitsune), caótico neutral

Los Adalides Errantes luchan por una causa que creen justa y hace tiempo que aceptaron que cualquier método es aceptable si el fin es bueno. Por ello han hecho del ardid y el engaño una de sus mejores herramientas. Los embusteros viajan junto a los libertadores, a los que apoyan en combate con sus encantamientos, y manipulan a la población de los lugares por los que viajan haciéndose pasar por clérigos de deidades locales o druidas y chamanes.

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 31 (5d8+6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Habilidades: Engañar +5, Persuasión +5, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común y gengo

Desafío: 2 (450 PX)

Puñalada trapera. Una vez por turno, el embustero de Amtusku inflige 7 (2d6) puntos de daño adicional cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque.

Lanzamiento de conjuros. El embustero es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). Normalmente tiene los siguientes conjuros de hechicero preparados:

Trucos (a voluntad): Cuchichear mensaje, Ilusión menor, Impacto verdadero

Nivel 1 (4 espacios): Disfrazarse, Hechizar persona, Proyección mágica

Nivel 2 (3 espacios): Invisibilidad, Sugestión

Forma cambiante (El Resurgir del Dragón, página 33).

ACCIONES

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

APÉNDICE III: BESTIARIO

Apóstol de Chraunnus

No muerto Mediano, legal maligno

Aquellos elfos que han obtenido la gloria en combate y han demostrado a Chraunnus que son dignos de pertenecer a su élite son recompensados con el don de la existencia eterna a través de los poderes nigrománticos de su señor. En una impía ceremonia llevada a cabo por los lugartenientes del Peregrino, se arrebató el corazón al apóstol empleando grotescos estiletes y se le reanima llenando el hueco dejado en su pecho con xion. En esta nueva forma de existencia, su poder y su lealtad a Chraunnus crecen amplificadas por la magia que arde en su interior.

Los apóstoles del Extinguido visten ropajes largos de tonos pálidos que rozan el suelo a su paso y cubren sus caras pútridas con máscaras de acero tan pulidas como la superficie de un espejo, dejando solamente sus fríos ojos muertos a la vista. Además de todo el entrenamiento marcial que recibieron en vida, estos elfos son capaces de sintonizarse con toda clase de artefactos arcanos fabricados por su señor y pueden moldear las energías arcanas del entorno para crear poderosos efectos a su alrededor.

Clase de Armadura: 15 (coraza de xion forjado)

Puntos de golpe: 90 (12d10+24)

Velocidad: 20 pies, 50 pies volando (disco levitador)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 13, visión en la oscuridad 60 pies

Idiomas: Común y élfico

Desafío: 7 (2900 PX)

Impulsor de energía negativa. Todos los objetivos que deban realizar una tirada de salvación de los hechizos de nigromancia lanzados por el apóstol realizan dicha tirada con desventaja.

Lanzamiento de conjuros. El apóstol es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). El apóstol tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Mano de mago, Prestidigitación, Rociar veneno

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Infligir heridas, Proyectil mágico, Escudo

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera/Sordera, Inmovilizar persona, Rayo abrasador, Ver lo invisible

Nivel 3 (3 espacios): Bola de fuego, Lanzar maldición, Reanimar a los muertos

Nivel 4 (2 espacios): Asolar, Invisibilidad mayor

ACCIONES

Multiataque. El apóstol realiza dos ataques de espada larga.

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+1) puntos de daño cortante u 8 (1d10+1) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

Equipo: Espada larga, Disco levitador (**El Resurgir del Dragón**, página 310), Poción de leer la mente y Poción de fuerza de gigante de piedra.

Draksa

Infernal Gargantuesco, Caótico Neutral

Nacidos de las corrientes indómitas de energía que fluyen en la Dimensión Oscura, los draksa son seres que encarnan el caos y el salvajismo de la magia arcana. Se trata de criaturas que viven únicamente por y para la magia, pues deben consumirla continuamente para continuar con su existencia, y su hambre y voracidad son tales que incluso devoran a otros miembros de su especie para saciar su apetito. A pesar de ello, los draksa son seres maliciosos y pacientes, dispuestos a acechar a sus presas y atacar cuando son más vulnerables.

Sus enormes cuerpos están conformados por remanentes de energía dejados en la Dimensión Oscura por incontables sortilegios realizados en el Plano Material y están cubiertos de untuosas escamas de color índigo que se brillan con destellos irisados. Su figura es alargada y grácil, como una serpiente de proporciones grotescas, con el lomo poblado por decenas de afiladas y delgadas púas. Sus únicas extremidades son dos enormes pares de alas que brotan de los laterales de su cuerpo y cuya envergadura es suficiente para eclipsar el sol a su paso. Su cabeza tiene forma cónica, con dos grandes ojos oscuros como la noche y una boca irregular de la que brotan vapores de estrambóticos colores.

Aunque es raro que estos seres abandonen la Dimensión Oscura, donde abunda la magia, algunos ejemplares alcanzan tal tamaño que ya no se sienten saciados únicamente por jirones de encantamiento, por lo que se internan en los mundos materiales y elementales para buscar fuentes de energía arcana mayores.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 240 (20d10+140)

Velocidad: 20 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	14 (+2)	25 (+7)	5 (-3)	15 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +10

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +7

Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata

Inmunidades al daño: Fuego, veneno y radiante

Inmunidades a estados: Envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: -

Desafío: 16 (15 000 PX)

Hambre de magia. El draksa está formado por encantamientos mágicos y se alimenta de ellos. Ignora los efectos de cualquier conjuro por el que se ve afectado y obtiene 1D8 puntos de golpe temporales por cada nivel que tuviera el conjuro.

Atracción irisada. Los brillos y reflejos de la magia en sus escamas forman una danza de brillos tan bella como aterradora. Toda criatura que vea al draksa debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 para no quedar Aturdida. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine, la criatura se vuelve inmune a esta habilidad durante las siguientes 24 horas.

Criatura mágica. Todos los ataques realizados por el draksa se consideran ataques mágicos.

Resistencia legendaria. (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.



ACCIONES

Multiataque. El draksa realiza tres ataques: uno con su mordisco, otro el golpetazo y otro con su cola.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10+6) puntos de daño perforante.

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8+6) puntos de daño contundente.

Cola. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 24 (4d8+6) puntos de daño contundente.

Aliento de magia (Recarga 4-6). El draksa exhala una nube de esencia mágica en un cono de 60 pies, y todas las criaturas que se encuentren dentro de esa área deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16. Por cada objetivo, tira 1d6 para determinar qué efecto le causa el aliento:

D6	Efecto
1	El objetivo recibe 10d6 puntos de daño por fuego si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.
2	El objetivo recibe 8d6 puntos de daño por ácido si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.
3	Si falla, la criatura empieza a convertirse en piedra y queda neutralizada. Debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Si tiene éxito, el efecto termina. Si falla, la criatura queda petrificada hasta que sea liberada por el conjuro <i>Restablecimiento mayor</i> u otra magia.
4	Si falla, la criatura se polimorfa en una criatura de valor de desafío 0, como una rana, un gato o un murciélago, como si fuera víctima del conjuro <i>Polimorfar</i> , lo que dura 24 horas.
5	Si falla, la criatura sufre los efectos del conjuro <i>Etereidad</i> durante 24 horas.
6	Si falla, la criatura objetivo queda cegada y ensordecida. Al final de cada uno de sus turnos puede hacer una tirada de salvación de Constitución para intentar anular el conjuro.

Guardia de Liathu'ren

Humanoide mediano (elfo), legal maligno

Adiestrados en el combate a larga distancia y en actuar siempre de manera letal, la guardia de Liathu'ren está más preparada para extender el terror y controlar a las masas indefensas que para enfrentarse a verdaderas amenazas. Sus armaduras, formadas por elegantes y ligeras piezas de acero y xion, les protegen tanto de ataques físicos como de los elementos, y pocos objetivos pueden sobrevivir a una ráfaga de sus rifles solares.

Clase de Armadura: 17 (coraza de xion forjado)

Puntos de golpe: 58 (9d8+18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +4

Resistencias al daño: Fuego y ácido

Inmunidades al daño: Radiante

Sentidos: Percepción pasiva 14, visión en la oscuridad 60 pies

Idiomas: Común y élfico

Desafío: 3 (700 PX)

Lanzamiento de conjuros. Gracias a su sangre élfica, el guardia de Liathu'ren es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 11, +4 al ataque con ataques de conjuro). El guardia tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Impacto verdadero, Cuchichear mensaje y Mano del mago

Nivel 1 (3 espacios): Detectar magia, Dormir

ACCIONES

Multiataque. El guardia de Liathu'ren realiza dos ataques de espada larga o un ataque con el rifle solar.

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+1) puntos de daño cortante u 8 (1d10+1) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

Rifle solar. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, distancia 100/300 pies, un objetivo. **Impacto:** 19 (4d8+2) puntos de daño radiante.

Gólem de carga

Constructo Grande, no alineado

Creados por los Peregrinos durante la época de esplendor de su imperio en Voldor, pocas de estas monstruosidades de hierro han sobrevivido hasta la actualidad. Constructos tan altos como los gigantes y de miembros tan gruesos como el tronco de un roble, los gólems de carga fueron creados para la construcción de grandes monumentos y el transporte de materias primas, no para la guerra. Aunque eso no los vuelve inofensivos, pues pueden acabar con el caballero más acorazado dejándose caer sobre las toneladas de acero que forman sus piernas.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 250 (20d10+140)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	9 (-1)	24 (+7)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Inmunidades al daño: Fuego, veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: Entiende los idiomas de su creador pero no puede hablar

Desafío: 11 (7200 PX)

Absorber fuego. Cuando el gólem queda expuesto al daño por fuego, en lugar de recibir daño recupera tantos puntos de golpe como el daño por fuego infligido.

Forma inmutable. El gólem es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

Resistencia mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas mágicas. Los ataques de arma del gólem son mágicos.

ACCIONES

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 40 (6d10+10) puntos de daño contundente.

Enjambre de lampreas de Dalau

Monstruosidad diminuta, no alineada

Creadas por el maestro alquimista Dalau hace décadas, estos seres surgen de mezclar huevos de una especie de anguila que crece en los ríos de Nakuro con sangre de diablo. Su cuerpo alargado puede alcanzar un pie de largo y está cubierto de una gelatina negruzca que recuerda al pescado en mal estado. Su cabeza no cuenta con ningún rasgo, salvo su boca, llena de dientes capaz de absorber la sangre de sus víctimas y reemplazarlas con icor maligno. Aquellos que mueren por las heridas infligidas por estos seres no tardan en levantarse de nuevo como no muertos sedientos de sangre.

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 25 (7d8-7)

Velocidad: 5 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Habilidades: Sigilo +5

Sentidos: Vista ciega 30 pies, percepción pasiva 11

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, además de atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande como para que una serpiente diminuta pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

ACCIONES

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. **Impacto:** 2 (1D3) puntos de daño perforante o 1 punto de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no recibir 7 (2d6) puntos de daño por veneno.

Cadáver abotargado

No muerto Mediano, no alineado

Poco queda de natural en los cadáveres animados que las lampreas de Dalau han tomado como nido. Tras reemplazar toda la sangre del cuerpo muerto con nocivos líquidos de origen demoníaco, cientos de pequeñas crías de lamprea se acumulan en el interior del cadáver, que avanza lento y tembloroso,

con el único objetivo de encontrar nuevas víctimas para sus huéspedes. Al sufrir daño, todas las lampreas que han alcanzado la madurez abandonan el cuerpo inerte del anfitrión y reptan hacia zonas de agua donde puedan sobrevivir y seguir reproduciéndose.

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 39 (4d10+6)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Tanque de cría. Cuando el cadáver abotargado ve sus puntos de golpe reducidos a 0, colapsa y de su cuerpo surge un enjambre de lampreas de Dalau.

ACCIONES

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4+2) puntos de daño perforante más 9 (2d8) puntos de daño por veneno.

APÉNDICE IV: OBJETOS MÁGICOS

Anillo de noche estrellada

Anillo, raro (requiere sintonización)

Estos anillos son fabricados por artesanos mida que mezclan su talento para la herrería con sus dones arcanas, moldeando con xion el alabastro negro que forma el anillo. La Cábala de la Armonía Celeste ha fabricado una veintena de estos anillos y los ha entregado a sus agentes de confianza. Cada una de estas piezas de arte cuenta con un número distinto de zafiros, todos ellos con capacidades diferentes.

Este anillo tiene un número de cargas máximo igual a los zafiros que tiene engarzados, y recupera 1d3 cargas cada amanecer. Mientras alguien lleva el anillo, puede usar una acción para lanzar uno de los conjuros que posee, consumiendo así las cargas necesarias.

Número de cargas consumidas	Conjuro
1	Armadura de mago
2	Detectar pensamientos
3	Pauta hipnótica
4	Asesino fantasmal

Prisma de subyugación

Objeto maravilloso, raro

Creados para el mantener el control sobre grandes grupos de esclavos o prisioneros, estos prismas de xion tallado se enlazan con las mentes de todos los seres sentientes a su alrededor y las inundan de dolor y agonía, bloqueándolos por completo. Un simple roce con las esquinas del prisma es suficiente para desencadenar su poder y puede mantenerse durante largos minutos, para desgracia de aquellos que lo sufren.

El portador del *prisma de subyugación* puede, como acción, desplegar su poder. Todas las criaturas inteligentes que se encuentren a 45 pies de distancia o menos deben tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o quedar

Incapacitadas y sufrir 2d8 puntos de daño psíquico. Al final de cada turno, la víctima recibe 2d8 puntos de daño psíquico adicional y puede volver a realizar la tirada para tratar de librarse de los efectos del prisma. Los elfos son inmunes a los poderes de este objeto mágico, y los semielfos tienen ventaja en las pruebas de salvación contra él. El *prisma de subyugación* tiene 3 cargas de conjuro, gastando una cada vez que se usa y recuperando una carga cada ocho horas que reciba de luz del día.

Collar de obediencia

Objeto maravilloso, poco frecuente

Collares de hierro frío especialmente forjados para aquellos esclavos que tienen tareas delicadas y para aquellos a los que no se puede hostigar. Una vez colocados, no pueden quitarse hasta que su portador sea el objetivo del conjuro *Quitar maldición* o una magia similar. Mientras está maldito, el portador debe cumplir con cualquier orden que se le indique en idioma élfico. Es posible no llevar a cabo una orden posponiéndola un asalto, aunque el personaje sufre 3d6 puntos de daño psíquico y debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15.

Daga sepulcral

Arma (daga), poco común

Esta daga de apariencia lujosa, con el filo impoluto y la empuñadura bañada en oro y decorada con un enorme rubí en su extremo, es el arma perfecta para aquellos que quieran cometer sus crímenes sin ser delatados por sus víctimas. Cuando realizas un ataque con ella puedes, como acción adicional, emplear su poder arcano para lanzar el conjuro *Silencio*. Este conjuro tiene una duración de 1 minuto y tiene como objetivo del hechizo la propia daga. Cada uno de estos usos consume una de las 3 cargas con las que cuenta el objeto mágico. La *daga sepulcral* recupera una carga cada vez que se utiliza para acaba con la vida de una criatura de alineamiento Legal.

ECOS DE TIRANÍA

CAPÍTULO 5



INTRODUCCIÓN

Cientos de metros bajo la superficie, en las profundidades de Vajra, antiguos peligros amenazan con desatarse. Una conspiración se ha puesto en marcha, y sus agentes recorren los túneles en busca de una antigua ciudad subterránea, ahora ocupada por los peligrosos duérgar. Si alguien no pone fin al conflicto, pronto toda la región se sumirá en el caos.

Ecos de Tiranía es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de Nosolorol Ediciones. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 8 que podrían llegar a alcanzar el nivel 9 durante la parte final de la aventura. Los encuentros están preparados para un grupo de cuatro personajes, pero pueden adaptarse con facilidad para grupos de tres, cinco o seis personajes.

Trasfondo de la aventura

Aunque poco se conoce hoy en día de los Peregrinos, seres hechos de energía pura capaces de romper las barreras del tiempo y del espacio, cualquier erudito que haya estudiado los restos de su civilización sabe que su ambición y apetencia no tenían límite. Este deseo de obtener más, de llegar más lejos, fue el que forzó a **Chraunus el Extinguido** a cruzar líneas y emprender búsquedas que incluso otros miembros de su raza consideraban peligrosas.

Para llevar a cabo sus planes, el siniestro Peregrino requería de ingentes cantidades de energía del xion, capaz de alimentar su propio ser, por lo que construyó una enorme cúpula bajo la Torre de Fulgor de la cordillera de Xarkaz y modificó la estructura de la Urdimbre Espejada para concentrar en ella la energía de todas las demás torres de sus tierras. De esta forma, concentraba un poder sin igual en el corazón de sus dominios, listo para ser devorado.

Sin embargo, este no fue el uso definitivo que se le dio al «domo». Quizás movido por sus despiadados instintos, o quizás fruto de la casualidad, **Chraunus** descubrió una aterradora nueva función. Si bien el domo podía ser un manantial del que beber, también era posible desestabilizar la energía xiónica almacenada, creando una vorágine arcana en la que ni siquiera un Peregrino podría sobrevivir. De esta manera, **Chraunus** fue capaz de acabar con sus enemigos, forzando a estos Peregrinos a enfrentarse a un torrente de energía tan indómito y tumultuoso que sus propias mentes fueron melladas y fragmentadas, arrastrados sus restos por la Urdimbre Espejada como una riada desplaza guijarros y tierra.

Para guardar tan oscuro secreto, construyó varias fortificaciones alrededor del domo, protegiendo sus entradas y fortificándola, y tejió durante meses toda clase de conjuros de protección que lo ocultasen de sus congéneres. Dicho lugar quedó en manos de sus fieles aprendices, un clan enano a quienes moldeó durante generaciones para explotar sus dones arcanos. Durante el periodo de caos que trajo a Voldor la marcha de los Peregrinos, los que habían sido aprendices del tirano vieron la oportunidad de rebelarse y la aprovecharon. Cerraron la fortaleza desde el interior, sellaron sus puertas y comenzaron una guardia de siglos de duración por si su antiguo amo volvía a por sus posesiones.

Durante mil años, nadie en Voldor volvió a saber nada del domo ni de sus habitantes. Esto permaneció así hasta que **Rajrad el Ciego**, tras décadas de peregrinaje por Vajra, se encontró antes las enormes puertas de la fortaleza bajo la cordillera de Xarkaz. El viejo rakshasa había llegado hasta una de las fortalezas que rodean el domo siguiendo en la oscuridad de Vajra unas voces que hablaban un idioma perdido. Susurros

de tiempos antiguos, apenas audibles, que brotan de la Urdimbre Espejada con cada pulso de energía que la recorre.

Puede que las corrientes del domo no acabasen completamente con sus víctimas, volviéndolas espíritus atormentados que luchan por mantenerse vivos en medio de la vorágine, atrapadas para siempre en la corriente. O puede que se trate solo del recuerdo de los últimos pensamientos de los tiranos antes de desaparecer. Nada más que la sombra proyectada por sus complejas psiques hace siglos, como el eco de una maldición pronunciada hace demasiado tiempo.

Enfrentados a los Peregrinos desde tiempos en lo que la raza de las estrellas permanecía en Voldor, el príncipe **Rajrad** partió hacia Vajra con el mismo objetivo que había guiado a otras generaciones anteriores: encontrar el arma creada por **Chraunus** capaz de acabar con la existencia de los Peregrinos. Tras la alegría y alivio surgido al encontrar la ubicación de dicha arma, el domo, tuvo una revelación que le hizo enloquecer. **Rajrad** comprendió que había sido guiado siguiendo las voces de las víctimas de **Chraunus** y su terrible arma, lo cual significaba que esta no cumplió nunca su objetivo, pues los Peregrinos que la sufrieron habían perdurado, al menos en parte, en la Urdimbre Espejada hasta hoy en día.

Enloquecido por la revelación de haber dedicado generaciones de los suyos a buscar un arma inocua y atormentado por los susurros de la Urdimbre Espejada, **Rajrad** asumió la imbatibilidad de los Peregrinos y se entregó al pesimismo y el desasosiego. Ahora el viejo rakshasa se ha propuesto traer de vuelta a los antiguos señores de Voldor, a los que lleva décadas siguiendo en la oscuridad, para ofrecerse como siervo fiel y suplicar clemencia para él y los suyos. Para ello, planea hacerse con el domo y devolverle su función original, creando así una enorme fuente de energía xiónica de la que puedan alimentarse aquellos que le susurran y quedar libres de su cautiverio. Y su primer paso fue hacerse con aliados a los que utilizar.

Gracias a todo lo descubierto a lo largo de su longeva vida, **Rajrad** no tuvo dificultad alguna en contactar y deslumbrar a los miembros de la Cábala de la Armonía Celeste, una facción del gobierno del Imperio Mida que busca hacerse con el poder que antaño tuvieron los Peregrinos y apartar al emperador de su trono. Una vez **Rajrad** fue aceptado entre los dirigentes de la Cábala, no tardó en revelar la existencia de la fortaleza bajo Xarkaz y el domo a sus compañeros. Las promesas de hacerse con una construcción aun operativa de **Chraunus** y una fuente de energía xiónica sin igual en todo el continente fueron suficientes para que la Cábala decidiese tomar el lugar por la fuerza: la oportunidad perfecta para **Rajrad** de acceder al domo y llevar a cabo un plan que sus nuevos aliados desconocen.

Tras comprobar que nadie puede entrar ni salir mediante magia del **Cinturón de Basalto**, como han bautizado los duérgar a los fuertes que rodean el domo, la Cábala optó por un enfoque más directo y mandó a sus mejores agentes a tomar las fortalezas infiltrándose en ellas. Una vez dentro, deberían desactivar las protecciones mágicas que posee para poder desplegar cientos de soldados mediante teletransporte. A poco de comenzar el ataque, un grupo liderado por el propio **Rajrad** logró abrirse paso hasta la sala de control de **Simaprofunda**, el más occidental de los fuertes, y comenzar el proceso de almacenar energía en el interior de la cúpula bajo la montaña. Esto ha provocado que las medidas de seguridad instaladas por **Chraunus** hace siglos se hayan activado, sellando enormes zonas del complejo y despertando antiguos guardianes. Ahora toda la fortaleza es un campo de batalla en la que tres bandos se enfrentan para lograr avanzar sala a sala.

Si el proceso de carga del domo ya era largo cuando la Urdimbre Espejada era completamente funcional, ahora es un proceso lento y lastimoso que ha alargado el conflicto durante días, con ambas facciones atrincheradas en el interior del lugar. Pero la activación inicial del domo ha tenido repercusiones que llegan lejos, pues la concentración de poder xiónico que se está llevando a cabo está provocando temblores y fisuras en todo Vajra, causando derrumbes y enormes fallas en ciudades como Tabalard y Antalare. Ajenos a todo lo que ocurre en el submundo, los Señores de Tabalard han convocado un consejo de crisis para decidir cómo actuar a continuación.

Dónde transcurre la aventura

Ecos de Tiranía comienza en las tierras cercanas a Tabalard, en el reino de Vadiana, donde los fuertes temblores están causando el caos entre la población. La búsqueda de respuestas llevará a los aventureros a internarse en las grietas que descienden hasta Vajra, descolgándose por cuevas estrechas y recorriendo las ruinas de una ciudad hundida. Todo ello para abrirse paso hasta el Cinturón de Basalto, un enorme complejo de varios fuertes situados en la base de la Torre de Fulgor, a cientos de pies bajo la montaña, que encierra uno de los más ambiciosos artefactos creados por un Peregrino.

Resumen de la aventura

Esta aventura se divide en tres etapas claramente diferenciadas, como se describe a continuación:

PARTE I: EL DESCENSO DE LOS HÉROES

Todo parece indicar que la causa de los fuertes terremotos que asolan Vadiana se encuentra bajo tierra, en las inmediaciones de la Torre de Fulgor de la Cordillera de Xarkaz. Por ello, los aventureros son reclutados por los gobiernos de Tabalard y Kaosi para realizar un descenso de cientos de metros hacia la oscuridad de Vajra, donde los temblores han despertado a toda clase de criaturas. El grupo de aventureros deberá abrirse paso combatiendo a muertos vivientes en la más completa oscuridad hasta llegar a la base de la Torre de Fulgor.

PARTE II: CUCHILLOS EN LAS SOMBRAS

La torre se encuentra protegida por el Cinturón de Basalto, una fortificación colosal que durante siglos ha sido el hogar de un clan duérgar. Sin embargo, recientemente ha sido asaltada por la Cábal de la Armonía Celeste, quien ha activado las defensas del lugar y lo ha convertido en un campo de batalla. Con guerreros duérgar y comandos mida combatiendo a muerte en cada sala, los personajes deberán abrirse paso en la fortaleza para descubrir sus secretos y encontrar a Rajrad, quien comanda el ataque y ha puesto en funcionamiento las máquinas del lugar para su oscuro plan.

PARTE III: EL BRILLO DE LA CREACIÓN

Tras abandonar a sus aliados mida, Rajrad el Ciego avanza en solitario hacia el interior del domo, la antigua estructura erigida por Chraunus bajo la torre de Xarkaz. Si los personajes no lo evitan, empleará toda la energía xiónica almacenada allí para traer a la vida a los Peregrinos que enfrentaron a Chraunus en la antigüedad. Por ello, los aventureros deberán perseguir al rakshasa hasta el corazón de las ruinas, donde la acumulación del xion ya ha comenzado a afectar al lugar.

LA TORRE DE FULGOR DE XARKAZ

Las torres de fulgor son enormes construcciones edificadas por los Peregrinos empleando cientos de cubos de xion. Su función es recoger la luz del sol de la superficie y transmitirla hasta las profundidades, de manera que pueda utilizarse para alimentar las ciudades subterráneas de los Peregrinos. Una de estas enormes torres se encuentra en la cordillera de Xarkaz, al norte de Tabalard, y estaba oculta por la vegetación y las altas montañas hasta que fue encontrada recientemente por una expedición de la Cofradía de Erekar. Meses después de su descubrimiento, Xarkaz se ha convertido en el objetivo de varias misiones de exploración, pues está lleno de ruinas inexploradas de tiempos de los Peregrinos.

Ganchos de la aventura

El gancho de la aventura es una llamada por parte del consejo de crisis, formado por miembros destacados de Tabalard, la prefectura de Kaosi y otras ciudades cercanas, para ofrecer a los aventureros una importante suma de dinero a cambio de que encuentren la causa de los terremotos y detengan lo que sea que está causándolos. Las razones por las que los personajes puedan haber sido elegidos por dicho consejo pueden ser varias, y cada una influye en quién les ha invitado a la reunión con que comienza la aventura. La urgencia es tal que los Señores de Tabalard están dispuestos a buscar un pasaje hasta aquí a los aventureros para que se presenten cuanto antes, incluso mediante magia si es necesario.

Gran reputación. El grupo de aventureros goza de una gran reputación por sus hazañas pasadas, y Lady Nethven, en nombre de los Señores de Tabalard, les ha llamado para ofrecerles una gran suma de oro a cambio de que salven la ciudad de la ruina.

Amigos de Tabalard. Si los aventureros ya han colaborado con la ciudad de Tabalard en ocasiones anteriores (por ejemplo, en la aventura **Gigantes de Xarkaz**) o algunos de ellos ha vivido allí, Lady Nethven los cita para ponerles al día de lo ocurrido y suplicarles que ayuden a la ciudad una vez más.

Devotos de Erekar. La Cofradía de Erekar, con su congregación en Tabalard, ha pedido la ayuda de los aventureros. El preceptor Neokazu, del santuario de Erekar, habrá hecho traer a los aventureros para apelar a su fe y que busquen el conocimiento en nombre de Erekar investigando el origen de los terremotos.

Emisarios del Imperio Mida. Si los aventureros cuentan con algún mida entre ellos, o han vivido aventuras en el Imperio Mida, Guo'da hará que vayan a la reunión para pedirles que detengan esta crisis antes de que afecte también a los dominios mida.

Saqueadores de las profundidades. Si el grupo de aventureros tiene fama de ser un equipo de saqueadores que valoran el dinero por encima de todo, serán citados por Lord Harshu, señor del comercio de Tabalard, quien ofrecerá a los personajes una buena suma de dinero a cambio de su colaboración, recordándoles todas las reliquias de Vajra que podrán saquear si lo llevan a cabo.

Agentes de la Cábal de la Armonía Celeste. Si los aventureros tienen tratos o buena relación con la Cábal, esta les hará llegar un mensaje de que se presenten ante el consejo de crisis que se ha reunido cerca de Tabalard y acepten el trabajo que les ofrezcan. En simultáneo, los contactos de la Cábal harán llegar rumores favorables a Harshu, señor del comercio de Tabalard, para que les ofrezca el trabajo. De esta manera, la

Cábala se asegura que los únicos que puedan interferir en sus planes sean agentes favorables a ellos.

Como se puede observar, algunos de los ganchos presentados en este apartado son muy genéricos, ideales en caso de que se vaya a jugar como una aventura independiente, pues se sustentan en el afán de conseguir gloria o riquezas de los jugadores. Otros más concretos, como este último, solo tienen sentido para aquellos grupos que jueguen esta aventura entre otras que forman parte del juego organizado **Pioneros de Voldor**. Como director de juego, elige la que creas que más se ajusta a tu grupo de juego o inventa tus propios ganchos para introducirlos en **Ecos de Tiranía**.

Resumen de personajes no jugadores

Lady Nethven de Tabalard. Noble humana y burócrata de Tabalard. Al ser la hija de Lord Jerdal, señor de la justicia, Nethven goza de gran respeto en la ciudad y cada vez más responsabilidades recaen en ella. A pesar de su juventud, su frialdad para afrontar las dificultades y su fuerte carácter le han convertido en una excelente dirigente.

Guo'da. Erudita mida y líder política de la Prefectura de Kaosi. Sabía y reflexiva, la anciana Guo'da se preocupa tanto por su pueblo como por el bienestar de los reinos vecinos, por lo que son muy comunes sus viajes a tierras vadanias en tiempos de crisis.

Rajrad el Ciego. Brujo rakshasa y experto en conocimientos perdidos. El antiguo príncipe de Vinramin abandonó la civilización hace mucho en su búsqueda de saberes antiguos. Ahora, tras vagar por Vajra durante décadas, ha retornado más desquiciado y peligroso que nunca.

Cestor Naiel. Mago mida y agente de la Cábala de la Armonía Celeste. Tan valiente como curioso, Cestor es uno de los mejores agentes de los que dispone la organización mida. Poner su vida al servicio de la Cábala le ha llevado a exponer su mente a toda clase de experiencias que le han vuelto un experto en artefactos peregrinos, pero también una persona errática y taciturna.

Wulfmann Barbaventisca. Comandante duérgar y guardián de Simaprofunda. Tras la muerte de su abuelo, el caudillo Kurskor, sobre los hombros de Wulfmann recae la tarea de proteger uno de los fuertes que guardan los dominios del clan. Aunque no ha heredado el talento arcano de su padre, su habilidad con el mangual y su férrea voluntad le han permitido liderar con honra y gloria.

Maeim Yunquepétreo. Herrera duérgar y consejera de Simaprofunda. Maeim ha sido la encargada durante siglos de mantener las defensas y las protecciones de su hogar siempre listas, esperando ansiosa por la llegada de un enemigo que nunca llega a presentarse a la batalla.

PARTE I: EL DESCENSO DE LOS HÉROES

La reunión de Firmereposo

Hace pocos días, cuando comenzaron los terremotos en la región, decenas de grietas y fallas surgieron por todos lados. Aunque ciudades como Tabalard han sido las que más destrozos han sufrido, la mayor de estas fallas ha surgido a los pies de la torre de Firmereposo. Se trata de un enorme socavón, de 30 pies de ancho en su parte más amplia y casi 100 pies de largo de una punta a otra, encontrado por un grupo de exploradores de Erekar que viajaban hacia la cordillera Xarkaz en una misión rutinaria.

Esta abertura en la tierra ha llamado la atención de los Señores de Tabalard por dos motivos: el primero es que es muy profunda, tanto que los eruditos de la Cofradía de Erekar sospechan que conecta con Vajra. El segundo es que ha provocado una marcada inclinación en la torre de Firmereposo, lo cual es considerado como un augurio nefasto. Dicha torre fue edificada hace mucho tiempo, a medio camino entre Tabalard y la cordillera de Xarkaz, y en ella reposan los restos de varios caballeros que dieron su vida para proteger Tabalard de una tribu de saurios que les disputaba el control de la zona. Muchos consideran aquella batalla como una de las más importantes de la historia de la ciudad y la torre como uno de los pilares sobre los que se asienta Tabalard, espiritualmente hablando.

Para decidir cómo afrontar esta crisis, los Señores de Tabalard han hecho llamar a los representantes de tierras vecinas y han organizado una reunión a los pies de la torre, donde han montado un campamento en el que guarecerse hasta que se decida un rumbo de acción. Las personas más importantes de la región se encuentran aquí reunidas.

Mientras tanto, algunas de las criaturas nativas del Vajra, principalmente grandes lagartos e insectos de notable

tamaño, han comenzado a salir de la grieta. Esto se debe a que los fuertes temblores bajo la superficie han provocado un caos en esta región y todos los moradores del submundo migran a regiones más seguras, tanto en la superficie como en túneles aún más profundos. Por ello, los señores de Tabalard han fortificado el campamento alrededor de la grieta, colocando barricadas hechas con los árboles de la región y designando a grupos de milicianos que realicen guardias durante todo el día.

EL OFRECIMIENTO A LOS HÉROES

Tras largas deliberaciones, todos los asistentes a la reunión han decidido que estos terremotos deben tener una causa sobrenatural, probablemente relacionada con la Torre de Fulgor de la Cordillera de Xarkaz, recientemente descubierta. Tras escuchar a los eruditos de la Cofradía de Erekar, han optado por hacer llamar al grupo de aventureros para proponerles que desciendan de inmediato por el interior de la grieta para descubrir la causa de los terremotos y pongan fin a los temblores, si es posible. A cambio, recibirán una cuantiosa recompensa a su retorno, y tanto Tabalard como la Prefectura de Kaosi estarán en deuda con los personajes. Por ello, les han hecho llegar un mensaje y van a costear el método de transporte más rápido para ellos. Llegado el caso, los contactos políticos de Guo'da en el Imperio Mida pueden poner a disposición de los aventureros algunos de los círculos de teletransporte que utilizan los cargos mida de más alto nivel.

Junto a la torre se han levantado pabellones en los que se han instalado tanto los nobles como sus criados, rodeados de una empalizada de 8 pies de altura. En la mayor de las tiendas se encuentra el consejo de crisis, esperando la llegada de los jugadores. Cuando los aventureros lleguen al campamento, lee o parafrasea el siguiente texto:

Nada más poner vuestros pies en el interior de la empalizada, os encontráis rodeados de un caos más propio de un campamento de guerra que de una reunión entre nobles. Pabellones de toda clase de colores y heráldicas se han instalado en el recinto, formando un anillo alrededor de una gran carpa negra de elegante diseño. No dejáis de cruzaros con gente que corretea de un lugar a otro, cargando armas de preciosa manufactura, guiando caballos hasta sus amarraderos o llevando mensajes lacrados de una tienda a otra. Un joven escudero os indica gritando sobre el gentío que os esperan en la carpa de los Señores de Tabalard, mientras indica con su huesuda mano hacia carpa central.

Dentro de la carpa les están esperando los miembros del consejo de crisis, que son los siguientes: Lady **Nethven**, quién ha organizado la reunión y habla en nombre de los intereses de la ciudad de Tabalard; Lord **Harshu**, señor del comercio de Tabalard que ha insistido en acudir a la reunión para defender los derechos de los Señores de Tabalard en la explotación de una nueva entrada a Vajra; **Guo'da** ha acudido a la reunión como embajadora del Imperio Mida, pues es la líder de la Prefectura de Kaosi, la región del imperio más cercana a las tierras de Vadania; el preceptor **Neokazu** es el último miembro y representa a la Cofradía de Erekar, una congregación de exploradores y eruditos que sirven a Erekar, dios del conocimiento, y guardan sus tesoros y descubrimientos en su fortaleza en Tabalard.

La reunión con los aventureros puede variar en función de quién les haya recomendado y hecho llamar, pero el ofrecimiento del trabajo será siempre similar. Cuentan con muy pocos datos, por lo que es probable que no logren contestar a todas las preguntas que tengan los aventureros, pero apelarán a su fe, su heroicidad o su avaricia para lograr su ayuda.

En un momento de la reunión, el preceptor Neokazu hace saber a los personajes que exploradores de la Cofradía que fueron enviados a la Torre de Fulgor de la Cordillera de Xarkaz de que allí los temblores son extremadamente fuertes y las ruinas cercanas a la superficie de la torre se han derrumbado. Cuando la reunión este terminando o se haya llegado a un punto de atasco en la negociación, lee o parafrasea el siguiente texto:

Las palabras se congelan en el aire cuando un enorme rugido resuena por el campamento. El ensordecedor chasquido producido por una de las empalizadas que rodean la grieta al romperse es el inicio a un escándalo formado por bramidos, aullidos de dolor y ruido de acero contra acero. Parece que alguien o algo ha irrumpido en el campamento.

Todo lo ocurrido en los días recientes ha provocado muchos cambios en el ecosistema que rodea a la base de la Torre de Fulgor. Las nuevas rutas subterráneas formadas por los terremotos han abierto una sección de Vajra que fue sellada hace milenios por los propios Peregrinos. Este nuevo depredador en el submundo, los muertos vivientes de la Ciudad Inundada, ha empujado de su sitio a los anteriores depredadores del lugar, en este caso una banda de minotauros liderados por Druklor el Cruento que durante años ha aterrorizado a los habitantes de Vajra. Este cambio de orden natural ha hecho que Druklor y los suyos hayan tenido que huir apresuradamente de las momias, abandonando a los heridos, y abriéndose paso hasta la superficie. Ahora planean matar a quien se interponga en su camino, saqueando y esclavizando allá por donde pasen.

La apresurada empalizada y un grupo de milicianos han servido para acabar con un puñado de bestias salvajes de

Vajra, pero no son rival para los minotauros y cada segundo aumentan los muertos en su cuenta. Si los aventureros no intervienen rápido, será una masacre. El asalto consta de dos grupos de ataque que han abierto brecha en el campamento. Uno de ellos está formado por cuatro minotauros (**El Resurgir del Dragón**, página 452) que han derribado la empalizada cerca de la grieta y están masacrando a los milicianos que tratan de aguantar la posición. En la otra punta del campamento, Druklor (ver «Apéndice I: Enemigos») y dos minotauros avanzan hacia un grupo de lujosas carpas en las que se encuentran los cortesanos mida que han acompañado a Guo'da. Los aventureros tendrán que encargarse de ambos frentes, decidiendo cual afrontan primero o dividiéndose, algo tan heroico como peligroso. Durante el combate, tener éxito en una prueba de Inteligencia a CD12 permite al personaje darse cuenta de que los minotauros luchan hasta la muerte, sin retroceder, como si no tuvieran a donde retirarse.

Una vez las cosas se calmen y los aventureros sean agradecidos por todos los miembros del consejo por sus habilidades en combate, serán instados a adentrarse cuanto antes por la grieta, y es que el tiempo corre y los temblores cada vez son más intensos.

PREPARATIVOS PARA EL VIAJE

No solo los miembros de la reunión han acudido a Firmerreposo, también sus séquitos, algunos comerciantes, juglares y toda la calaña que se puede encontrar tras un ejército. Es por ello que hay bastante gente que puede interesar a un grupo de aventureros antes de embarcarse en una peligrosa misión hacia lo profundo de Vajra. En esta sección se describen algunos personajes que se encuentran en el campamento y que pueden ser de utilidad para los aventureros.

Las mercancías de Marmara Oda. La mano derecha de Lord Harshu ha traído hasta el campamento víveres y provisiones por si era necesario armar una compañía de exploración. Cualquier momento es bueno para los negocios. Cuenta con una tienda llena de mercancía que puede vender a los aventureros.

Suministros básicos	Coste
Raciones (1 día)	5 pp
Poción de curación	50 po
Antitoxina (vial)	50 po
Antorcha	1 pc
Linterna con capuchón	5 po
Linterna de ojo de buey	10 po
Aceite (frasco)	1pp
Kit de escalada	25 po
Garfio de escalada	2 po
Cuerda de cáñamo (50 pies)	1 po
Cuerda de seda (50 pies)	10 po
Manta	5 pp
Tienda de campaña	2 po
Piquetas de hierro (10)	1 po
Martillo	1 po

Gabak, clérigo mida. Uno de los miembros del séquito de Guo'da es un joven clérigo de Arastu, diosa de la civilización, que pone sus conjuros a disposición de los aventureros a

MOVARIS Y LOS PIONEROS DE VOLDOR

Si tu grupo está disfrutando de la experiencia de explorar este mundo como parte del juego organizado Pioneros de Voldor es probable que se hayan encontrado anteriormente con Movaris, aunque éste no vaya a dar muestras de reconocerlos de situaciones anteriores.

Si este es el caso de tu grupo de juego, la reputación que el grupo tenga con la compañía comercial de Movaris puede afectar al desarrollo de la escena. Si el grupo se considera Amigable, recibirán uno de los rumores que maneja el elfo de manera gratuita, como muestra de gratitud por los trabajos anteriores. Si la reputación es tal que se considera al grupo Simpatizante, Movaris compartirá gustosamente toda la información con ellos y ofrecerá sus reliquias un 20 % más barato que los precios indicados en la tabla. Por el contrario, si el grupo se considera Desconfiado u Hostil a Movaris, este no querrá saber nada de los aventureros y se negará en redondo a hablar o negociar con ellos.

cambio de unas monedas. También cuenta con algunas pociones que puede vender, un máximo de 2 de cada tipo.

Conjuros	Coste
Curar heridas (Nivel 1)	15 po
Curar heridas (Nivel 2)	30 po
Curar heridas (Nivel 3)	45 po
Restablecimiento menor (Nivel 2)	40 po
Quitar maldición (Nivel 3)	100 po
Revivificar (Nivel 3)	400 po
Pociones	Coste
Poción de escalada	75 po
Poción de fuerza de gigante de las colinas	100 po
Poción de respirar en el agua	250 po
Poción de curación mayor	300 po

Movaris Vernamin, mago elfo banjora. El exótico vendedor élfico, conocido por pagar grandes sumas de oro a cambio de artefactos de los Peregrinos y otras reliquias, se encuentra junto a su carro a la sombra de una de las empalizadas. Si los personajes no acuden a él, lo más probable es que se acerque a hablar con ellos antes de su partida, pues tiene mucho interés en ellos.

Lo primero que hace es comentarles que está muy interesado en todas las reliquias antiguas que puedan encontrarse en esta nueva entrada a Vajra, por lo que estará encantado de adquirir todo lo que traigan a su regreso a cambio de la justa cantidad de oro. También pondrá a su disposición algunas de las reliquias que lleva en su carro, las cuales ya no son de su interés y pueden ser útiles para los aventureros.

Objetos mágicos	Coste
Anillo de caer como una pluma	2 500 po
Botas élficas de tamaño mediano	450 po
Flauta de las alcantarillas	600 po
Espada larga de xion forjado	650 po
Yelmo de telepatía	450 po

Sin embargo, no es la única mercancía que maneja el elfo, pues también se gana la vida con la compra y venta de información. Si los aventureros le preguntan sobre lo que está ocurriendo o algo similar, Movaris sonríe con lascivia y extiende la mano para que depositen el pago a cambio de sus conocimientos. Esta es la información que maneja el elfo, soltando cada retazo de información por cada 50 monedas de oro que le sean entregadas.

- La prefecta Guo'da no ha acudido a la reunión porque le interesen los humanos y su bienestar. Lo ha hecho porque sus agentes sospechan que la Cábalá de la Armonía Celeste, una facción opuesta dentro del imperio mida, está detrás de este asunto.
- Ya hubo una expedición que trató de alcanzar las profundidades bajo la cordillera hace una década, pero nadie ha vuelto a ver con vida a esos enanos.
- Alguien se ha dejado mucho oro en adquirir ingentes cantidades de plata y xion y transportarlo a regiones de Vajra que quedan por debajo del reino de Vadiana.
- Una de las pocas cosas que se conocen de Chraunnus el Extinguido es que protegía sus pertenencias más preciadas bajo maldiciones mortales. Aquellos que no conocen las palabras de apertura mueren de manera atroz.

Descenso a las profundidades

Esta parte de la aventura se centra en el descenso hacia las profundidades de Vajra, donde los héroes tendrán que enfrentarse tanto a los peligros naturales de una gruta inestable como a los terrores de la oscuridad que han forzado incluso a una banda de fieros minotauros a huir.

VISIÓN Y CLIMA EN VAJRA

Apenas se internen unos metros en el interior de la grieta, dejará de llegarles luz de la superficie, por lo que aquellos personajes que no tengan visión en la oscuridad deberán llevar una luz cerca o no podrán ver, pues toda la gruta se considera como oscuridad. Además, en un lugar donde nunca alcanzan los rayos del sol, el ambiente es gélido y cualquier aventurero que no esté preparado puede perecer de frío. Cualquier aventurero que realice un descanso, ya sea breve o prolongado, sin contar con ropa de abrigo y un fuego en el que calentarse no obtiene ninguno de los beneficios por descansar, ya que el frío les impide conciliar el sueño.

EL DESCENSO A TRAVÉS DE LA GRIETA

El suelo alrededor de la enorme grieta es firme, dadas las circunstancias, y las paredes del interior están llenas de salientes y surcos en los que es posible sujetarse durante el descenso. Los los aventureros pueden clavar pitones y sujetarse con cuerdas durante el descenso. Cuando comiencen a internarse en la grieta, lee o parafrasea el siguiente texto:

En cuanto comenzáis a internaros por la grieta, os encontráis en la más completa oscuridad. Atrás quedan el sol y el aire libre, y bajo vosotros se presentan cientos de pies de duro descenso, con la fría y afilada pared de roca gris como única compañera.

La pared en la que se encuentran los personajes no es difícil de escalar si se cuenta con unos conocimientos básicos y el equipo adecuado. Tiene una altura de 400 pies de alto, que terminan en una pequeña balconada natural. Todos aquellos personajes que cuenten con una capacidad especial para trepar, tanto natural (como los arañas) como por métodos mágicos, pueden descender con facilidad.

El resto debe realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) a CD 12 por cada 100 pies de descenso. Emplear equipo de

escalada permite realizar dichas pruebas con ventaja. En caso de fallo, el personaje sufre 2d6 de daño contundente por los golpes contra los salientes de la pared y realiza una tirada de salvación de Destreza a CD 10, que se realiza con ventaja si está atado con una cuerda. Si la supera, queda agarrado a la pared de nuevo y puede continuar el descenso. En caso de fallo, el personaje cae al abismo. Sufrir el daño de una caída hasta la balconada, en función de la distancia que le reste hasta allí.

Una vez los aventureros alcanzan la explanada, de 30 pies de largo y apenas 10 pies de ancho, podrán observar que fue utilizada como campamento recientemente. Restos de carne a medio masticar y unas brasas ocupan el centro del saliente, junto a un montón de vendas y trapos con sangre seca. Es fácil suponer que los minotauros acamparon aquí en algún momento de su ascenso. Tener éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15 permite a los aventureros escuchar ruido de golpeteos y susurros provenientes desde lo más profundo de la grieta.

LA SUPERFICIE INCLINADA

Por debajo del saliente donde acamparon Druklor y sus camaradas, el terreno cambia radicalmente. Apenas unos pies por debajo, la pared natural de la grieta desaparece y se abre una enorme cueva abovedada. Justo bajo los aventureros, 20 pies por debajo de la balconada, se encuentra una enorme superficie inclinada de bloques de piedra caliza, como si perteneciese a un tejado de dimensiones grotescas. La inclinación de esta zona es notable, unos 35 grados, pero es lo suficientemente horizontal como para que los personajes puedan descender andando por ella torpemente. El tejado, inclinado hacia el norte, cuenta con 120 pies de largo hasta el extremo más bajo, donde termina de golpe, dejando ante sí un abismo de sombras. Se trata del tejado de uno de los grandes edificios de la **Ciudad Inundada**, concretamente el gran salón del mercado.

Los aventureros no son los únicos que se encuentran en este descomunal tejado, pues algunas de las criaturas que persiguieron a los minotauros se han mantenido aquí a la espera de nuevas víctimas. Se trata de **dos momias (El Resurgir del Dragón, página 453)** y **cuatro esqueletos de minotauro (El Resurgir del Dragón, página 432)**, antiguos compañeros de Druklor ahora reanimados mediante nigromancia. Dado que el combate se desarrolla en un tejado inclinado, cualquiera que sufra daño como consecuencia de un ataque debe superar una prueba de habilidad de Fuerza (Atletismo) CD 10 para evitar quedar derribado y desplazarse 10 pies en dirección al borde del tejado.

Cuando termine el combate y los aventureros tengan tiempo de pararse a mirar a su alrededor o de asomarse por el final del tejado, lee o parafrasea el siguiente texto:

A vuestros pies se encuentra una ciudad de aspecto vetusto, con edificios de piedra grisácea que alcanzan dimensiones apabullantes. Sus fachadas lucen insulsas, carentes de cualquier tipo de decoración, y allí donde deberían encontrarse sus calzadas solo se aprecia una masa de agua estancada y maloliente. Lo único que rompe el silencio sepulcral de la cueva es el chapotear de los remos de las barcas que cruzan la ciudad lastimosamente, dirigidos por seres gibosos y demacrados. En este lúgubre panorama destaca como un faro en una noche de tormenta un túnel enrejado, a gran altura en la pared más al norte de caverna, del que emana una luz resplandeciente como Avor.

LA CIUDAD INUNDADA

Los personajes han caído en uno de los tejados de la Ciudad Inundada, una antigua ciudad de tiempos de los Peregrinos ahora habitada solo por muertos vivientes. Aunque esto puede parecer amenazador, su objetivo es alcanzar el túnel enrejado, parte de la Urdimbre Espejada recompuesta por la Cábala, para llegar hasta la base de la Torre de Fulgor. Algunas tiradas de habilidad pueden proveer a los aventureros de pistas sobre cómo continuar su camino.



- **Sabiduría (Supervivencia) CD 10:** Dado que la cordillera de Xarkaz se encuentra al norte de Tabalard, es necesario buscar una ruta hacia el norte para abrirse paso hasta ella a través de Vajra.
- **Inteligencia (Historia) CD 14:** La construcción de los enormes edificios parece de manufactura élfica, probablemente de algún periodo anterior a la marcha de los Peregrinos.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Los trazos iridiscentes en el fulgor que proviene del túnel enrejado son similares a los que proyecta el xion al recibir luz solar. Es probable que esa luz provenga de alguna gran cantidad de xion a pleno funcionamiento.

La Ciudad Inundada, un lugar lleno de muertos vivientes y antiguas riquezas, ha permanecido oculta durante cientos de años. Aunque era accesible por rutas sinuosas desde cavernas inferiores, los temblores producidos por la activación del Cinturón de Basalto la han hecho más accesible, pues se ha creado una abertura directa con la superficie. Fue tras estos hechos cuando fue encontrada hace poco por Druklor y sus minotauros.

Esta nueva ruta, a través de la cuál ascenderán los muertos vivientes antes o después, convierte a la Ciudad Inundada en una nueva amenaza para Vadania. Aunque no tiene gran relevancia para esta aventura, pues solo es un lugar de paso hacia el Cinturón de Basalto, puede ser el escenario perfecto para saquear riquezas, combatir a momias y vivir aventuras. Por ello, se ha incluido más información sobre esta ciudad maldita en forma de apéndice al final de la aventura.

La ruta más directa de los aventureros para alcanzar el conducto hacia la Torre de Fulgor de Xarkaz es desplazarse por los tejados, saltando de donde están hacia la cornisa de la Torre del Peregrino, y de ahí descolgarse hasta el tejado del palacio de Ciudad Inundada. Las distancias entre edificios son de 15 y 20 pies respectivamente. La parte superior de la Torre del Peregrino está protegida por **seis gárgolas** (*El Resurgir del Dragón*, página 434), quienes

atacan a cualquiera que trate de saltar por los tejados de la ciudad. Una vez que los aventureros logren alcanzar el tejado del palacio, no les queda más que cruzarlo y trepar 20 pies hasta la entrada del corredor por el que se filtra la luz de xion y colarse a través de los barrotes que lo cierran. Los edificios son altos, más de 40 pies, por lo que una caída significa un buen golpe y tener que trepar de vuelta de alguna manera.

EL PASO A TRAVÉS DEL CORREDOR

A través de este túnel se accede a la red de pasillos por los que se refleja la luz de xion mediante enormes placas de metal pulido, la Urdimbre Espejada. Antiguamente utilizada para alimentar los ingenios arcanos de los peregrinos en Vajra, se dice que era capaz de nutrir de energía xiónica la maquinaria en cualquier lugar de las profundidades. Recientemente esta región de la red de espejos ha sido reconstituida por los agentes de la Cábala de la Armonía Celeste, y es posible guiarse hasta la base de la Torre de Fulgor siguiendo los haces de luz por los incontables pasillos y galerías que lo componen. El viaje hasta allí dura una jornada de 8 horas aproximadamente.

Aunque puede tratarse de un lugar adecuado para realizar un descanso, estos túneles han atraído visitantes indeseados que buscan alimentarse de los retazos de luz de la Urdimbre Espejada. Por cada 8 horas que los aventureros permanezcan en los túneles, realiza una tirada de encuentro aleatorio en la siguiente tabla.

1D8	Encuentro
1 - 3	Nada.
4	1d3 Xorn (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 474)
5	1d2 Buletes (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 394)
6	1d6 + 6 Svirfneblins (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 437)
7	1d3 Elementales de tierra (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 429)
8	1d3 + 1 Púdenes negros. (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 397)

PARTE II: CUCHILLOS EN LAS SOMBRAS

Tras abrirse paso a través de ruinas y cavernas, los aventureros han llegado a la base de la Torre de Fulgor de Xarkaz, cientos de metros bajo la montaña. En esta parte de la aventura descubren que Chraunnus rodeó la parte inferior con una serie de fuertes de piedra entrelazados que guardan una de sus armas más poderosas. Investigar el lugar no va a ser fácil, pues está celosamente protegido por sus habitantes duérgar y una parte del complejo ya ha sido tomado por la Cábala de la Armonía Celeste.

Toda esta parte tiene lugar en el fuerte conocido como **Simaprofunda**, donde los personajes deben investigar el uso de la fortificación y los planes que trazó Chraunnus en el pasado, a la vez que toman parte en el conflicto entre los dos bandos que guerrear por hacerse con el control del fuerte. Queda en mano de los aventureros decidir si buscan una alianza con los aguerridos duérgar de **Wulfmann Barba-ventisca**, pactan con los agentes de **Cestor Naiel** al servicio de la Cábala de la Armonía Celeste, o afrontan la misión en solitario.

Llegada a Simaprofunda

Al salir de uno de los estrechos corredores de Vajra, el grupo de aventureros se encuentra ante una enorme cámara subterránea intensamente iluminada por una estructura de xion de más de 50 pies de diámetro, la Torre de Fulgor de Xarkaz. La columna surge del techo abovedado de la cavidad y baja hasta el suelo, resplandeciendo con tonos violáceos y proyectando sombras por toda la cueva. La parte inferior de la torre no puede contemplarse, pues está oculta tras una enorme muralla curva que forma una cúpula impenetrable alrededor del cilindro de xion. La única ruta de entrada a la base de la torre parecen ser una serie de fuertes construidos en la muralla, todos de aspecto amenazador y bien protegidos por muros gruesos y máquinas de guerra.

El fuerte más cercano a los personajes es Simaprofunda, el más al sur de los cinco fuertes. Es el que ha sufrido el ataque de la Cábala y el más fácil de acceder en la actualidad, aunque eso no significa que no esté protegido. Gracias a la Urdimbre Espejada, un haz de energía xiónica golpea

la lente de xion de Simaprofunda, alimentando la enorme batería que alimenta la maquinaria del fuerte. Cuando los jugadores se acerquen hacia el fuerte, lee o parafrasea el siguiente texto:

La enorme cúpula de piedra ocupa gran parte de la cueva, acogiendo en su interior la base de la torre de xion. Ante vosotros se levanta una fortaleza de piedra negra, de altos muros y robustas puertas de bronce, que parece un acceso al interior de la cúpula. La fortificación se muestra imponente, con decenas de aspilleras en sus muros y un profundo foso ante su puerta que solo se puede cruzar atravesando un angosto puente. Por encima de vuestras cabezas, a decenas de pies de altura, un haz de luz sale de una gruta cercana y se adentra en el fuerte a través de una lente de gran tamaño en el piso superior.

La única forma de acceder al fuerte es por el puente, o emplear algún medio mágico para sobrevolarlo. Junto al puente, en el lado exterior del foso, hay una pequeña barbacana formada por una torre de base rectangular y un pequeño anexo de piedra. En ella permanecen los cadáveres ensangrentados de dos duérgar, con sus cuellos seccionados con cortes profundos y firmes. Algunas tiradas de habilidad permiten a los aventureros advertir cosas de lo que ven:

- **Sabiduría (Medicina) CD 10:** Los dos centinelas duérgar han sido sorprendidos por sus atacantes, quienes los han liquidado por la espalda y con cortes precisos en el cuello, seccionando la aorta.
- **Sabiduría (Supervivencia) CD 10:** Teniendo en cuenta el enorme poder mágico que acumula la estructura de xion, el interior de la cúpula debe de ser una zona inestable y peligrosa. Es imposible predecir qué puede ocurrir ahí dentro.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 14:** Tanto la cúpula como los fuertes han sido levantados, moldeando la roca a voluntad sin emplear mano de obra mundana. Además, cuenta con runas y grabados casi imperceptibles, asemejando muescas en la piedra, que crean un campo de efecto mágico de alguna clase.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 17:** Toda la estructura de piedra negra sirve como superficie y foco de un poderoso conjuro de protección que evita que nadie se desplace al interior ni lo espíe mediante magia.
- **Sabiduría (Percepción) CD 12:** Las puertas de bronce del fuerte han sido cedidas por una gran fuerza y se pueden ver huellas y salpicaduras de sangre en el puente.

LAS DEFENSAS ARCANAS DE CHRAUNNUS EL EXTINGUIDO

Preocupado de que nadie descubriese el arma que había desarrollado, el Peregrino se tomó muchas molestias en que no se puede acceder a él. El Cinturón de Basalto cuenta con un entramado de artefactos, uno en cada uno de los fuertes, que impide que nadie pueda desplazarse a menos de 250 pies de un fuerte con un conjuro de teletransportación. Si se intenta, se considera que tiene lugar el resultado «Percance» y se aparece fuera del borde del campo anti-teletransporte. De la misma manera, los conjuros de adivinación no pueden contemplar el interior del campo de protección, fallando automáticamente. Sin embargo, si es posible teletransportarse del interior del Cinturón de Basalto a lugares en el exterior de este.

La cúpula también evita el acceso físico a su interior, pues es de roca sólida. El muro es un objeto de piedra que puede dañarse y, por tanto, romperse. Para poder afectar la roca es necesario tener éxito en un conjuro de *Disipar magia* considerando que el efecto protector de la cúpula es de nivel 7. Cada panel tiene CA 15 y 150 puntos de golpe. Una vez se queda sin puntos de daño, se hace una abertura en el muro de 5 pies de ancho y de alto. Si un grupo de aventureros atraviesa la cúpula de esta forma, pasa directamente a la tercera parte de la aventura, aunque es probable que tengan problemas para acabarla con vida si ignoran lo que ocurre en Simaprofunda.

El fuerte de Simaprofunda

GUERRA DE GUERRILLAS

Aunque al comienzo de la lucha existían dos bandos diferenciados, cuando el cierre de seguridad se activó y secciones enteras quedaron selladas, se desató el caos. Los combatientes que quedan dentro llevan días agazapados en la oscuridad, aislados en secciones cerradas, sin poder dormir por miedo a no despertar. Esto ha generado una situación de descontrol, en la que puede haber enemigos tras cada esquina y emboscadas en cada habitación.

En algunas de las habitaciones descritas a continuación hay encuentros y combates establecidos para los personajes. Sin embargo, en el resto, incluidos los pasillos, puede haber sorpresas desagradables fruto de esta guerra de guerrillas. Cada vez que los personajes entren en una sala o pasillo donde no haya explicitado un encuentro con enemigos, haz una tirada en la siguiente tabla para generar aleatoriamente un encuentro, repitiendo la tirada en caso de repetición salvo en el resultado 8-13. Los atributos de estos enemigos pueden encontrarse en el «Apéndice I: Enemigos» o en **El Resurgir del Dragón**.

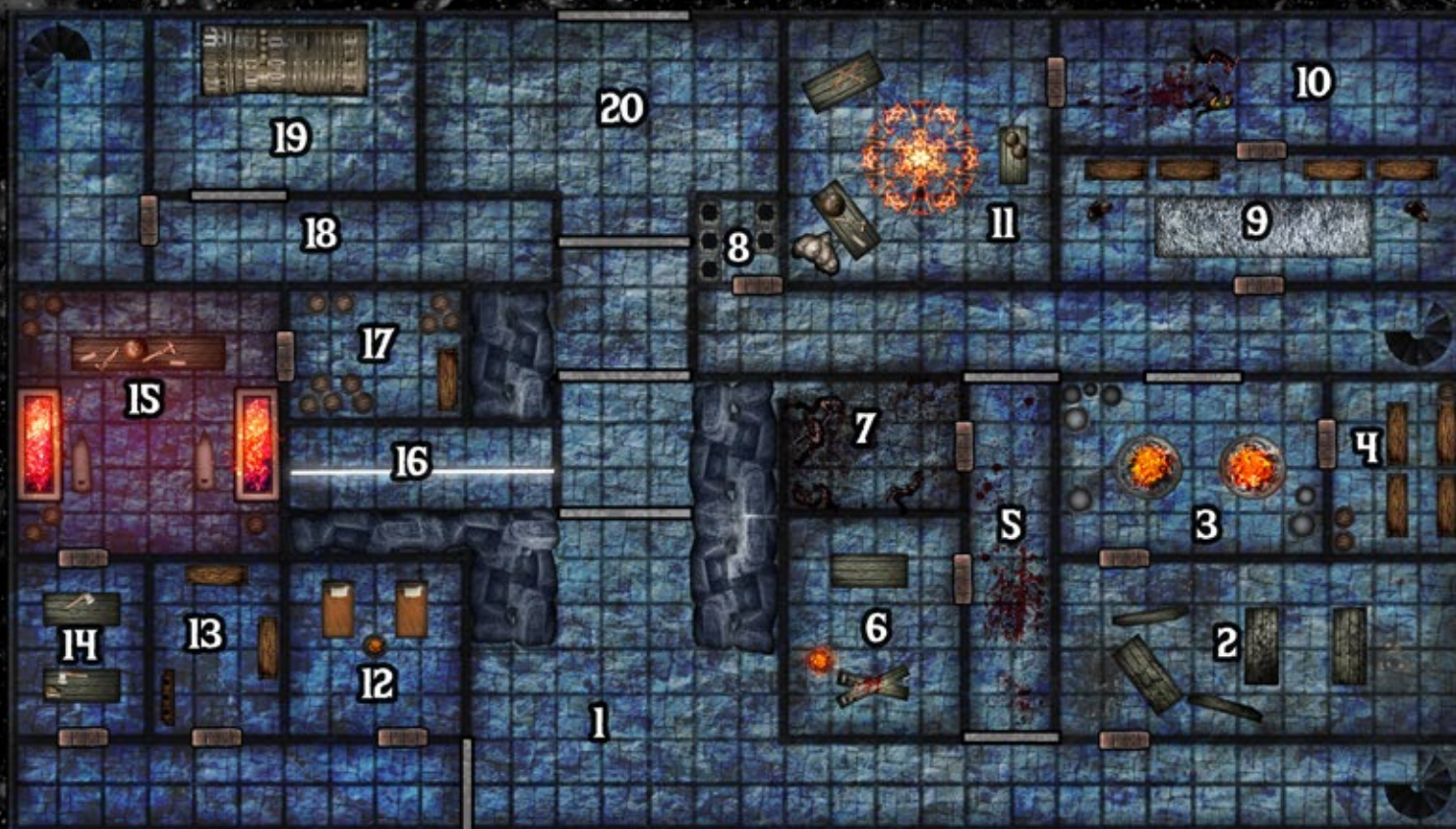
Ten en cuenta que se trata de una situación descontrolada, por lo que haber hecho un trato con Cestor Naiel u ofrecer la ayuda de los aventureros a Wulfmann Barbaventisca no hace que todas las tropas de dicho bando se vuelvan amigables automáticamente. La mayoría de los combatientes prefieren atacar primero y preguntar después, y nadie va a fiarse de un variopinto grupo de aventureros armados hasta los dientes pero que aseguran tener buenas intenciones. Si quieren convencer a estos grupos de que no les ataquen, tendrán que trabajarlos muy bien.

Cada posible encuentro cuenta con un «valor de conquista» en la tabla. Al comenzar esta parte de la aventura, es necesario que llevar la cuenta de los puntos de conquista que se consigan en los encuentros aleatorios. El valor de conquista comienza en 0, y representa el estado de la batalla para las tropas de la Cábalá y los defensores duérgar. Este valor será relevante para determinar las tropas de cada bando en la escena final de Simaprofunda, y puede determinar cuál de los dos bandos quedará como dueño del fuerte al terminar la aventura.

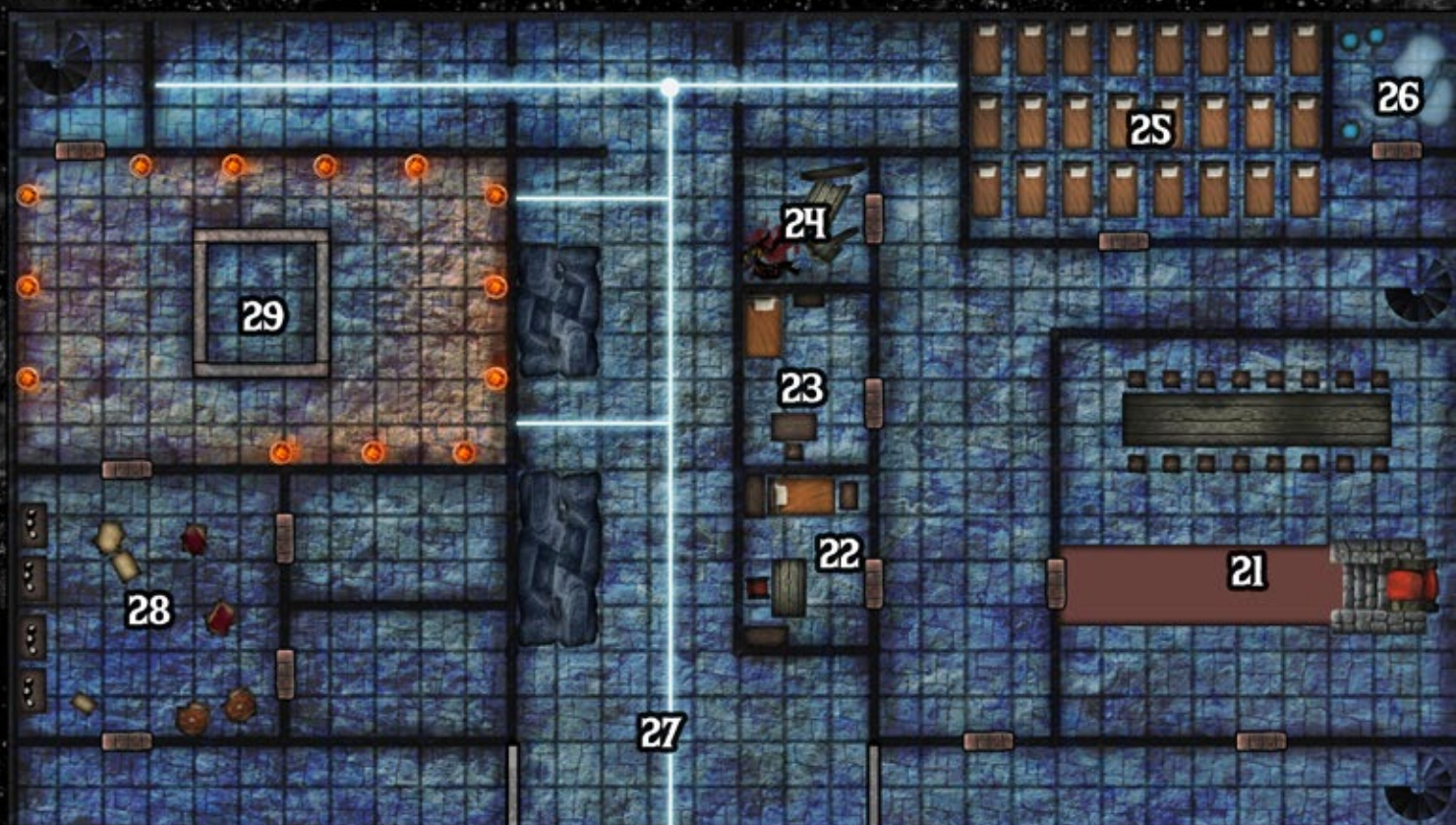
Solo se modifica el valor de conquista si los aventureros dejan fuera de combate a los enemigos del encuentro, evitarlos mediante magia, diplomacia o cualquier ardid hace que no se altere el valor de conquista. En los casos en los que hay dos valores, se tiene en cuenta el positivo si ayudan al bando duérgar de ese encuentro y el negativo si se ponen del lado de los mida. Siendo claros, acabar con duérgar sube la puntuación de conquista y dejar fuera de combate tropas de la Cábalá lo reduce.

FUERTE SIMAPROFUNDA

PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



1d20	Encuentro	Valor de conquista
1	1 apóstata duérgar y 2 defensores acorazados (ver «Enemigos») tratan de avanzar por el fuerte acabando con cualquier cosa que se encuentre en su camino.	+2
2	1 apóstata duérgar y 5 duérgar (El Resurgir del Dragón , página 427) han establecido un pequeño campamento en esta sala, donde atienden a varios compañeros heridos.	+2
3	10 civiles duérgar (El Resurgir del Dragón , página 427) se han escondido en esta sala y tratan de defenderse con lo que pueden.	+1
4	4 defensores acorazados duérgar cortan el camino, empuñando sus ballestas a cubierto tras varias mesas volcadas.	+1
5	1 defensor acorazado y 4 duérgar (El Resurgir del Dragón , página 427) se han ocultado en esta sala y tratan de atacar por sorpresa a quien entre.	+1
6-7	1 apóstata duérgar trata de defenderse tras una pequeña barricada de los ataques de 4 agentes de la Cábala.	+2/-2
8-13	Nada.	—
14-15	3 agentes de la Cábala combaten a 2 defensores acorazados.	+1/-1
16	1 arcano de la Cábala defiende este lugar con la ayuda de un elemental de tierra. (El Resurgir del Dragón , página 429)	-1
17	4 agentes de la Cábala se han escondido y preparado una emboscada en esta sala.	-1
18	1 arcano y 2 agentes de la cábala se ocultan tras una posición defensiva arrebatada a los duérgar.	-2
19	Un grupo de 3 predadores aciagos se dan un festín con los restos de unos duérgar.	—
20	2 arcanos de la Cábala han tomado este lugar y se preparan para protegerlo a cualquier coste.	-2

EL PLANO ETÉREO

Chraunus, al asumir que el mantenimiento del Cinturón de Basalto requería de mano de obra esclava para que fuese funcional, optó por permitir que sus aprendices duérgar y algunos esclavos más viviesen en él. Para asegurarse de que no pudiesen emplear el poder de su obra contra él, decidió dejar todos los controles del fuerte fuera de su alcance. Concretamente en el plano etéreo, un plano de existencia que se solapa con el plano nativo de Voldor y que contiene una versión distorsionada del fuerte Simaprofunda.

De esta manera se aseguraba que solo aquellas personas capaces de viajar entre planos, como él mismo, pudiesen acceder a los controles de toda la instalación. Para poder abrirse paso por Simaprofunda, los aventureros tendrán que descubrir este secreto y desplazarse entre ambos planos para ir abriendo las puertas que sellan cada región de la fortaleza. En la descripción de cada sala del fuerte se ha incluido un apartado en el que se describe brevemente el aspecto y el contenido de dicha sala en el plano etéreo. Cuando no se incluye descripción es que el lugar es similar al original. En esta región no hay enemigos normales y no se realizan tiradas de la guerra de guerrillas. Solo

LAS PUERTAS DE SELLADO

Una vez que Rajrad comenzó el proceso de carga de xion del domo, se activaron los protocolos de seguridad de Simaprofunda y enormes puertas de acero bloquean casi todas las rutas dentro del fuerte. La única manera de abrirlas es anulando el sellado del fuerte en la sala de mandos de Simaprofunda. Sin embargo, los aventureros pueden plantearse tratar de abrirlas por la fuerza, algo costoso pero posible. Para poder derribar una puerta es necesario tener éxito en un conjuro de *Disipar magia* considerando que el efecto protector de la cúpula es de nivel 7. Cada puerta tiene CA 18 y 120 puntos de golpe. Solo puede ser afectada por armas mágicas y conjuros. La mayoría de estas puertas no existen en el plano etéreo, por lo que puede atajarse por él para saltar estas protecciones.

las puertas y protecciones de la galería central permanecen en ambos planos, el resto de puertas de acero no cortan las rutas por el plano etéreo.

En cambio, una gran cantidad de predadores aciagos han llegado hasta Simaprofunda siguiendo el rastro de Rajrad el Ciego, y se lanzarán a devorar a los aventureros esperando hambrientos en el hueco entre ambos planos de existencia. La primera vez que el grupo viaja al plano etéreo, un **predador aciago** («Apéndice I: Enemigos») localiza al grupo de aventureros y comienza a acecharles, teniendo un 50 % de probabilidades de que se una un nuevo predador a la cacería cada vez que vuelven a entrar en el plano etéreo, hasta un máximo de 3 criaturas. Cuando sean suficiente número o vean al grupo vulnerable, se lanzarán a por ellos, ya sea en el plano nativo de los aventureros o en el plano etéreo.

EL PRIMER PISO

1. Vestíbulo

El vestíbulo de la fortaleza es gratamente cálido y se encuentra iluminado por una serie de antorchas colocadas en las paredes. El suelo es de piedra perfectamente alisada y las paredes, de tonos grisáceos, no tienen marcas de manufactura, como si se tratase de una única pieza de roca toda ella. La galería que comienza ante vosotros, de 15 pies de ancho y de alto, está bloqueada por una inmensa puerta de acero pulido, de aspecto pesado y sin ningún asidero o cerradura aparente. Os sorprende comprobar que otra puerta similar bloquea el camino a vuestra izquierda.

El vestíbulo de Simaprofunda es la primera sala a la que se accede cruzando las puertas de la fortaleza. Sirve como distribuidor, pues normalmente es el punto de unión de la gran galería central y los pasillos que se abren hacia el ala este y oeste del fuerte. Ahora, en cambio, tanto la galería al norte como el pasillo al este están bloqueados por puertas.

La galería central. Este largo corredor que llega hasta la sala de control del domo está especialmente protegido. Físicamente lo cierran tres puertas de acero, pero no son las únicas defensas. Entre la primera y la segunda puerta se ha colocado un Muro de fuerza, como el del conjuro de mismo nombre, y entre la segunda y la tercera, un Muro prismático. La principal manera de acabar con estas defensas, físicas y mágicas, es empleando los controles de la **sala de mandos**.

Emboscada duérgar. Arguk el Zafio y dos compañeros duérgar, todos ellos veteranos (**El Resurgir del Dragón**, página 368), han acampado durante todo este tiempo en el pasillo lateral y tratan de pillar por sorpresa a los aventureros, apun-tándoles con sus ballestas pesadas e instándoles a rendirse.

Los duérgar de la fortaleza llevan siglos sin salir al exterior y desconocen que los peregrinos se marcharon para siempre, por lo que creen que estos asaltantes son esclavos de Chraunnus, que ha regresado a por el domo.

Si los aventureros cooperan, son llevados por Arguk hacia el final del pasillo, con intención de escoltarles hasta la sala del trono, en el segundo piso, donde serán interrogados por el comandante Barbaventisca. Ten en cuenta que, aunque vayan con Arguk, los aventureros sufrirán el asalto mida descrito en la localización 2.

Tesoro. En el suelo del vestíbulo se encuentran dos cadáveres de miembros de la Cábala que han sido abatidos por virotes. Ambos van equipados con corazas, estoques y dos dagas cada uno. Una de las paredes está adornada con un enorme tapiz que representa a un antiguo rey enano rodeado de formidables riquezas.

Plano etéreo. La sala está bellamente decorada con un mosaico que representa un cielo estrellado con una única luna en el cielo. Estatuas de figuras esbeltas y rasgos difuminados adornan los lados de la puerta. Sorprendentemente, las tres enormes puertas de acero y el resto de las protecciones de la galería central se mantienen en este plano también.

2. Comedor común

La sala está sucia, cubierta de polvo y mugre acumulada durante días, lo cual provoca que todo el lugar huelga fuerte y mal. Varias mesas de madera han sido volcadas, formando un parapeto, y restos de comida y cubiertos cubren el suelo.

En este comedor, donde normalmente comían los duérgar, han acampado un pequeño grupo de agentes de la Cábala que lleva días intercambiando proyectiles con Arguk y los suyos.

Plano etéreo. La habitación cuenta con dos grandes hileras de estanterías del mismo material que el suelo y las paredes. En ellas se pueden ver restos de cuero y pergamino, como si hace mucho tiempo hubiese servido para almacenar libros.

Asalto de la Cábala. Se trata de 4 agentes de la Cábala (ver «Apéndice I: Enemigos»), que se abalanzan desde los laterales de la puerta sobre el grupo en cuanto pasan por delante. Sorprendidos por la presencia de extraños en medio del campo de batalla, dicen a los aventureros que se cubran mientras atacan a los duérgar con fiereza. Si solo acuden los personajes, se pondrán en pose defensiva pero no les atacarán. El objetivo de este grupo de la Cábala es sacar toda la información posible, para saber de qué clase de amenaza se trata y como han llegado hasta lo profundo de Vajra. Si los aventureros cooperan, acabarán guiándolos ante Cestor Naiel, en la sala contigua.

3. La cocina

Fuese cual fuese el uso que le diese Chraunnus a este lugar durante su reinado, estáis convencidos de que no tiene nada que ver con el que le han dado sus nuevos habitantes. Dos enormes fogones ocupan gran parte de la estancia, y su uso constante ha cubierto de hollín las paredes cercanas. El resto de la estancia está ocupado por cazuelas de hierro y fuentes de cerámica apiladas unas sobre otras. Una de las enormes puertas de acero que habéis visto bloquea la otra salida de esta sala.

Esta sala ha sido utilizada por los duérgar como cocina durante cientos de años, ignorando que aquí se almacenaron decenas cubos de xion durante la época de los peregrinos. Ahora su contenido es mucho más humilde.

Plano etéreo. La sala se encuentra iluminada por luces cálidas y etéreas que flotan por la sala. Una docena de cráneos, algunos humanoides y otros pertenecientes a seres jamás vistos en Voldor, se encuentran en receptáculos de vidrio y acero

CESTOR NAIEL Y ARMONÍA EN LA TORMENTA

Cestor Naiel es un personaje que ya ha aparecido en la segunda aventura de la saga de aventuras del Ciclo de Xarkaz. Tras el final de dicha aventura, puede que Cestor Naiel acabase con una buena relación con los personajes, por lo que ahora tratará de aliarse de nuevo. Si por el contrario acabó preso o muerto, la Cábala se habrá tomado muchas preocupaciones por recuperar a su agente, incluida la resurrección. Es probable que en este caso guarde rencor al grupo de aventureros, y trate de colaborar solo si no hay más remedio. Incluso puede tratar de vengarse en algún momento.

distribuidos por la sala. Pueden ser obligados a hablar mediante el conjuro Hablar con los muertos, pronunciando respuestas crípticas e inconexas en idiomas ya olvidados.

Cestor Naiel («Apéndice I: Enemigos»). Incapaz de abrirse paso hasta la sala de las protecciones, Cestor ha montado en las cocinas su despacho. Aquí utiliza los fogones para manipular los productos alquímicos con los que potencia sus conjuros y sana a sus compañeros, mientras continua su estudio tratando de abrirse paso por las puertas de acero. Si Cestor Naiel escucha combate cerca, por ejemplo en la sala de al lado, conjura un muro de fuerza que separa en dos la sala, quedando apartado de quien entre por la puerta. Su primera opción siempre es hablar con los aventureros, pues su situación no es buena, pero no dudará en tratar de matarlos si estos fuerzan su mano. Si llega a un trato con los aventureros, permanecerá aquí mientras sigue tratando de reagrupar a sus tropas.

Los planes de Cestor Naiel. Cestor Naiel tratará de hablar con los aventureros, tanto para ver qué saben como para tratar de trabajar junto a ellos. Si entablan conversación, esto es lo que Cestor sabe y podría contarles.

- ¿Qué ha ocurrido?

La Cábala recibió información de este lugar, la mayor reserva de energía xiónica que jamás ha existido, y montó un operativo para hacerse con él. Rajrad está, o estaba, al mando de todo esto. Tras completar con éxito la infiltración de los 3 equipos, algo ocurrió. Se escuchó un silbido como endiablado y de golpe esas enormes puertas bloqueaban el paso. Algunos de mis hombres siguen por ahí dentro, sin poder retirarse hasta aquí...

- ¿Quién es Rajrad?

Es un viejo rakshasa muy remendado, le llaman Rajrad el Ciego. Se unió a nosotros hace poco y ha escalado puestos rápidamente. Apenas le conozco, él y su grupo debían abrirse paso hasta la sala de activación del fuerte. Ahora mismo no sabría decirsi se trata de un idiota que nos ha metido en un lío con su incompetencia o es un maldito genio que ha venido hasta aquí con sus propios planes y nos ha utilizado.

- ¿Qué piensa hacer?

Todo este lugar está protegido mediante magia, y mi equipo y yo íbamos a encargarnos de deshacernos de ese problema. La situación aquí abajo es insostenible y quizás haya que tomar medidas drásticas. Si las protecciones caen, puedo enviar un mensaje a Nakuro para que llegue a oídos del Emperador, y en unas horas este lugar estará lleno de soldados mida. Ya peharemos por el control de este sitio de manera política luego, mejor eso que siga en manos de los duérgar.

- ¿Qué sabe de este lugar?

Por lo poco que he podido arrancar a estos duérgar, ellos tampoco saben mucho sobre las puertas de acero. Las protecciones mágicas están al norte, pero no se puede llegar... Quizás se

pueda avanzar por el piso superior hasta allí. Por lo visto los duérgar tienen una especie de mecánica que podría saber más cómo funciona este lugar. Quizás necesitéis esto para encontrar respuestas... [Cestor da al grupo de aventureros un pergamino de Hablar con los muertos].

4. Almacén de la cocina.

El pequeño cuarto tiene dos filas de estanterías llenas de condimentos, hongos avinagrados y restos de cecina de algún tipo de animal. Alguien ha hecho sitio recientemente volcando el contenido de varios tarros en el suelo y ha ocupado su hueco con pergaminos y materiales de alquimia.

Este almacén de comida ha sido reconvertido por Cestor Naiel en un lugar en el que almacenar todos los pergaminos que ha traído con él y bastantes componentes de conjuros y productos alquímicos. El propio Cestor se ha asegurado de que el lugar este protegido mediante una trampa.

Trampa de glifo explosivo. Un pequeño glifo grabado con tinta de color plata en el suelo, justo a la entrada del almacén, hace saltar la trampa cuando alguien se aproxima. Una tirada de Inteligencia (Investigar) CD 15 permite ver el pequeño disparador arcano. Si se activa, todos los personajes deben realizar una prueba de salvación de Destreza CD15, sufriendo 7D8 de daño de ácido en caso de fallo y la mitad si tienen éxito en la prueba. Lanzar Disipar magia con éxito (CD 15) elimina este encantamiento.

Provisiones. En el almacén pueden encontrarse los componentes para conjuros más habituales, permitiendo a los magos rellenar sus bolsas. También hay dos juegos completos de suministros de alquimista, un saco con diamante pulverizado por valor de 600 po, una varita de proyectiles mágicos sin cargas, dos pergaminos de Visión en la oscuridad y uno de Transformar piedra.

5. Pasillo sellado

Ante vosotros se presenta una escena dantesca. El suelo y las paredes de la sala están cubierto de salpicaduras de sangre y el suelo está cubierto de trozos de cuerpos de duérgar, en pedazos que no superan el pie de largo.

Este pasillo une la zona principal del fuerte con la parte del fondo, pero se encuentra sellado por puertas de acero en ambos extremos mientras dure el bloqueo. En las paredes se pueden observar restos de antiguos grabados que han sido destruidos burdamente con herramientas toscas de construcción.

Trampa de hilos de xion. Esta sala cuenta con una trampa que forma parte de las medidas de seguridad del fuerte diseñado por Chraunnus. Una criatura que avance por el pasillo provoca que se active la trampa y varios hilos de xion sobrecargados de magia y finos como un átomo cruzan el pasillo en varias pasadas. Dicha criatura deberá superar una tirada de salvación de Reflejos CD 15 o sufre 3d8 de daño cortante y 2d8 de daño radiante. La trampa tarda un minuto en volver a cargarse.

6. Sala del tribunal

La sala se encuentra prácticamente a oscuras, tenuemente iluminada por los rescoldos de un brasero en el que alguien ha calentado unas grandes tenazas. El resto del mobiliario no es más alentador, un potro de tortura y un pequeño escritorio de madera completan la escena.

En esta sala es donde los apóstatas duérgar se han encargado de juzgar y recabar información de maneras muy directas a

aquellos sospechosos de haberse rendido a las tentaciones divinas y haber adoptado una fe. En el pequeño escritorio hay un registro de todos los juicios llevados a cabo durante los siglos de encierro en el fuerte.

Herramientas de interrogador. Además de varios tipos de herramientas usadas para arrancar la verdad a las víctimas, también hay dos pergaminos del conjuro **Zona de verdad**.

7. Celda

Tras una pesada puerta de madera con refuerzos de metal, se encuentra una celda de aspecto nauseabundo y peor olor.

En esta celda hay varios cadáveres en distintas etapas de descomposición. Algunos parece que llevan siglos aquí, mientras que otros son más recientes. Parece que, más que servir para mantener presos, esta sala ha sido usada para que los presos se pudran y dejen de ser un peligro.



8. Letrinas

Esta sala se trata de unas letrinas excavadas en la roca del fuer-te. El olor es asqueroso y no tiene nada de interés.

9. Sala de trofeos

La habitación, levemente iluminada por dos braseros, es espaciosa y se encuentra lujosamente decorada. Una enorme alfombra de pelo cubre el suelo de piedra y las paredes están decoradas con antiguos yelmos, relucientes hachas de batalla y cráneos de un centenar de criaturas nativas de Vajra.

La habitación contiene las reliquias que los duérgar han almacenado durante sus siglos de encierro, tanto armas y armaduras ceremoniales como restos de grandes capturas. El paso a la siguiente sala está cortado por una puerta de madera gruesa. Un personaje que tenga competencia con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba de Destreza CD 12, pero también se puede abrir a golpes con una prueba de Fuerza CD 15, aunque la cerradura quedará inservible al romperse el pestillo.

Plano etéreo. La sala está fríamente decorada con una decena de alargados soportes de piedra ya vacíos. Un vistazo en profundidad revela polvo de xion en los estantes, prueba de que esta sala sirvió para almacenar un centenar de cubos de dicho material.

10. Sala del agua

La sala se encuentra totalmente vacía salvo cuatro agujeros circulares en el techo. Por ellos caen chorros de agua a intervalos irregulares, provocando un ruido disonante y chocante al golpear la fría piedra del suelo. El suelo está manchado de sangre, pues parece que alguien ha arrojado con fuerza dos cadáveres mida desde otra sala a esta.

Por mucho que se medite sobre ello, esta sala carece de sentido y utilidad a simple vista. Aunque tiene una importante función en el reflejo de la fortaleza presente en el plano etéreo.

Plano etéreo. La sala cuenta con un centenar de cuentas de metal hueco que flotan por la sala y forman una melodía lúgubre y descorazonadora a medida que el agua que cae desde lo alto atraviesa las cuentas. Cualquier lanzador de conjuros que realice un descanso breve en esta sala en el plano etéreo recupera un espacio de conjuros del nivel superior y otro del nivel inferior.

11. Salón de las protecciones

Si algo puede definir este lugar es caótico. Varias mesas almacenan decenas de herramientas y bobinas de metales hilados y tanto el suelo como las paredes están cubiertos de garabatos hechos con carbón. El centro de la sala se encuentra despejado, con un enorme glifo arcano grabado a fuego en el suelo y una versión espejada en el techo de la habitación. Un siniestro constructo de acero y piedra os mira con ojos brillantes desde una esquina de la sala.

En esta sala grabó Chraunnus los glifos de protección que evitan que nadie pueda teletransportarse o escrutar el Cinturón de Basalto. Maeim está haciendo verdaderos malabares para equilibrar la magia del Peregrino y mantener las defensas, por lo que la mínima alteración de los glifos es suficiente para que todas las protecciones mágicas desaparezcan. Maeim Yunquepétreo se encuentra en el interior de la sala, tratando de reforzar los encantamientos de Chraunnus. Aunque no cuenta con el don de la magia, sabe cómo alimentar los encantamientos mediante xion, plata y polvo de diamante. Es consciente

GIRÓSTATO PLANAR

Objeto maravilloso, raro

La superficie de platino, con forma de disco perfectamente equilibrado, reposa sobre dos anillos de xion que tienen ciento setenta y nueve constelaciones diminutas. En el plano se ha realizado grabados que representan el continente de Voldor, y rota con velocidad a la mínima inclinación que sufre el aparato.

Cuando el Giróstato Planar es sujetado por un usuario de magia, del tipo que sea, puede como acción gastar un espacio de conjuro para activar el artefacto. Él y tantos aliados a 30 pies de distancia como el nivel de conjuro gastado son transportados al plano etéreo. Girar el disco de Voldor colocándolo de nuevo en su posición inicial retorna a todos a su plano de origen.

ANTEOJOS DE MÚLTIPLES LENTES

Objeto maravilloso, poco frecuente

Las múltiples lentes de estos anteojos, todas de distinto tamaño y grosor, han sido bañadas en toda clase de resinas y esmaltes, alcanzando colores extravagantes. Todas ellas se sujetan mediante una estructura de enganches de hierro y cuero. Mientras la lleva puestas, el usuario ve criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puede mirar en el plano etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.

de que, si las defensas arcanas caen, perderán Simaprofunda. Si los aventureros amenazan a Maeim en algún momento, será protegida por su **guardián escudo (El Resurgir del Dragón, página 441)**

Componentes arcanos. Entre todas las piezas y material que Maeim ha almacenado en la sala se encuentran los siguientes objetos de utilidad para los aventureros: herramientas de herrero, herramientas de calígrafo, 1 000 po en polvo de diamante y un cubo de xion de 10 pulgadas de lado aún cargado de energía.

El Giróstato Planar. Sobre una de las mesas reposa la herramienta más interesante que posee Maeim, el Giróstato Planar. Ella misma lo ha fabricado, perfeccionándolo durante décadas y lo usa junto a sus anteojos de lentes de xion, también de manufactura propia, para tratar de descubrir la verdad de Simaprofunda, oculta por Chraunnus en una versión paralela de la fortaleza ubicada en el plano etéreo.

Plano etéreo. Al observar esta estancia en dicho plano, se ve cómo los dos glifos refulgen con intensidad. Hebras de luz solidificada surgen de las paredes y se entrelazan uniendo ambos glifos con una maraña de hilos luminiscentes.

Maeim Yunquepétreo. El principal objetivo de la ingeniera duérgar es mantener el fuerte sellado, reforzando las protecciones de Chraunnus. Su actitud hacia los personajes es cordial, pues no le gusta combatir, aunque lanzará su guardián mecánico contra ellos si tratan de herirla o romper los glifos. Si los personajes se ofrecen a ayudarla a romper el bloqueo del fuerte y expulsar a los mida, Maeim los acompañará a partir de ahora, dejando a su constructo para proteger los glifos, y ofrecerá a los jugadores tanto el Giróstato Planar como sus anteojos de múltiples lentes.

Su otra preocupación es descubrir por qué Chraunnus creó este lugar y que función cumplen los fuertes duérgar. Ha descubierto que existe un reflejo del fuerte en el plano etéreo y ha fabricado las herramientas necesarias para investigarlo. Si hablan con ella, esto es lo que Maeim sabe y podría contarles.

- **¿Qué ha pasado aquí?**

No tengo ni idea, yo estaba aquí trabajando y de golpe todo se complicó. Cuando me di cuenta, dos criaturas peludas trataron de asesinarme, por suerte tenía a mi guardián aquí conmigo. Creo que se trata de los nuevos esclavos de Chraunnus, o puede que algún otro Peregrino sepa de nuestra localización...

- **¿Cuál es la función de Simaprofunda?**

Llevo mucho preguntándome para qué construyo Chraunnus todo este complejo. ¿Y para qué se molestaría en crear una copia del mismo en el plano etéreo? El interior del Cinturón de Basalto es donde escondió su mayor arma, y no podemos dejar que nadie se acerque a ella. Es la misión heredada de nuestros ancestros.

- **¿Qué sabes del sellado de la fortaleza?**

Es una medida de seguridad, probablemente porque alguien ha sido capaz de poner en marcha este lugar. Puertas de metal, trampas mortales... Solo Chraunnus sería capaz de moverse por este laberinto.

- **¿Dónde están los controles del lugar?**

En el ala oeste de este piso se encuentra una zona llena de máquinas, quizás sea el lugar desde el que se controla el fuerte, pero necesitaría de mis artefactos para poder manejarlas. También está la sala al final de la galería central, la que tiene una gran puerta al interior del Cinturón. Debe cumplir un propósito para la fortaleza.

- **¿Qué sabes del plano etéreo?**

Es un plano de existencia distinto, formado por brumas y pensamientos. Hay regiones que rozan nuestra existencia, creando lugares que reflejan este plano. Allí Chraunnus fijó el reflejo de los cinco bastiones que forman el Cinturón y los llenó a conciencia de aparatos y decoración. Gracias a mis anteojos he podido ver esos lugares, es precioso. Y algo aterrador, la verdad.

12. Sala de Guardias

La sala está pobremente iluminada por un brasero poco atendido. Dos camas ocupan la mayor parte de la sala, una de ellas empapada en sangre. El cuerpo sin vida de un soldado duérugar reposa en ella.

Esta sala normalmente es utilizada por los soldados duérugar para descansar durante las largas guardias que realizan por el corredor principal de la fortaleza.

Armario armero. Un robusto armario de madera cerrado con un candado guarda en su interior una armadura de placas diseñada para un enano adulto, 2 hachas de batalla y un mazo de guerra.

Plano etéreo. Esta sala ha sido utilizada para almacenar grandes cubas que guardan sustancias de colores violáceos. Al abrir estas cubas, el contenido sale lentamente en todas direcciones, formando remolinos de vivos colores en el aire.

13. Armería

Comúnmente utilizada para guardar armas y armaduras de todo tipo, esta sala se encuentra prácticamente vacía. Varios estantes, vacíos después de ser saqueados, son el único mobiliario en la sala.

Puerta atrancada. La puerta reforzada que da acceso a la armería tiene rota la cerradura y solo puede abrirse mediante una prueba de fuerza CD 16.

Plano etéreo. Esta sala guarda dos enormes cubas que rebosan de un líquido viscoso de color parduzco en el que flotan pequeños restos óseos. Cualquier criatura que entre en contacto con esta sustancia debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no contraer la plaga de las cloacas (El Resurgir del Dragón, página 162).

14. Taller de madera

La habitación está ocupada por dos enormes mesas en las que pueden verse toda clase de piezas de madera a medio tallar. Herramientas de corte han sido dejadas por la mesa y el suelo, y una capa de virutas mancha vuestras botas al entrar.

En este lugar es donde los duérugar han estado fabricando con madera toda clase de utensilios necesarios para el día a día. La mayor parte de la madera ha sido llevada y está siendo utilizada en barricadas y tapando puertas en estos días de guerra.

Plano etéreo. Todo el suelo de la sala está inundado de agua hasta una altura de dos pies. Sobre ella yace una fina capa de sal cristalizada que se rompe al más leve contacto. Si se recoge con paciencia se puede recuperar hasta dos libras de sal.

15. Forja

El calor que emana de la sala es sofocante, provocando una sensación de agobio bajo vuestras armaduras. La enorme forja construida por los duérugar se encuentra al rojo vivo, golpeada por un haz de luz que parece contener el poder del mismísimo sol.

Aprovechando el calor proveniente de la luz del xion, los duérugar montaron en su día una forja, cuando la Urdimbre Espejada aún alimentaba Simaprofunda. Cuando la red de espejos cayó, se vieron obligados a volver a métodos tradicionales. Ahora que vuelve a alimentarse de energía el lugar, toda la sala se encuentra a altas temperaturas.

Calor asfixiante. Todo personaje que realice acciones de combate en esta sala portando una armadura media debe llevar a cabo una tirada de salvación de Constitución CD 10 al final de su turno para evitar aumentar en uno su nivel de fatiga. Si es una armadura pesada, la CD aumenta a 15.

Elementales de fuego. Dos elementales de fuego (El Resurgir del Dragón, página 429) fueron convocados por Cestor Naiel hace días y han terminado aquí, alimentados por el calor de la forja. Atacan a cualquiera que trate de entrar en la habitación.

Plano etéreo. La sala está ocupada por una enorme mole de metales con cavidades y canales cambiantes que se retuercen en su propia estructura. Este aparato fue usado por Chraunnus hace siglos para crear artefactos con xion, y aún puede usarse para ello. Un personaje que haya asimilado uno de los diagramas de la **Sala de los Murales** y coloque un cubo de xion de diez pulgadas de lado fabricará dicho objeto moldeándolo con su mente.

16. Corredor de haz de luz

Un haz de luz, fino como un hilo y radiante como Avor cruza la sala de punta a punta, proveniente de un enorme espejo al final del corredor.

El haz de luz xiónica proviene del piso superior y mediante un espejo curvo se hace llegar a la zona de la forja en la sala contigua. Girar el espejo sirve para desplazar el recorrido del haz en horizontal, atravesando las paredes y dejando un corte diminuto a medida que incide en las paredes. Interponerse en la trayectoria del haz implica sufrir 6d6 de daño radiante.

Plano etéreo. A medida que el haz de luz cruza la sala en este plano pequeñas esquirlas de cristal brotan de él, posando en las paredes y fundiéndose entre ellos. Todo el pasillo está cubierto de una extraña capa de cristal facetado que se crea y destruye constantemente. Cualquier personaje que toque el cristal debe tener éxito en una prueba de Fuerza CD 12 para evitar quedar atrapado por el cristal en expansión. Cada asalto repite

la tirada, con ventaja si cuentan con ayuda. En caso de fallar 3 tiradas consecutivas, el personaje queda petrificado. Si se lleva al plano material, se convierte en luz lentamente y desaparece.

17. Almacén

Herramientas en mal estado, trozos de carbón y cubos de agua estancada son lo que se puede encontrar en este lugar.

En esta sala los duérgar llevan siglos almacenando materias primas para la forja, pero no se puede encontrar nada más de interés.

18. Antesala derruida

Las paredes del corredor están marcadas por decenas de pequeños cortes en las paredes, como si alguien hubiese tratado de cortarla con brutalidad. Una pesada puerta de acero bloquea el paso. A su lado, una gema de gran tamaño incrustada en la pared parece ser algún tipo de activador.

El espejo roto. Antaño un espejo reflejaba un haz de luz y lo dirigía contra la gema que mantiene abierta la puerta que da acceso a la sala de Simaprofunda.

La gema de la pared. Una piedra de xion del tamaño de un puño incrustada en la pared sirve para abrir la puerta a la siguiente sala. Para ello es necesario reconducir un haz de luz, por ejemplo, el del corredor de haz de luz derribando la pared que los separa y reorientando el espejo. Otra opción es causar a la gema de xion 50 puntos de daño radiante o de fuego, lo que activará el mecanismo de apertura.

Plano etéreo. El acceso a la sala de mandos se encuentra interrumpido por una pared de cristales puntiagudos que ocupa toda la sala siguiente. Cualquier personaje que toque el cristal debe tener éxito en una prueba de Fuerza CD 12 para evitar quedar atrapado por el cristal en expansión. Si se lleva al plano material, se convierte en luz lentamente y desaparece.

19. Sala de mandos de Simaprofunda

La enorme máquina silba y traquetea, emitiendo brillos y nubes de polvo mientras decenas de piezas giran constantemente dirigiendo el flujo de energía hacia la lente de la pared. Una extraña superficie de cristal de varios colores se agita como un mar embravecido, llamando vuestra atención.

Esta es la principal máquina de Simaprofunda, la cual tiene una tarea doble. Por un lado, sirve como un panel de mandos con el que controlar el lugar. Por otro, reconduce toda la energía a una lente en la pared, dirigiendo un potente rayo de energía xiónica hacia el corazón del domo.

Mesa de mandos. La superficie de cristal líquido es el control de la fortaleza. Mediante los cristales que la rodean, que se pueden mover a su alrededor, puede teñirse la superficie de un color, desatando una orden al fuerte. La orden que usó Rajrad fue negro para cargar el domo y azul para sellar el fuerte por dentro. Una posible pista de las funciones de cada color se encuentra en la sala de los murales. Las distintas opciones son:

- **Azul:** Defensa. Todo el fuerte es aislado por puertas de seguridad y se bloquean las distintas secciones.
- **Ocre:** Contagio. Ante una posible invasión, se libera una *Nube incendiaria* (Conjuro de nivel 8) en todo Simaprofunda salvo esta sala. Todos los seres vivos son aniquilados, no se vuelven a hacer tiradas de guerra de guerrillas y la escena final del capítulo no contará con ningún combate.
- **Negro:** Poder. El domo comienza el proceso de carga. Si ya se está realizando no ocurre nada.

- **Rojo:** Victoria. Se abren las puertas de seguridad, incluido el acceso de la galería central.

Plano etéreo. La fuerte presencia de flujo xiónico ha cristalizado completamente la sala en este plano. Cualquier personaje que se transporte al plano etéreo aquí sufre 3d6 de daño de fuerza y vuelve a su plano nativo.

20. Sala de control del domo

Tras atravesar la larga galería, se abre una estancia amplia y diáfana, en la que lo único que llama vuestra atención es una puerta de más de 10 pies de alto abierta al final de la sala.

Esta sala es la salida hacia el corazón del Cinturón de Basalto. Hace tiempo que Rajrad se dirigió al interior del domo desde aquí, después de traicionar a sus compañeros mida, que yacen abrasados y acribillados en el suelo. Uno de ellos alcanzó a escribir «traición» en la pared con su sangre antes de perecer.

Esclusa hacia el domo. En la pared más al fondo de la sala se encuentra una puerta de considerable tamaño que permanece abierta. Por ella puede accederse al interior de la cúpula, donde se encuentra en núcleo del domo.

Grabados de las paredes. La sala está decorada con grandes grabados en las paredes que muestran todo tipo de abundancia: riqueza, banquetes, armas... Las figuras centrales de la composición son una gran figura geodésica que rezuma luz por sus vértices y un peregrino que la rodea imponente. Cestor Naiel, Maeim o Siasgal pueden confirmar a los jugadores que esa esfera geodésica es la pieza principal del domo, en el centro del Cinturón de Basalto.

- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** La figura del peregrino parece estar alimentándose o absorbiendo la energía que contiene la esfera geodésica.

La toma de Simaprofunda. En este lugar ocurre la lucha final entre ambos bandos cuando los aventureros abren el cierre de seguridad. Consulta el apartado «**El fin de la guerra**» para ver que tropas participan en la contienda. Después de dicha escena, continua con lo descrito en «**Consecuencias de la parte II**».

Plano etéreo. Un panel de mandos formado por placas de metal líquido de 6 pies de alto y 2 pies de ancho flotan suavemente por la sala. Son las que ha usado Rajrad el Ciego para llevar a cabo la carga del domo. Se tardarían meses como mínimo en descubrir su funcionamiento por parte de los aventureros. Si el elfo Siasgal acompaña al grupo, podrá decirles la forma de controlar algunas funciones simples, como activar las estatuas del interior para activar la vorágine destructora en el interior del domo. Esto es útil para los aventureros en las últimas escenas de la aventura.

EL SEGUNDO PISO

21. Sala del Trono

El majestuoso trono que gobierna la sala destaca por encima de todo. Sobre él reposa dignamente un enano de aspecto cansado pero poderoso, que mesa su barba con paciencia mientras una pesada hacha reposa a su lado. Al fijaros en el resto del salón reparáis en una docena de mujeres y ancianos que se acumulan en una mesa de banquetes pobremente servida.

Esta es la sala del trono en la que el comandante Barbaventisca gobierna el baluarte y celebra banquetes en su honor. Hayan sido traídos hasta aquí los aventureros por uno de sus hombres o lleguen por voluntad propia, serán tratados con dureza, pero sin violencia, siendo interrogados largamente por el señor de la fortaleza. En una esquina de la sala se puede apreciar el cadáver

de dos agentes de la Cábala que han sido abrasados vivos, probablemente como método de tortura para sacarles información.

Wulfmann Barbaventisca. Él y sus hombres no saben nada de lo que ha ocurrido en el exterior en varios siglos, y creen que los aventureros son esclavos de Chraunnus o de otro Peregrino, al igual que las tropas mida que los atacan. Si los aventureros se muestran hostiles, el comandante les insta a que combatan con él, pero no amenacen a los civiles que están bajo su protección. Puedes encontrar sus atributos en el «Apéndice I: Enemigos».

Si por el contrario se muestran dialogantes, les pedirá que ayuden a mantener su fortaleza segura y a salvo, pues solo quieren vivir en paz. Esto es lo que Wulfmann sabe y podría contarles:

- ¿Qué se puede hacer para salvar la fortaleza?
Las defensas mágicas de mi bastión no pueden caer. Desde los tiempos de mi abuelo Kurskor, este baluarte se ha mantenido alejado de aquellos que tratan de dominarnos, y así seguirá. Proteged la sala de los encantamientos, en el piso inferior, podréis llegar rápidamente descendiendo por las escaleras de la parte norte.
- ¿Cómo se puede acceder al interior del Cinturón de Basalto?
Lo ignoro. Jamás he comprendido cómo funciona este endiablado lugar. [Wulfmann escupe sonoramente en el suelo y maldice]. Sea como sea, seguro que la joven Maeim lo sabe. Su deber es mantener las protecciones en funcionamiento, así que la encontraréis en la sala de los encantamientos.
- ¿Por qué deberíamos ayudarte?
Porque así mantendréis vuestras pusilánimes cabezas pegadas a vuestros hombros. Y también porque os cubriré de oro y riquezas si sobrevivís a este asedio.
- ¿Habéis pedido ayuda a otros fuertes?
¿Y que piensen que soy débil? ¿Que no soy capaz de mantener el legado de mis ancestros? ¡Nunca!

Plano etéreo. La versión de dicho plano de esta sala es una enorme estancia de audiencias con un trono que recuerda mucho al que ocupa Wulfmann en el plano material. Se encuentra vacío y a sus pies reposa una criatura humanoide de aspecto consumido y lastimero. Cuando repara en los aventureros se levanta torpemente y se dirige hacia ellos. Se trata de Siasgal, un elfo que sirvió durante siglos como mayordomo de Chraunnus y permanece encerrado en el plano etéreo sin forma de volver a deslizarse entre planos.

Está terriblemente débil y es un ser muy anciano, por lo que no es rival para los personajes. Si ve la oportunidad, tratará de que los aventureros le lleven de vuelta al plano material y tratará de ser útil para el grupo, dando consejos y guiándolos por el fuerte. Siasgal conoce bastante del funcionamiento del lugar, tanto de los caminos como de los sistemas de control, y podría guiar a los personajes, pero no se arriesgará a contar lo suficiente para volverse imprescindible. Al haber estado atrapado en el plano etéreo, desconoce lo ocurrido con Chraunnus en el pasado y los hechos recientes. Si logra llegar a los mandos de la fortaleza, instará a los jugadores a desatar la orden ocre para acabar con todos los molestos habitantes del fuerte. Si tratan de entablar conversación esto es lo que puede contarles:

- ¿Quién eres?
Soy Siasgal, siervo y mayordomo de Lord Chraunnus. Abandonado aquí a perpetuidad como el resto de sus posesiones.
- ¿Qué sabes de este lugar?
Muchas cosas, pues las posesiones de mi antiguo amo no guardan misterios para Siasgal. Sin embargo, todo el potencial de este lugar está siendo desaprovechado por los primitivos enanos que lo pueblan ahora.

- ¿Qué quieres?

Quiero salir de esta costa abandonada entre planos y volver a donde las cosas tienen forma física. Llévame con vosotros y prometo servirlos y ayudarlos a desencadenar el poder de los Peregrinos.

22. Cuarto del comandante

En este cuarto es donde hace vida Wulfmann Barbatormenta cuando no se encuentra en la sala del trono. Cuenta con mobiliario elegante y cuidado, pero de gran antigüedad.

Tesoro. Entre las posesiones del comandante de Simaprofunda pueden encontrarse un puñado de anillos y colgantes heredados de su padre. En la cama, bajo la almohada, hay una daga +1.

Puerta cerrada. Esta sala tiene la puerta cerrada con llave. Un personaje que tenga competencia con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba de Destreza CD 12, pero también se puede abrir a golpes con una prueba de Fuerza CD 15, aunque la cerradura quedará inservible al romperse el pestillo.

Plano etéreo. En este plano, en lugar de la habitación se encuentra una celda de 10 pies de lado con una pared de cristal que la separa del pasillo. En su interior se encuentra un hezrou (**El Resurgir del Dragón**, página 399) que lleva aquí siglos capturado. El cristal está agrietado y el demonio no tiene inconveniente para atravesarlo en el momento en que se los aventureros se aproximan, pillándoles por sorpresa.

23. Cuarto del mayordomo

El cuarto en el que habita el mayordomo del comandante es sencillo pero acogedor. Una cama, un pequeño mueble y un escritorio forman todo su mobiliario.

Cajones del escritorio. Entre los distintos cajones pueden encontrarse dos pociones de curación y una varita de secretos (**El Resurgir del Dragón**, página 306) con una única carga.

Puerta cerrada. Esta sala tiene la puerta cerrada con llave. Un personaje que tenga competencia con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba de Destreza CD 12, pero también se puede abrir a golpes con una prueba de Fuerza CD 15, aunque la cerradura quedará inservible al romperse el pestillo.

Plano etéreo. En este plano en lugar de la habitación se encuentra una celda de 10 pies de lado con una pared de cristal que la separa del pasillo. En su interior se encuentra el cadáver descompuesto de una androesfinge.

24. Cuarto del capitán de la guardia

Este cuarto ha sido desvalijado y saqueado completamente. Dos cuerpos mida yacen en una esquina en un enorme charco de sangre y la mayoría de muebles han sido troceados y apilados para hacer barricadas.

Plano etéreo. En este plano en lugar de la habitación se encuentra una celda de 10 pies de lado con una pared de cristal que la separa del pasillo. En su interior se encuentra preso un planotéreo (**El Resurgir del Dragón**, página 390) encadenado con unos grilletes dimensionales. (**El Resurgir del Dragón**, página 294) La criatura solicitará la ayuda de los aventureros para que la liberen, aceptando cualquier trato que le propongan a cambio de su ayuda. Si los aventureros le han ayudado desinteresadamente, sanará sus heridas y se ofrecerá a revivir a sus camaradas muertos. Si le han exigido algo a cambio de liberarles, se marchará sin cumplir su parte. Salvo que le fuercen, no planea usar la violencia contra los personajes, aunque les recomendará que abandonen este lugar en cuanto puedan, antes de que Chraunnus vuelva para reclamar lo que es suyo.

25. Cuarteles

Varias hileras de camastros se apilan en este dormitorio común, lleno de ropa y botas por doquier. Parece que toda la guarnición salió de sus camas y aún nadie ha vuelto a aquí.

Este enorme barracón es donde descansa la gran cantidad de soldados, haciendo turnos para descansar mientras mantienen la guardia del fuerte.

Plano etéreo. En este plano, la sala se encuentra iluminada con luces fantasmales que levitan a un pie de distancia del suelo. En el centro se encuentra una losa de piedra de 20 pies de lado que muestra con todo detalle el relieve del continente Voldor. Al intentar tocarlo, la superficie se vuelve translúcida, mostrando la amplia red de canales que construyeron los Peregrinos. Una red compleja y serpenteante, distinta a los túneles que han sobrevivido hasta hoy. Tratar de desmontarla y llevarla al plano material destruye la losa, convirtiéndola en polvo. Dos acechadores invisibles (**El Resurgir del Dragón**, página 384) fueron dejados aquí con el propósito de mantener el orden en la sala y atacarán a los aventureros si tratan de tocar cualquier cosa.

26. Baños

El suelo de piedra del pequeño cuarto está cubierto por agua, que forma charcos en los surcos de la roca. Dos grandes cubos llenos de agua ocupan el centro de la habitación.

En esta sala es donde los duérgar se bañan cuando cuentan con agua de algún arroyo cercano.

27. Galería de xion

La enorme galería ocupa la parte central de la fortaleza, y es recorrida de un extremo a otro por un haz de luz intensa y blanquecina. Varias lentes de gran tamaño concentran y guían la luz, que termina incidiendo en una enorme pieza de xion de 10 pies de alto y de forma romboidal que absorbe toda su energía.

La galería central de este piso sirve para canalizar la entrada de energía xiónica desde la Urdimbre Espejada. Interponerse en la trayectoria del haz implica sufrir 6d6 de daño radiante y tratar de mover la pieza de xion provoca la correspondiente explosión. Toda esta estructura sirve para alimentar toda la maquinaria de la fortaleza y manda los excedentes energéticos hacia el interior del domo. Algunos de los haces reflejados de la línea principal se reconducen hacia el piso inferior por salidas laterales.

Plano etéreo. Todo el pasillo está cubierto de una extraña capa de cristal facetado alrededor de la pared que se cierra hacia el haz poco a poco. Las capas de cristales se crean y destruyen constantemente. Cualquier personaje que toque el cristal debe tener éxito en una prueba de Fuerza CD 12 para evitar quedar atrapado por el cristal en expansión. Si se lleva al plano material, se convierte en luz lentamente y desaparece.

28. Biblioteca

Cientos de polvorientos volúmenes se han amontonado en esta sala, formando pilas de libros tan altas como la propia sala. Desgastados escritorios de madera se alinean en una de las paredes, iluminados por pequeños candelabros de hierro negro.

Durante cientos de años, los mayordomos e ingenieros duérgar han redactado compendios de todos los saberes y conocimientos con los que han contado en su época. Aquí se almacena todo el conocimiento del clan. Al fondo de la sala se encuentran dos habitaciones más pequeñas que se emplean como

lugar de escritura y pequeño almacén de pergaminos y útiles de escritura.

Tesoro. Teniendo éxito en una tirada de Inteligencia (Investigar) CD 18 se puede encontrar una Baraja de Ilusiones (pág. 175) a la que le quedan 7+ 1D10 cartas por usar.

Plano etéreo. El aspecto de este lugar es frío y siniestro. Está poco iluminado incluso para ser el plano etéreo, como si una oscuridad mágica cubriese el lugar. Media docena de seres incorpóreos permanecen en la oscuridad, tienen las cuencas de los ojos abrasadas y no dejan de murmurar el nombre de Chraunnus, como si lo buscasen con desesperación. Se trata de fantasmas (**El Resurgir del Dragón**, página 433) que se abalanzan contra los aventureros cuando están a su alcance. Recuerda que, al encontrarse todos en el mismo plano, no se consideran etéreos. En cambio, pueden atacar a los aventureros cuando se encuentren en el plano material en la misma sala.

29. Sala de los murales

La luz os deslumbra al entrar en la sala, amplia y llena de antorchas humeantes colocadas en soportes de piedra a lo largo de toda la pared. En el centro de la sala se encuentran cuatro piezas de acero altas como el techo en las que se muestran escenas tan bien retratadas que os cuesta creer que sean reproducciones hechas por alguien.

Una estancia hecha por y para el propio Chraunnus el Extinguido, cuenta con cuatro pinturas de manufactura exquisitas. El resto de la sala está plenamente iluminada, con antorchas orientadas de tal manera que ninguna sombra se proyecte en las piezas de arte.

Trampa. Una de las baldosas de la sala, justo bajo el arco de entrada, una de las baldosas tiene un disparador mágico que desencadena una llamarada al pisarse. Todos los personajes a 15 pies de la baldosa al activarse la trampa deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrir 4D6 de daño. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 permite deducir la presencia de la trampa debido a alteraciones que se hayan hecho en la baldosa para acomodar el disparador. Superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

Los cuatro murales de Chraunnus. Cada uno muestra una escena distinta y tiene una paleta de colores distinta, dotándolas de colores que no concuerdan con la realidad. Son las siguientes:

- En tonos ocres se muestra una escena espeluznante, con decenas de criaturas de múltiples brazos, ojos fragmentados y llenos de cadenas, garfios cercenando soldados duérgar y tiñendo con su sangre las paredes de una fortaleza de piedra.
- En tonos rojizos se presenta una imagen imponente en la que un regio y altivo Peregrino se sienta en un trono de cristal por encima de cientos de esclavos postrados ante él.
- En distintos tonos de azul se muestra una orgullosa línea de enanos, todos con sus armaduras impolutas y sus armas en ristre, a cubierto tras las almenas de la muralla de Simaprofunda.
- En tonos oscuros, grises que se confunden con negro, puede observarse la silueta de un Peregrino en medio de una tormenta torrencial, con relámpagos que parten el cielo y lluvia que baña su figura.

Tener éxito en una prueba de Inteligencia CD15 otorga al personaje la siguiente revelación:

Los colores no concuerdan con los elementos mostrados, por lo que es probable que la criatura que los hizo no vea los colores de la misma manera que nosotros. Puede que tenga algún tipo de relación cruzada, viendo el color en función de otros estímulos o sentimientos.

Plano etéreo. Al observar los mismos murales en el plano etéreo las imágenes han desaparecido y han sido reemplazadas por diagramas compuestos por líneas que se entrecruzan y pictogramas de la lengua de los Peregrinos. Cualquier personaje que trate de desentrañar lo que dicen debe realizar una tirada de Inteligencia (Arcanos) CD 12. En caso de acierto, visualizará en su mente las medidas y propiedades exactas de uno de los siguientes objetos arcanos, a pesar de no ser plenamente consciente de cómo ha obtenido esa información: pistola solar, disco levitador, máscara del peregrino o yelmo de adaptación. Esta información puede usarse en la forja de Chraunnus junto al cubo de xion para crear el objeto.

El fin de la guerra

Una vez los aventureros levantan el cierre de seguridad de Simaprofunda, tanto los duérgar como los mida son capaces de reunir a sus tropas y lanzarse a una última contienda por controlar la sala que da acceso al interior del domo. Esto provoca una reyerta que puede tener lugar en la sala de control del domo, el vestíbulo o ambas.

Llegado este punto, se debería contar con una puntuación de conquista, a la que se añaden las siguientes variables:

- Acabar con la vida de Wulfmann Barbaventisca aumenta en 5 el valor de conquista.
- Matar o dejar fuera de combate a Maeim Yunquepétreo aumenta en 2 el valor de conquista.
- Acabar con Cestor Naiel reduce en 3 el valor de conquista.

Los contendientes de la batalla final varían en función de la puntuación de conquista de la siguiente manera:

Conquista	Tropas duérgar	Tropas mida
-10 o menos	3 apóstatas duérgar y 6 defensores acorazados.	Ninguna.
Entre -5 y -9	2 apóstatas duérgar y 4 defensores acorazados.	2 agentes de la Cábala.
Entre -1 y -4	2 apóstatas duérgar y 2 defensores acorazados.	1 arcano y 2 agentes de la Cábala.
0	1 apóstata duérgar y 4 defensores acorazados.	1 arcano y 4 agentes de la Cábala.
Entre 1 y 4	1 apóstata duérgar y 2 defensores acorazados.	2 arcanos y 2 agentes de la Cábala.
Entre 5 y 9	2 defensores acorazados.	2 arcanos y 4 agentes de la Cábala.
10 o más	Ninguna.	6 agentes de la Cábala, 2 arcanos de la Cábala y un elemental de tierra.

Como director de juego puedes decidir hacer esta última escena muy narrativa, dando por hecho que va a ganar el bando que más tropas tiene o, por el contrario, llevar a cabo el combate y permitir que los personajes participen de un bando o de otro, o ninguno. Recuerda que, si los aventureros han llevado a cabo la directiva ocre del panel de mando de Simaprofunda, esta última batalla no tiene lugar.

Consecuencias de la parte II

Una vez se calmen las cosas y se haga el silencio, uno de los bandos habrá ganado la contienda. En función del resultado y distintas cosas pueden ocurrir.

Si el ganador de la batalla final son los duérgar, mantienen su posición en el fuerte y corren a rehacer sus maltrechas defensas por si reciben más ataques. También envían mensajeros por el interior de la cúpula al resto de fuertes del Cinturón de Basalto para pedir refuerzos. Si por el contrario ganan las tropas de la Cábala, establecen un perímetro defensivo por si otros duérgar tratan de invadir el lugar y se preparan para defenderlo. La última opción es que ambos bandos hayan sido masacrados y solo queden los aventureros con vida.

En cualquier caso, si se han desarticulado las defensas que protegen el Cinturón de Basalto, en cuestión de horas o días llegarán las tropas del Imperio Mida para hacerse cargo de toda la región y tomar los fuertes y la cúpula por la fuerza.

Sea como sea, los temblores siguen teniendo lugar y cada vez ocurren con mayor intensidad. Rajrad el Ciego ha demostrado tener sus propios planes y se ha aventurado al interior de la cúpula, donde la estructura del domo ha acumulado una cantidad de energía xiónica sin parangón. Es responsabilidad de los personajes ir en su búsqueda y poner fin a la amenaza.

PARTE III: EL BRILLO DE LA CREACIÓN

Si la primera parte de esta aventura es una parte dedicada al viaje y la exploración y la segunda claramente de conflicto, esta última parte se considera un acto de revelaciones. A lo largo de esta última parte, los aventureros descubren el verdadero uso que le ha dado Chraunnus al domo, dejando patente una debilidad de los Peregrinos que pocos conocen y los planes del desquiciado Rajrad.

La totalidad de esta parte tiene lugar en el interior de la cúpula del Cinturón de Basalto. Dentro se ha cargado una cantidad de energía xiónica capaz de traer maravillas y la extinción a partes iguales a Vadania. En mano de los aventureros queda ser capaz de parar los planes del rakshasa sin condenar a la región a una tormenta de energía mágica que devore todo a su paso.

Ambiente arcano

Con tanta acumulación de energía de xion que se concentra en el domo en el momento en el que los personajes acceden al interior del Cinturón de Basalto, el lugar está completamente irradiado de luz cargada de poder arcano. Es bien sabido en Voldor que la luz irradiada por el xion provoca cambios y contamina la materia, alterándola de maneras inimaginables. Y aquí su poder es tan intenso que los aventureros corren grave peligro.

Contaminación ambiental. En el interior de la cúpula es posible notar la energía xiónica vibrando en el ambiente, pegándose a la piel como una sofocante capa de sudor, introduciéndose en el cuerpo a través de las heridas, irritando los ojos y llenando la boca de un fuerte sabor almizclado.

Al salir de la cúpula y siempre que se realice un descanso en su interior, todos los aventureros deben realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12. En caso de fallo, los personajes ganan un nivel de contaminación por xion. De lo contrario, el cuerpo es capaz de expulsar la energía irradiada sin verse alterado por ella. Como director de juego puedes considerar emplear esta regla en otros entornos que creas apropiados, tales como las cercanías de otras Torres de Fulgor, reservas de xion o el uso continuado de ciertos objetos mágicos. A medida que avanza la contaminación el personaje cambia, ganando nuevos aspectos que pueden ser positivos o negativos. Además, al llenarse su organismo de magia arcana, obtiene la capacidad de canalizar conjuros de manera natural. Cada nivel de contaminación confiere un rasgo o capacidad nueva, y algunos otorgan la capacidad de lanzar un conjuro de determinado nivel una vez al día empleando Carisma. Dichos conjuros se seleccionan aleatoriamente al aumentar la contaminación.

Contaminación	Alteraciones	Conjuros
1	Temblores leves en las manos.	1 truco
2	Cambios en la pigmentación de las pupilas.	
3	Cambios en la pigmentación de la piel.	1 conjuro de nivel 1
4	Visión en la oscuridad 60'.	
5	Sensibilidad a la luz solar.	1 conjuro de nivel 2
6	Enfermizo (Desventaja en las TS de Constitución contra enfermedades).	
7	Visión en la oscuridad 120'.	1 conjuro de nivel 3
8	Muerte.	

La contaminación por xion se cura completamente con un conjuro de Restablecimiento mayor.

Redirección arcana. Jirones de energía brotan del domo a cada segundo, rebotando por el interior de la cúpula hasta disiparse. Toda esa energía no tiene dueño ni propósito, por lo que cualquier lanzador de conjuros puede tratar de atraparla y convertirla en un sortilegio en sus manos. Cuando un personaje lance un conjuro, puede emplear una acción adicional para tratar de alimentar el conjuro con la magia ambiental en vez de la propia, a riesgo de su propia vida. En caso de tener éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 10+ nivel de conjuro, el lanzador del conjuro no pierde el espacio de conjuro empleado. En caso de fallar, el espacio de conjuro se gasta normalmente y el lanzador sufre 1d4 de daño radiante por cada nivel del conjuro.

Temblores. Las corrientes mágicas fruto de la concentración de xion ya han invadido las placas de tierra sobre las que se edificó la torre, y toda la cordillera de Xarkaz es inestable. Ya no hay vuelta atrás. En cualquier escena de combate, tira 1D10 al final de cada turno. Con un resultado de 10, tiene lugar un temblor y todos los personajes que no tengan éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 15 son derribados.

El interior del domo

Siendo conscientes de que Rajrad el Ciego se ha internado en el interior de la cúpula para llevar a cabo sus planes, no les queda más remedio a los personajes que ir en su búsqueda y detenerlo. Cuando los personajes se adentren en el interior de la cúpula, lee o parafrasea el siguiente texto:

La luz en el interior de la de la monumental cúpula es tan intensa y brillante que daña vuestros ojos durante unos instantes. La pared interna de la estructura es de un material liso y de color blanco puro, reflejando la luz del lugar y extinguiendo cualquier sombra en su interior. Una grandiosa columna de xion penetra en el abovedado techo por su punto más alto para posarse suavemente sobre una estrafalaria esfera de metal, situada sobre un pequeño lago. Todo el lugar está lleno de fragmentos de constructos, marcas de quemaduras y esqueletos abrasados.

La extraña construcción que están contemplando los aventureros es el interior del domo, cuyo corazón es una esfera geodésica formada múltiples caras triangulares de metal estelar. Por las ranuras de sus lados se filtra luz blanca, de mayor intensidad que el propio sol. El suelo está cubierto de restos de los soldados enanos que se enfrentaron a los constructos robóticos de Chraunus el Extinguido.

Alrededor de dicha estructura se levantan cuatro portentosas estatuas de piedra, de 25 pies de alto, de seres de rasgos turbadores e inexpressivos que sujetan por encima de sus cabezas piezas de cristal. Dichas piezas de cristal concentran los rayos de luz proveniente de los fuertes en el centro del domo, mientras las majestuosas estatuas sostienen a la altura del pecho pequeñas esferas de cristal negro con su otro par de brazos. Antaño fueron cinco estatuas, pero una fue destruida durante la toma del domo por parte de los duérgar. En el cráter resultante de la explosión de xion, donde la estatua y Kurskor desaparecieron, se ha edificado un pequeño monumento en su honor.

El propósito de estas estatuas es concentrar la energía xiónica de los fuertes del Cinturón de Basalto y la Urdimbre Espejada en el núcleo del domo. Mediante los controles que se encuentran en Simaprofunda, Chraunus era capaz de ordenar a las estatuas que interpusiesen las gemas oscuras en el haz de luz, lo que alteraba la corriente de xion, volviéndola mortal para los Peregrinos que se vieran forzados a alimentarse de ella. Dichas gemas son esferas de vítreo de xion de dos pies de diámetro que portan en su interior fragmentos de una caótica entidad proveniente de un plano de energía corruptora al que el propio peregrino llamo «La Extraña Oscuridad».

Todo el suelo se encuentra levemente inclinado, formando una pequeña pendiente hacia la pieza central, y está cubierto de polvo de colores marrones y ocre que levantan polvaredas a cada paso. Una tercera parte de la estructura geodésica se encuentra sumergida en una masa de agua que ocupa el centro del lugar, con unas refinadas escaleras flotantes que permiten subir hasta la puerta de la estructura, situada en la mitad de su altura, sin tener que tocar el agua. Los personajes pueden realizar algunas tiradas de habilidad para recabar información del sitio.

- **Sabiduría (Medicina) CD 12:** Todo el lugar está cubierto por la luz de xion, tan poderosa como corruptora. Permanecer aquí mucho tiempo puede ser peligroso.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Las estatuas alimentan el núcleo de toda esta estructura. Las esferas negras podrían tener un efecto impredecible en el proceso de carga.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 16:** Las esferas se encuentran cargadas de energía atípica, proveniente de otro plano. La luz que reflejan daña y corrompe, una versión grotesca de los efectos del xion.
- **Sabiduría (Percepción) CD 14:** Parece que el rakshasa Rajrad se encuentra al pie de las escaleras a la estructura central. Podría estar esperando nuestra llegada o ser una trampa.

- **Sabiduría (Percepción) CD 12:** A pesar de haber cuatro estatuas, parece que una quinta fue edificada y destruida y permanece un cráter en su lugar. Una pequeña estructura de roca se ha levantado en el borde del boquete.
- **Inteligencia (Historia) CD 14:** Los restos tanto de constructos como de soldados enanos son muestra de una gran batalla. Probablemente ocurrió durante el periodo de la Marcha de los Peregrinos.

La tumba de Kurskor

El antiguo aprendiz de Chraunnus, libertador enano y nieto del archidruida Mugo, perdió la vida sacrificándose contra uno de los golems de guerra del tirano Peregrino y haciendo detonar su depósito de energía. Su cuerpo, junto a una de las estatuas del domo, fue convertido en polvo al instante, cristalizando el polvo del suelo en la zona, y su armadura mágica fue lo único que sobrevivió al choque. Sus compañeros le honraron guardando la armadura en un féretro que colocaron en el lugar de su muerte. Si los personajes se acercan a verlo, lee o parafrasea el siguiente texto:

Un profundo cráter altera el terroso suelo del domo, formando un socavón en el que el polvo que lo cubre se ha convertido en cristal, dotando al lugar de un aspecto casi irreal. En la tumba de piedra que ocupa el centro puede leerse una escueta inscripción en la que se honra al antiguo líder del clan Kurskor.

En el interior de la tumba se encuentra la Armadura de placas de xion y mithril (**El Resurgir del Dragón**, página 310) y su escudo atrapa flechas (**El Resurgir del Dragón**, página 289), los cuales llevó Kurskor a la batalla. Aunque las correas y enganches están destrozados, las piezas de protección sobreviven, y cualquier artesano habilidoso podría recomponerla y adaptarla a gente de mayor tamaño. Sin embargo, todos los que se encuentran presentes cuando se toque cualquiera de los objetos de la tumba quedan malditos. Los personajes que reciben esta maldición tienen desventaja en las tiradas de salvación y de las pruebas que se hagan con Constitución hasta que se conjure sobre ellos un *Quitar maldición*.

Las estatuas de múltiples brazos

Las cuatro estatuas que sobreviven en el interior del domo representan figuras de seis brazos y rasgos faciales inexistentes. La manufactura es perfecta, representando hasta el mínimo detalle. Un par de brazos sujeta una lente de cristal sobre la cabeza, otro sujeta una gema de la Extraña Oscuridad a media altura y el último par de brazos permanece abiertos, ligeramente inclinados hacia abajo. Sus manos son huesudas y con únicamente tres dedos en cada una.

Los personajes pueden trepar hasta lo alto de las estatuas teniendo éxito en dos pruebas de Fuerza (Atletismo) CD 12. También es posible arrancar la esfera de vítreo de xion teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 15. Con una tirada con éxito en Inteligencia CD 15 permite descifrar el funcionamiento de los mecanismos y apañarlos para que la estatua interponga la gema oscura en el camino del haz de xion que refleja con el espejo. El elfo Siasgal sabe de la importancia de estas estatuas para desestabilizar el xion y desencadenar el poder destructor del domo, capaz de matar a un Peregrino, y lo contará a los aventureros si lo traen hasta aquí.

Los aventureros que investigan las estatuas pueden obtener algunas pistas:

- **Sabiduría (Percepción) CD 10:** Las estatuas cuentan con diminutas muescas en las articulaciones de los brazos y disimulados mecanismos bajo ellas. Parece que fueron

diseñadas para poder mover la posición de los brazos, cruzando tanto la lente como la gema con el haz de luz.

- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Las esferas oscuras absorben la luz a su alrededor y la retuercen provocando sombras siniestras. Al contacto con un haz de luz de xion debe generar una energía devastadora e incontrolable.





LA BASE DE LAS ESCALERAS

A medida que los personajes se acercan, la esfera del núcleo descende suavemente sobre el lago y las plataformas metálicas se alinean formando una escalinata que permite el acceso. A los pies de las escaleras se encuentra Rajrad el Ciego, sentado sobre los restos de un constructo metálico semienterrado en la tierra. Al llegar los aventureros, se levanta con parsimonia y hace un gesto con su único brazo dando la bienvenida a los recién llegados a su presencia. La intención de Rajrad es hablar con ellos, aunque es poco probable que saquen respuestas claras de su torturada mente.

Si los aventureros optan por la confrontación o tratan de acceder al núcleo, de primeras o tras conversar con Rajrad, el viejo rakshasa anima con su magia toda clase de armas y armaduras desperdigadas por el viejo campo de batalla que atacan a los aventureros mientras él se retira volando a las escaleras al núcleo. Se trata de cuatro armaduras animadas y doce espadas voladoras. (*El Resurgir del Dragón*, página 457). Una vez terminan con todos los objetos animados, Rajrad se lanza a la contienda contra los aventureros. Si es derrotado pero permanece con vida, el viejo rakshasa comparte su conocimiento con los aventureros antes de dejarse llevar por el dolor y la derrota y morir. Conoce el manejo de las estatuas y los controles para desencadenar el poder destructivo del domo.

Si los personajes optan por hablar con el villano, lee o parafrasea el siguiente texto:

El viejo rakshasa se levanta con lentitud y os dedica una suave reverencia burlesca mientras os escruta con sus ojos sin pupila.

— Podéis sentaros y descansar — pronuncia con voz rasgada —, pues llegáis demasiado tarde. El domo se encuentra rebosante de energía, el poder combinado de tres Torres de Fulgor en un solo punto, listo para ser devorado por ellos.

A continuación, se incluyen algunas posibles respuestas que puede dar Rajrad a los aventureros.

- **¿Quién eres?**
Soy Rajrad, príncipe de Vinramin, último de una dinastía cuyo origen se remonta a tiempos anteriores a este continente. Morador de la oscuridad. Aquel que lo ha sacrificado todo en una búsqueda carente de triunfo.
- **¿Quiénes son ellos?**
Los susurros de los Peregrinos. Aquellos a quienes Chraunnus arrebató el poder de los dioses. Él creía matarlos, pero solo los partía. Ahora esos fragmentos volverán a forjarse. Volverán a gobernar este mundo.
- **¿Qué es el domo? ¿Qué es este lugar?**
Este lugar es la culminación de la obra de Chraunnus, es todo lo que los hijos de las estrellas buscan y todo aquello que temen, contenido entre roca y agua. Un artefacto capaz de crear vida y quitarla. Fue creado como un banquete sin fin y ahora no es más que un pozo infectado por la peste.
- **¿Qué planeas?**
Me interné en la oscuridad buscando un arma contra los dioses y solo he encontrado pruebas de su inmortalidad. La luz del domo es mi regalo a los peregrinos, un tributo a los reyes que regresan para que se apiaden de nosotros. Solo hay que esperar a que acudan a reclamarlo.
- **¿Cuál es tu relación con la Cábala de la Armonía Celeste?**
Simplemente han sido una herramienta necesaria para abrirme paso hasta aquí. Esos cretinos no son más que niños que no comprenden con lo que juegan. Aspiran a un poder que jamás controlarán y arderán por acercarse a un fuego ávido e insaciable.

El núcleo del domo

La esfera geodésica de metal estelar es el corazón del domo, el lugar en el que se concentra toda la energía xiónica. En su interior el poderoso Chraunnus se alimentaba de la enorme red de espejos de la Urdimbre Espejada y, posteriormente, fue donde destruyó a los Peregrinos que trataron de oponerse a sus planes.

La puerta se encuentra en una de las caras triangulares y se puede acceder a ella a través de las plataformas levitantes que forman la escalera. El sistema de cerradura es un doble aside-ro que debe desencajarse y girarse simultáneamente en el plano material y el plano etéreo. Al abrir la puerta una corriente de aire caliente sale bruscamente por la abertura.

El interior del núcleo es hueco, con una estrecha pasarela que se extiende hasta el centro de la esfera. Allí se encuentra un pedestal de hierro con dos runas en la parte superior que deben ser apretadas para desencadenar la energía del domo y alimentar a quién se encuentra en su interior. Para poder forzar a sus enemigos a alimentarse de la máquina, Chraunnus añadió unos grilletes dimensionales unidos al pedestal, de manera que podía fijar las manos de sus víctimas a las runas, forzándoles a activar la máquina.

Entrar en el núcleo supone exponerse abiertamente a la energía de su interior, por lo que todos los personajes deberán hacer una tirada de Contaminación ambiental al entrar en esta sala. Cuando los personajes entren en el núcleo, lee o parafrasea el siguiente texto:

El calor en la esfera es asfixiante y la luz ilumina completamente el lugar. Las planchas que componen la estructura están deformadas, ralladas y abrasadas, como si una fiera criatura hubiera tratado de abrirse paso frenéticamente hacia el exterior. En el centro podéis observar un pedestal con dos resplandecientes runas y unos grilletes de extraña manufactura unidos a él.

Si los personajes se acercan a mirar el pedestal de cerca, verán que tanto el suelo como el pedestal están cubierto de restos de una sustancia negra y pegajosa. También hay varios pedazos de máscaras de Peregrino rotas en el suelo junto a pequeños fragmentos de armadura, deformadas por el calor. En la parte inferior de la esfera hay un buen montón de piezas de armaduras antiguas y una máscara del Peregrino intacta (**El Resurgir del Dragón**, página 311). Las piezas de armaduras suman 15 libras de adamantina en total.

Una serie de tiradas pueden ofrecer información a los personajes del funcionamiento del domo:

- **Inteligencia (Historia) CD 10:** Las máscaras rotas y las placas de armaduras coinciden con todas las representaciones de peregrinos que se observan en murales y estatuas.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 13:** Un torrente de energía de xion inestable ha troceado hasta la muerte quiénes se alimentaron de ella.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 15:** Alterar la corriente de xion con las gemas oscuras de las estatuas del exterior debía ser la forma de Chraunnus de acabar con los peregrinos cuyos restos cubren el suelo.

Ecos de tiranía

Mientras los personajes investigan el interior del núcleo del domo, tiene lugar la última escena de la aventura, en la que hacen acto de presencia los «Ecos de Tiranía», sombras de aquellos Peregrinos a los que Chraunnus destruyó con la vorágine del domo.

Aunque Rajrad nunca lo descubra, cumplió con la misión heredada de su padre. Las capacidades destructoras del domo son capaces de destruir la esencia arcana de los Peregrinos que se tratan de alimentar de la vorágine. Sin embargo, sus vastos conocimientos, sus enrevesados raciocinios y sus ansias de supervivencia y sometimiento se mantuvieron vivas gracias a la energía arcana que recorre la red de espejos de Vajra. Estos nuevos seres, compuestos de pensamientos y recuerdos y carentes de cuerpo físico, perduraron en la Torre de Fulgor de la cordillera de Xarkaz, tomando consciencia de sí mismos a través de borrosos recuerdos que nunca les pertenecieron.

La energía xiónica almacenada en el domo les permite interactuar por fin con el plano material. Ahora solo necesitan acceder al poder contenido en el núcleo del domo para recrear los cuerpos de los Peregrinos que creen ser y reclamar el dominio de Voldor. Para ello, es necesario que alguien con cuerpo físico entre en el interior del núcleo del domo y accione las runas del pedestal, desencadenando una corriente de energía en su interior que puedan emplear en sus propósitos. Cuando consideres que los aventureros han descubierto todo lo necesario en el interior del domo, lee o parafrasea el siguiente texto:

Un viento gélido cruza el interior de la cúpula y os sorprende escuchar pasos a vuestras espaldas. Al giraros, el cadáver reanimado de Rajrad avanza lentamente hacia vosotros, seguido por una miríada de cadavéricos duérgar que avanzan a tropiezos por las escaleras que dan acceso al núcleo. Un áspero coro de seis voces brota a la vez de los cientos de gargantas pútridas profiriendo risotadas que recuerdan a graznidos.

Para poder interactuar con el plano material y desencadenar el poder del domo, los Ecos de Tiranía han comenzado a revivir todos los cadáveres que dejó la guerra contra Chraunnus. Cientos de cuerpos duérgar, troceados y abrasados, vuelven a moverse un milenio después. Se ven seguros de su victoria y

optan por ofrecer a los aventureros una muerte rápida a cambio de su colaboración.

EL OFRECIMIENTO DE LOS ECOS

Empleando a Rajrad o cualquier otro cadáver como conducto para sus palabras, estos seres exponen a los aventureros la difícil situación en la que se encuentran. Su mensaje es directo y sencillo, carente de parsimonia, buscando perder el menor tiempo y poder posible en esta conversación. No hay un ápice de mentira o engaño en sus palabras, solo la dura y fría realidad:

Nuestro regreso está próximo y vuestras oportunidades de evitarlo no existen. Sed los primeros en hincar la rodilla ante nuestra superioridad y accionad para nosotros los controles del núcleo y a cambio os conferiremos una muerte rápida e indolora. Si os oponéis y dañáis el domo, toda la energía almacenada quebrará la Torre de Fulgor sobre vosotros y condenaréis a una muerte lenta y lacerante a miles de habitantes de la superficie. El tiempo no corre a vuestro favor, pues la integridad del domo se desgasta con cada segundo y pronto todo colapsará. Actuéis como actuéis, el poder será liberado y volveremos a estar completos.

Un personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Perspicacia) CD 12 tras la conversación notará que, a pesar de la sinceridad rotunda de las palabras de los Ecos de Tiranía, se les nota ansiosos y desesperados por obtener la energía del domo.

Los Ecos de Tiranía ansían alimentarse del poder del domo, pero, en caso de que toda la instalación colapsase y la reacción en cadena provocase la explosión de la Torre de Fulgor, podrían aprovechar ese enorme poder para sus objetivos.

LAS OPCIONES DE LOS AVENTUREROS

Para que los Ecos puedan alimentarse del domo, alguien debe accionar las dos runas del pedestal aproximando sus manos. Cuando esto ocurre, toda la potencia xiónica almacenada se descarga y fluye libre en el interior del núcleo. Los Ecos, ávidos de energía, vagan por la estructura del domo, tanto la cúpula como la Torre de Fulgor, y redireccionan todo el flujo xiónico que se libere para generar sus cuerpos físicos. Este proceso dura 12 asaltos, continuos o interrumpidos, en los que un ser físico debe mantener las manos en el pedestal para que fluya la energía. Mientras esto ocurre, cualquier personaje que se encuentre en el interior del núcleo del domo realiza una tirada de **Contaminación ambiental** cada asalto.

Contemplando las posibilidades de que los aventureros se nieguen a hacer su parte, los Ecos de Tiranía lanzan a sus hordas de muertos vivientes contra el núcleo, para que uno de ellos accione el pedestal y el proceso comience. **Dos tumularios** (**El Resurgir del Dragón**, página 471) entran a la estrecha escalinata de 10 pies de ancho que da acceso al interior del núcleo a cada asalto, tratando de abrirse paso hasta el pedestal.

Tal y como han avisado los Ecos, las opciones que tienen los jugadores son realmente pocas. Si transcurre el proceso de descarga del domo completo, los seis Ecos de Tiranía tomarán forma física, contando con cuerpos de adamantita y xion y poderes similares a los que los Peregrinos ostentan. Cualquier intento de huir o combatir contra seis seres de tanto poder por parte de los aventureros termina en muerte y dolor.

Tanto el pedestal, como la plataforma y las escaleras del núcleo y las piezas triangulares que lo componen son de metal estelar. (CD 18 y 120 Puntos de Golpe). La rotura de una o más piezas provoca ráfagas de energía en todas las direcciones. En segundos se produce una reacción en cadena y toda la Torre de Fulgor de Xarkaz se resquebraja y termina estallando

minutos después. No solo provoca la muerte de toda la vida a una milla de distancia, sino que la radiación y los restos de piedra contaminada provocan la devastación en la región durante generaciones.

Sin embargo, los Ecos no conocen el funcionamiento del domo como arma de destrucción, pues Chraunnus no reveló sus preceptos a los Peregrinos con los que acabó, y por ello no han tenido en cuenta una opción. Si los aventureros contaminan la reserva de xion mediante las gemas de Extraña Oscuridad, los Ecos sufrirán un tormento parecido al que sufrieron los enemigos de Chraunnus, tratando de alimentarse de una corriente desbocada y dañina. De esta manera se evita que la acumulación de energía haga estallar la Torre de Fulgor e interfiere en los planes de los Ecos de Tiranía.

Para llevarlo a cabo, los personajes deben subir a lo alto de las estatuas en el interior del domo e interponer las gemas oscuras en los haces de luz que alimentan el núcleo. Esto desestabiliza y corrompe la energía xiónica, volviéndola inmanejable y peligrosa. Si durante el proceso de descarga del domo se corrompe la energía interponiendo las gemas oscuras en los haces que impactan en el domo, los Ecos se verán inmersos en la vorágine, incapaces de controlarla. Para ello, es necesario interponer una gema oscura en un haz durante cuatro asaltos, dos gemas durante dos asaltos o tres gemas durante un único salto.

Para que los jugadores puedan llegar a contemplar esta resolución es recomendable que, como Director de Juego, les permitas descubrir varias pistas sobre el funcionamiento del domo a lo largo de la aventura, así como la naturaleza de los Ecos. Así mismo, un personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Perspicacia) o Inteligencia (Arcanos) CD 15

llegará a la conclusión de que estos seres sin forma física deben ser vulnerables al poder destructivo del que Chraunnus dotó al domo.

Si los aventureros lo logran, lee o parafrasea el siguiente texto:

A medida que la energía arcana se acumula en el interior de la esfera, seis figuras comienzan a tomar forma lentamente. De golpe, la oscuridad inunda la sala y ráfagas de energía purpúrea la recorren como si se tratase de un tornado, resonando con fuerza al golpear las placas de las paredes. Chillidos de agonía y tormento retumban por toda la cúpula y los recién surgidos cuerpos se sacuden espasmódicamente, arrojando fragmentos de metal a la tormenta. Tras unos segundos que se os hacen eternos, se hace el silencio.

Cuando la descarga de energía termina, todos los muertos vivientes colapsan convirtiéndose en polvo y óxido. En los alrededores del núcleo se alzan cuatro figuras envueltas en arcaicas armaduras que ocultan sus rostros tras máscaras. Las placas están al rojo, tan calientes que se han fundido unas con otras y sus portadores sufren convulsiones a medida que rayos violáceos relampaguean por las armaduras. En el suelo se encuentran dos cuerpos de metal, consumidos y abrasados por las corrientes de energía. La vorágine los consumió antes de que pudiera completarse el proceso. Tras mirar con odio a los aventureros, los cuatro Ecos de Tiranía supervivientes, maltrechos y desorientados, desaparecen en un pestaño sin dejar rastro.

Tras esto, a los aventureros no les queda más que volver hasta Simaprofunda para un merecido descanso. Desde allí les queda un largo camino de regreso hasta el campamento a las afueras de Tabalard.

CONCLUSIONES

Aunque los aventureros hayan logrado evitar una gran catástrofe, es poco probable que las cosas sigan como hasta ahora. Muchas cosas van a cambiar. Si los personajes han fallado y han conseguido sobrevivir de alguna manera, Tabalard y las tierras cercanas se encuentran contaminadas por la explosión de la torre de Xarkaz, y un grupo de criaturas con los deseos y los poderes de los Peregrinos anda suelto por la región.

En el caso de que los aventureros hayan logrado tener éxito, Tabalard corre menos peligro, pero sigue sin estar a salvo. Las corrientes de xion han penetrado en el subsuelo, y ahora es una región tectónicamente activa, por lo que los terremotos y temblores pasarán a ser parte de todo el oeste de Vadania. Por si no fuera suficiente, ahora la ciudad tiene una entrada a Vajra muy cerca, y es cuestión de tiempo que los habitantes de la Ciudad Inundada sean una amenaza para las ciudades de la superficie. Los Señores de Tabalard tendrán que actuar rápido para buscar una solución.

En la superficie, las cosas no están más tranquilas. Si los aventureros han dejado Simaprofunda en manos de los duérgar de Barbaventisca, cerrarán las enormes puertas de nuevo impidiendo que nadie más entre, en un inútil intento de mantener las cosas como hasta ahora.

Si fueron los mida, tanto la Cábala de la Armonía Celeste como las tropas del Emperador, toda esa sección de Vajra va a ser tomada por fuerzas del Imperio Mida. Sus eruditos e investigadores no tardarán en llegar a desentrañar los

misterios del domo mientras que distintas facciones políticas pelean en la corte del emperador para conseguir colocar a sus agentes al mando de la instalación. En caso de que ninguna facción haya mantenido el poder del lugar, queda en manos de los aventureros contar su conocimiento a la Cofradía de Erekar o guardarse la información para beneficio personal.

En el lejano Imperio Mida, la prefecta Guo'da informará en persona al emperador de las actividades de la Cábala, tal y como indicaban los informes. El clima de confrontación y desobediencia aumenta en Nakuro, pues las acciones de la Cábala son cada vez más directas e irresponsables, pues ya no temen la furia del emperador.

Por último, los cuatro Ecos de Tiranía supervivientes han logrado huir de sus prisiones y cuentan con forma física. Débiles y confusos por sus imperfectas formas físicas, se han visto obligados a refugiarse. Aunque nadie sabe cuánto poder ha absorbido del domo o qué partes de conocimiento de los peregrinos recuerdan, suponen una amenaza para todos los habitantes de Voldor.

Puntos de experiencia

A continuación, se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos y cumplir objetivos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídela por la cantidad de jugadores presentes en el combate. La experiencia obtenida por cumplir objetivos se reparte de igual manera.

Enemigo	PX
Druklor el Cruento	2 300
Minotauro	700
Momia	700
Esqueleto de minotauro	450
Gárgola	450
Defensor acorazado	700
Apóstata duérgar	2 300
Maeim Yunquepétreo	1 100
Wulfmann Barbaventisca	5 000
Agente de la Cábala	700
Arcano de la Cábala	2 300
Cestor Naiel	2 900
Predador aciago	1800
Elemental de fuego	1800
Rajrad el Ciego	3 900
Tumulario	700

Tesoro	Cofradía	Cábala	Movaris
Haber evitado el desastre en la cordillera de Xarkaz	10 000 po	-	-
Informar a Tabalard de la presencia de la Ciudad Inundada	1 000 po	-	-
Entregar la localización de Simaprofunda	1 000 po	1 000 po	-
Cada cuerpo destruido de Ecos de Tiranía	500 po	750 po	750 po
Tapiz del vestíbulo de Simaprofunda	200 po	150 po	200 po
Armas ceremoniales duérgar	250 po	-	200 po
Giróstato Planar y Anteojos de múltiples lentes	2 500 po	3 500 po	4 000 po
Cadáver de Rajrad el Ciego	-	1 000 po	2 000 po
Cadáver de Cestor Naiel	-	1 500 po	1 000 po

APÉNDICE I: ENEMIGOS

Druklor el Cruento

Monstruosidad Grande, caótica maligna

De todas las especies que pueblan los laberínticos corredores de Vajra, los minotauros son unos de los más adaptados para este entorno por su fuerza desmedida, su capacidad de ver en la más completa oscuridad y el don innato para orientarse por los enmarañados túneles del mundo subterráneo. Por estos motivos, los elfos los mantienen esclavizados y son utilizados hasta que desfallecen de las duras condiciones en las que se les fuerza a vivir.

Druklor fue capturado en una incursión élfica en los canales bajo Zaselsan hace ya más de una década. Durante años, él y sus compañeros minotauros fueron obligados a buscar nuevas rutas y capturar esclavos para sus amos élficos. Druklor cumplió con obediencia todas las órdenes, siempre leal y dispuesto, llegando a desarrollar algo parecido a amistad con su dueño, Adandu Filoponzoña. Era tal la fidelidad del minotauro que Adandu optó en una ocasión por recompensar la buena labor de su bestia con una complaciente palmada en el lomo. Druklor aprovechó la falta de prudencia del elfo y no dejó de golpear su frágil cabeza contra la borda del navío hasta que hueso y madera quedaron hechos añicos.

Objetivos	PX
Romper las defensas arcanas del Cinturón de Basalto	2 500
Levantar el cierre de seguridad de Simaprofunda	2 000
Forjar un objeto de xion en la forja	1 500
Acabar con Rajrad el Ciego	3 000
Informar a Tabalard de la presencia de la Ciudad Inundada	1 200

Tesoro

A continuación se indica el valor de las recompensas ofrecidas a los aventureros durante la aventura y el dinero que pueden obtener por vender algunos tesoros encontrados en Vajra a la Cofradía de Erekar. La Cábala de la Armonía Celeste y Movaris también tiene interés en comprar algunos de los objetos que pueden haber traído los aventureros, así que se incluyen también el precio que dichas organizaciones estarían dispuestas a pagar por ellos. En la siguiente tabla se muestran los valores que pagan cada uno de los compradores.

A partir de ese día, Druklor y el resto de su banda ha recorrido los canales de Vajra asaltando otras embarcaciones y tomando riquezas y esclavos por igual, llevados por la furia que durante años contuvo.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 132 (12d10+60)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +7

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: Abismal

Desafío: 6 (2300 PX)

Carga. Si el minotauro se mueve al menos 10 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de cornamenta en el mismo turno, el objetivo recibe 14 (2d8+5) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para no ser empujado a 10 pies y quedar tumbado.

Recordar laberinto. El minotauro puede recordar perfectamente cualquier camino por el que haya viajado.

Temerario. Al principio de su turno, el minotauro puede conseguir ventaja en todas sus tiradas de ataque de arma cuerpo a cuerpo que haga durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra él también tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Multiatque. Duklor el Cruento realiza dos ataques de gran hacha o uno de cornada.

Gran hacha. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 18 (2d12+5) puntos de daño cortante.

Cornamenta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8+5) puntos de daño perforante.

Equipo: Duklor lleva consigo una varita de telaraña (**El Resurgir del Dragón**, página 306) con 3 cargas, que emplea a menudo para capturar esclavos. Mientras la sujeta, puede usar una acción y gastar 1 carga para lanzar con ella el conjuro Telaraña (salvación CD 15).

Tropas duérgar de Simaprofunda

DEFENSOR ACORAZADO DUÉRGAR

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

La principal fuerza de defensa de Simaprofunda es su infantería acorazada, quienes se encargan de proteger el bastión en caso de ataque. Si bien no ha habido muchos intentos de tomar el fuerte subterráneo desde que los duérgar lo tomaron como hogar, nunca han dejado de lado su adiestramiento y constituyen la mayor de la población del Cinturón de Basalto. Su entrenamiento los convierte en aguerridos soldados, capaces de aguantar cargas de enemigos en pasillos estrechos y defenderse desde la altura de las murallas con sus ballestas.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)

Puntos de golpe: 64 (8d8+24)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Enano, infracomún

Desafío: 3 (700 PX)

¡Mantenerse firmes! El defensor acorazado tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar quedar derribado o ser desplazado contra su voluntad.

Resistencia duérgar. (**El Resurgir del Dragón**, página 427)

Sensibilidad a la luz del sol. (**El Resurgir del Dragón**, página 427)

Acciones

Agrandar (recarga después de un descanso prolongado o breve). (**El Resurgir del Dragón**, página 427)

Mazo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6+3) puntos de daño contundente.

Ballesta pesada. Ataque de arma a distancia: +3 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.

Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). (**El Resurgir del Dragón**, página 427)

APÓSTATA DUÉRGAR

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

Si algo aprendieron los moradores de Simaprofunda durante los siglos al servicio de Chraunnus el Extinguido es que los dioses no existen. Y de hacerlo deben ser confrontados y expulsados de Voldor. Tras liberarse de las cadenas de los peregrinos, los duérgar del Cinturón de Basalto juraron que nunca volvería a poner una cadena al cuello, ni mortales ni dioses. Desde entonces, aquellos que tienen mayor fuerza de voluntad para defender a sus hermanos de los seductores cantos de los dioses tienen la función de luchar contra la necesidad de una religión.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)

Puntos de golpe: 108(12d8+48)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +7, Sab +6

Habilidades: Atletismo +10, Intimidación +5

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Enano, infracomún

Desafío: 6 (2300 PX)

Resistencia duérgar. (**El Resurgir del Dragón**, página 427)

Sensibilidad a la luz del sol. (**El Resurgir del Dragón**, página 427)

Acciones

Agrandar (recarga después de un descanso prolongado o breve). (**El Resurgir del Dragón**, página 427)

Multiatque. El gladiador realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mazo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6+4) puntos de daño contundente

Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). (**El Resurgir del Dragón**, página 427)

Reacciones

Exabrupto blasfemo. Como reacción al lanzamiento de un conjuro hecho por un clérigo o un paladín al que pueda ver y oír, el apóstata puede maldecir para evitar su efecto. Realiza una prueba empleando su atributo de Sabiduría contra CD 10 + nivel de conjuro. Si tiene éxito, el conjuro no llega a lanzarse, por lo que el clérigo no gasta el espacio del conjuro pero sí pierde la acción realizada.

Maeim Yunquepétreo

Humanoide Mediano (enano), legal neutral

Maeim es una de las duérgar más jóvenes que pueblan Simaprofunda. Desde pequeña fue inquieta y curiosa, pasando los primeros cincuenta años de vida investigando los túneles llenos de maquinaria que unen los distintos fuertes del Cinturón de Basalto. Su conocimiento sobre el xion no tiene igual entre los duérgar, y es la encargada de mantener las protecciones arcanas de la fortaleza. Siempre va acompañada de sus instrumentos, que incluyen un enorme brazo metálico articulado alimentado por una batería de xion que lleva a su espalda.

Clase de Armadura: 15 (Cuero tachonado)
Puntos de golpe: 58 (8d8+18)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Arcanos +5, Investigar +5, Percepción +2
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Común, infracomún
Desafío: 4 (1100 PX)
Resistencia duérgar. (El Resurgir del Dragón, página 427)
Sensibilidad a la luz del sol. (El Resurgir del Dragón, página 427)

Acciones

Multiataque. Maeim realiza dos ataques por turno, uno con su maza Golpe de tormenta y otro con el Brazo articulado de metal.

Golpe de tormenta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+2) puntos de daño contundente. El objetivo debe superar una tirada de salvación de constitución CD 12 o queda Aturdido hasta el final de su siguiente turno.

Brazo articulado de metal. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (2d6) puntos de daño contundente. El objetivo debe superar una tirada de salvación de fuerza CD 12 o queda Apresado. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos para liberarse.

Agrandar (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Wulfmann Barbaventisca

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

Barbaventisca es el actual comandante y guardián de Simaprofunda, y su mera presencia es suficiente para garantizar a sus hermanos que el fuerte jamás caerá. Es un líder nato, que prioriza la seguridad de los suyos por encima de todo y que se ha entrenado durante siglos para acabar con Chraunnus y el resto de peregrinos cuando decidan volver a recuperar el domo. Aunque no ha heredado el talento arcano de su padre, su habilidad con el manguel y su férrea voluntad le han permitido liderar con honra y gloria. Siempre porta las reliquias heredadas de su abuelo Kurskor, quién sirvió como aprendiz de Chraunnus y le arrebató estos artefactos.

Clase de Armadura: 19 (Armadura de placas)

Puntos de golpe: 149 (13d12+65)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +12 Car +8
Habilidades: Atletismo +11, Percepción +6
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: Enano, infracomún, común
Desafío: 9 (5000 PX)
Resistencia duérgar. (El Resurgir del Dragón, página 427)
Sensibilidad a la luz del sol. (El Resurgir del Dragón, página 427)

Herencia arcano. Wulfmann cuenta con los siguientes objetos mágicos, de los que hace uso en combate: anillo de escudo mental (El Resurgir del Dragón, página 270), capa de protección (El Resurgir del Dragón, página 283) y un gran hacha de xion y mithril. (El Resurgir del Dragón, página 309).

Acciones

Agrandar (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Multiataque. Wulfmann realiza 3 ataques de Gran hacha.

Gran hacha de xion y mithril. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (1d12+7) puntos de daño cortante.

Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Grupo de asalto de la Cábala de la Armonía Celeste

AGENTE DE LA CÁBALA DE LA ARMONÍA CELESTE

Humanoide Mediano (mida), legal neutral

Alejados del dominio sobre secciones enteras del ejército imperial mida del que gozaron en el pasado, la Cábala ha tenido que recurrir a mercenarios y maleantes a los que entrena en el arte de la infiltración y el asesinato. Gracias a este entrenamiento, son capaces de llevar acciones de reconocimiento, infiltrarse en terreno enemigo y acabar con agentes del gobierno imperial.

Clase de Armadura: 16 (Coraza)

Puntos de golpe: 56(8d8+16)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +5, Sab +2

Habilidades: Acrobacias +5, Engañar +5, Sigilo +5, Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Gengo

Desafío: 3 (700 PX)

Ataque furtivo. Una vez por turno puede infligir daño adicional 6 (2d6) a una criatura a la que golpea con un ataque si tiene ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo está a menos de 5 pies de él, si ese enemigo está incapacitado y si el asesino no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Químicos mida (3/ día). Los agentes de la Cábala cuentan con bolsas selladas con productos químicos que sirven para progresar en sus misiones. Como acción, pueden desencadenar los efectos de los siguientes conjuros: Grasa, Nube brumosa y Rociada de color.

Acciones

Multiataque. El agente realiza tres ataques cuerpo a cuerpo (dos con su estoque y uno con su daga) o dos ataques a distancia con sus dagas.

Estoque. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

ARCANO DE LA CÁBALA

Humanoide Mediano (mida), neutral maligno

Siguiendo las enseñanzas de la escuela creada por Pangani el Lóbrego durante los últimos años de su vida, estos magos se han especializado en manejar la energía negativa para acabar con sus enemigos. Sus estudios en las academias de la Cábalá les vuelven perturbados y ansiosos, siempre deseando segar



vidas en nombre de los oscuros propósitos de su orden. Son conocidos vulgarmente como amortajados por las máscaras mortuorias con las que tapan sus rostros, están siempre rodeados de una oscuridad perturbadora y son temidos por la gente allá por donde pasen.

Clase de Armadura: 13 (16 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 58 (10d8+8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +6, Sab +4

Habilidades: Arcanos +6, Historia +6, Investigar +6, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, gengo, peregrino (solo escrito)

Desafío: 6 (2300 PX)

Ojos de depredador. El arcano de la Cábalá puede ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

Lanzamiento de conjuros. El arcano de la Cábalá es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). El mago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Mano de mago, Prestidigitación

Nivel 1 (4 espacios): Falsa vida, Armadura de mago, Proyectil mágico, Oscuridad

Nivel 2 (3 espacios): Rayo de debilitamiento, Rayo abrasador, Telaraña

Nivel 3 (3 espacios): Bola de fuego, Disipar magia, Toque vampírico

Nivel 4 (3 espacios): Invisibilidad mayor, Tentáculos negros

Acciones

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Cestor Naiel

Humanoide Mediano (mida), legal neutral

Educado en las mejores academias de Nakuro, Cestor Naiel era un prometedor estudiante de magia y tradiciones antiguas cuando fue contactado por la Cábalá de la Armonía Celeste. Tras años de entrenamiento, estudio y dedicación a la causa, Cestor es uno de los mejores agentes de los que dispone la organización mida. Considera que el emperador mida y el resto de la corte son unos cobardes y cerrados de mente, lastrando así los avances que podría hacer el Imperio si se diese libre acceso a todos los artefactos que se guardan celosamente en la bóveda del emperador. Poner su vida al servicio de la Cábalá le ha llevado a exponer su mente a toda clase de experiencias que le han vuelto un experto en artefactos peregrinos, pero también una persona errática y taciturna. Se presentó voluntario a dirigir esta misión a Vajra, pues nunca ha confiado en Rajrad el Ciego y sospecha que puede tener intereses ocultos y trata de aprovecharse de sus hermanos de la Cábalá.

Clase de Armadura: 17 (Coraza de xion forjado)

Puntos de golpe: 90 (12d10+24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +7, Des +5, Sab +4

Habilidades: Arcanos +7, Historia +7, Investigar +7

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, gengo, peregrino (solo escrito), infernal

Desafío: 7 (2900 PX)

Lanzamiento de conjuros. El mago es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). El mago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Mano de mago, Impacto verdadero

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Identificar, Proyectil mágico, Protección contra el bien y el mal

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera/Sordera, Inmovilizar persona, Localizar objeto

Nivel 3 (3 espacios): Clarividencia, Glifo custodio, Volar

Nivel 4 (3 espacios): Conjurar elementales pequeños, Puerta dimensional

Nivel 5 (1 espacio): Muro de fuerza

Acciones

Multiataque. Cestor Naiel puede realizar dos ataques con su estoque de xion forjado o dos disparos con su pistola solar.

Estoque de xion forjado. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d8+4) puntos de daño perforante.

Pistola solar. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 40/120 pies, un objetivo. Impacto: 16 (4d6+2) puntos de daño radiante.

Predador aciago

No muerto Mediano, caótico maligno

Nativos de los huecos desolados entre dimensiones, estos seres se desplazan entre realidades rastreando una tras otra y buscando presas para alimentarse de su esencia vital. Son criaturas hechas de oscuridad, de aspecto deforme y desproporcionado, como si se tratase de una grotesca burla de un humano. Sus pálidos ojos están adaptados a la negrura del vacío, y pueden moverse a gran velocidad desplazándose sobre sus cuatro miembros, saltando de una realidad a otros cientos de veces cada segundo.

Pueden saborear las corrientes de la magia, detectando a aquellos incautos que rompen el tejido de la realidad para viajar entre planos. Una vez que una manada de predadores aciagos encuentra el rastro de uno de estos viajeros dimensionales, pueden perseguirlo durante siglos. Son cazadores pacientes, dispuestos a acechar a su presa y golpearla una y otra vez hasta que esté lo suficientemente débil como para asestar el golpe final.

Fue gracias a los poderes del Planetario Iridiscente de Govn Jova como la Cábala de la Armonía Celeste descubrió a estas criaturas de pesadilla. Fascinados por su fisonomía y capacidad de desplazamiento planar, los eruditos mida comenzaron a relacionarse con ellos y a aprender cómo tratarlos. Aunque son salvajes, si se les proporciona un acceso a Voldor y se impregna con residuos de otra dimensión a un individuo concreto, los predadores aciagos lo perseguirán hasta devorarlo. Esta técnica ha resultado de gran valor para las aspiraciones políticas de la Cábala

y no dudarán en utilizarla con los aventureros en caso de hostilidad.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	6 (-2)

Vulnerabilidades al daño: Radiante

Resistencias al daño: Ácido, frío,

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 5 (1.800 px)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, el predador aciago tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Asaltante onírico. Antes de enfrentarse físicamente a su víctima, el predador aciago le acosa en el plano astral durante días, impidiendo el descanso antes de lanzarse al ataque. Un predador aciago puede provocar pesadillas en una presa, que debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o no obtiene beneficios por descansar esa noche.

Acciones

Multiataque. El predador aciago realiza dos ataques de drenar vida.

Drenar vida. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (3d6) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Atajo dimensional. El predador aciago se desplaza hasta 300 pies de distancia. Este movimiento nunca provoca ataques de oportunidad.

Rajrad el Ciego

Humanoide Mediano (rakshasa), caótico maligno

Entregado en cuerpo y alma a la búsqueda del conocimiento, el rakshasa Rajrad ha sido muchas cosas a lo largo de su vida. Como príncipe de Vinramin, durante años confió en el comercio, los tratos y las mentiras para lograr sus objetivos, amasando una enorme fortuna. Tras la muerte de su padre, se adentró en las profundidades de Vajra con el fin de buscar una reliquia largo tiempo buscada por sus antepasados, un arma capaz de acabar con los Peregrinos.

Aquella decisión le costó mucho a Rajrad, que perdió todo lo que tenía en la oscuridad de Vajra. Allí, solo y sin esperanzas, vagó durante años por sendas desconocidas hasta que se encontró una luz ardiente frente a él, tan brillante y cegadora que sus ojos ardieron y su pelaje se volvió gris y sin vida. Aquello que encontró en el corazón de Vajra lo cambió para siempre. La siguiente vez que se le vio entre la civilización fue en la capital del Imperio Mida, presentándose por medios arcanos en la sede de la Cábala de la Armonía Celeste. Apenas unas semanas después de entrar en contacto con los mida, se convirtió en la primera persona

no mida en dos siglos en entrar a formar parte del círculo interior de la Cábala.

Clase de Armadura: 17 (Armadura de mago)

Puntos de golpe: 138 (14d10+56)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	19* (+4)	20 (+5)	17 (+3)	16 (+3)

* Rajrad el Ciego ve incrementada su constitución hasta 19 al portal un Amuleto de Salud. Sin él, su constitución es 8 (-1).

Tiradas de salvación: Int +11, Sab +9

Habilidades: Arcanos +11, Historia +11, Persuasión +9, Religión +11

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante no mágicos (por Piel de piedra)

Sentidos: Vista ciega 120', Percepción pasiva 12

Idiomas: Común, infracomún, peregrino, élfico, gengo.

Desafío: 8 (3900 PX)

Devoción oscura. Rajrad el Ciego tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado o asustado.

Lanzamiento de conjuros. Es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques

de conjuro). El mago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Impacto verdadero, Mano de mago, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Comprensión idiomática, Proyectil mágico, Hechizar persona

Nivel 2 (3 espacios): Oscuridad, Flecha ácida, Ver lo invisible

Nivel 3 (3 espacios): Indetectabilidad, Lanzar maldición, Miedo

Nivel 4 (3 espacios): Asesino fantasmal, Piel de piedra

Poder prestado (Recarga 4-6). Empleando el poder de los ecos de la Urdimbre Espejada, Rajrad puede lanzar uno de los siguientes conjuros como acción adicional: *Crear muertos vivos*, *Dominar persona* o *Tentáculos negros* (lanzados como conjuros de nivel 6 y cuya salvación de conjuro es CD 16).

Acciones

Multiataque. Rajrad del Ciego puede hacer tres ataques con su cimitarra.

Cimitarra Danzante (El Resurgir del Dragón, página 289). Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d8+4) puntos de daño perforante.

LA CIUDAD INUNDADA



APÉNDICE II: LA CIUDAD INUNDADA

Ciudad pequeña: 1974 habitantes (5 % momias élficas, 92 % necrófagos, 2% diablos, 1% otros)

Límite de dinero: 5000 mo

Guardias: Patrullas esporádicas de necrófagos

Autoridad: Rey Golthres, Señor de la Ciudad Inundada

Religiones mayoritarias: Iglesia del Peregrino

Organizaciones: Devotos de la Sacerdotisa Pétrea, la Corte Real.

Aspectos:

Perdida en la oscuridad de Vajra hasta ahora, la Ciudad Inundada era considerada por muchos historiadores como una leyenda, cuentos sin fundamento sobre una ciudad destruida hace mucho tiempo. Sin embargo, Thirleonmar es real y sus habitantes se han mantenido con vida hasta nuestros días gracias a los hechizos nigrománticos con los que los dirigentes élficos preservaron sus cuerpos y los de sus esclavos eternamente. Si es que se puede considerar vida lo que persiste en sus cuerpos putrefactos.

Historia de la ciudad

Thirleonmar fue una ciudad rica, deslumbrante desde que fue edificada, ya que se encuentra a pocas millas de una de las torres de fulgor que alimentaban la Urdimbre Espejada. Su nobleza, formada por elfos que servían con fidelidad a Chraunnus el Extinguido, manejaba un inmenso número de esclavos que realizaban todas las tareas y edificaron desmedidas estructuras para honra de sus amos. Thirleonmar no tardó en convertirse en un baluarte de magia y artes, con una élite social de elfos dedicados a refinar sus dones en todos los campos posibles.

Fue tras el abandono de los Peregrinos cuando comenzó su declive. Abandonada por sus poderosos patrones y sin aliados en las ciudades de esclavos de la región, era cuestión de tiempo que la ciudad de artistas y eruditos colapsara bajo el fuego de la rebelión. Decididos a evitar la pérdida de su posición dominante, la nobleza élfica trazó un siniestro plan para mantener sus dominios.

Preparándolo con ahínco y dedicación, los sabios de la Torre de la Alquimia llenaron cientos de vasijas con componentes alquímicos y los almacenaron junto a la robusta presa que proveía de agua a la ciudad. Tras ello, todos los elfos de la ciudad se cubrieron de vendajes rituales cargados de encantamientos y se acostaron, colocando una moneda de obsidiana pulida bajo sus lenguas.

En aquel momento, la guardia de la ciudad derribó la presa, cuya agua corrió salvaje contra la ciudad arrastrando los componentes alquímicos. Cuando el agua cubrió la ciudad, sus dirigentes cambiaron, convirtiéndose en eternos muertos vivientes aún envueltos en sus arcanos ropajes. Los miles de esclavos perecieron en la riada, despertando tiempo después como necrófagos, hambrientos de carne cruda y rabiosos, ligados mediante la magia a sus amos por toda la eternidad. Desde entonces, Thirleonmar ha permanecido ocupada por muertos vivientes, momias que disfrutaban de los placeres terrenales que los fascinaron en vida, perdidos entre los incontables subterráneos de Vajra.

Cultura y religión

Poco queda de la cultura y las tradiciones élficas que cubrieron en su día las calles de Thirleonmar de adornos y grabados en

honor a los peregrinos. Las esperanzas de que un día vuelvan y los habitantes de la Ciudad Inundada recuperen su antiguo estilo de vida cada vez son menores entre los elfos momificados, quienes vagan por la ciudad dando rienda suelta a sus más depravados caprichos. Aquellos elfos que aún esperan el retorno de los Peregrinos acuden con asiduidad al Templo del Peregrino, donde la Sacerdotisa Pétrea y sus sacerdotes tratan en vano de atraer la atención de sus antiguos señores.

Lugares de relevancia

A. EL PALACIO

Edificado durante el reinado del rey Thelphia, el Palacio es el edificio de mayor tamaño que puede encontrarse en la Ciudad Inundada. Dos enormes puertas de bronce, escoltadas por ingentes estatuas que representan un Peregrino, son lo único visible en una fachada tosca y sin ventanas. En sus innumerables salas permanecen los restos de las antiguas cortes que habitaban en el Palacio, artistas y bufones convertidos en momias corruptas y pútridas. En el centro del Palacio, en su cámara más protegida, se encuentra el rey Golthres, regente imperecedero y señor de Thirleonmar, acompañado de sus más leales súbditos.

B. LA TORRE DE LA ALQUIMIA

De casi 100 pies de alto y planta cuadrada, la Torre de la Alquimia es el lugar donde decenas de magos y estudiosos han creado toda clase de maravillas arcanas aprovechando las migajas de poder cedidas por los Peregrinos. Durante el ocaso de la ciudad, la gran parte de estudios se centraron en la nigromancia y sus aplicaciones, convirtiendo la torre en un foco de maldad y corrupción en la actualidad. En sus pisos superiores se encuentra recluida Lady Dieldel, alquimista suprema de Thirleonmar y principal ideóloga del plan que convirtió a todos los habitantes de la ciudad en las monstruosidades que son.

C. LA TORRE DEL PEREGRINO

Labrado a partir de un único bloque de piedra negra de tamaño descomunal, el templo del peregrino fue levantado mediante magia con el fin de acoger a los fieles de la ciudad, en su mayoría esclavos, que buscasen del consejo de un ser superior. Hoy en día es el edificio en el que los sacerdotes de la Ciudad Inundada llevan a cabo los impíos rituales en los que rezan por el retorno de sus señores Peregrinos y realizan toda clase de ceremonias diabólicas tratando de obtener poder mediante pactos y sacrificios.

D. EL GRAN SALÓN DEL COMERCIO

De planta cuadrada y un único piso de más de 40 pies de alto, el gran salón estuvo hace tiempo lleno de elfos y esclavos cargados de oro, xion y toda clase de provisiones. Entre sus paredes, los mayores comerciantes de Vajra adquirieron joyas y estatuas y se desprendían de sacos llenos de oro. Tras la desaparición del comercio y las necesidades de los habitantes de la ciudad, gran parte del oro fue puesto a salvo en las cámaras fuertemente defendidas que se encuentran bajo el gran salón.

E. LA GRAN GALERÍA DE LAS MARAVILLAS

En sus largas galerías de piedra pulida y mármol se han expuesto las mayores obras de arte nacidas de manos de artesanos mortales. Pinturas, estatuas, cerámica y poesía llenaba el

lugar hace siglos, de los que queda muy poco tras la inundación de la ciudad. Aranvaar, prestigioso y aún más reputado hechicero, fue uno de los últimos elfos que se encargaron de la galería y el actual guardián del lugar, donde guarda sus artefactos más valiosos.

F. EL EMBARCADERO

Edificado sobre los restos de la antigua biblioteca tras la inundación de la ciudad, el embarcadero es un enorme complejo en el que los esclavos preparan y arreglan los botes de sus amos. Estos barcos, fabricados en madera y movidos por remeros que emplean largos remos, sirven para llevar a los nobles momificados de un edificio a otro, sin tener que tocar el agua estancada, que aún sigue corrompida.

Personalidades de la Ciudad Inundada

REY GOLTHTRES, SEÑOR DE LA CIUDAD INUNDADA

No muerto Mediano, legal maligno

Tras gobernar la Ciudad Inundada durante mil años, el viejo rey Golthres se ha convertido en un gobernador tranquilo y acomodado, más interesado en la supervivencia propia que en lograr grandes victorias y conseguir enormes riquezas. Es consciente de que, mientras se mantenga a salvo, su reinado durará para siempre. Por ello pasa todo su tiempo en lo profundo del Palacio de la Ciudad Inundada, que ha convertido en una fortaleza gracias a su magia, rodeado de sus consejeros y cortesanos. La abertura de la enorme grieta del techo supone un problema y una oportunidad para el antiguo rey, pues es la manera perfecta de hacerse con nuevos recursos de la superficie, pero anticiparse podría poner fin a su reino, por lo que ha optado por la paciencia. Quizás la diplomacia y la magia sutil sean lo que le mantenga con vida antes las amenazas de la superficie.

El Rey Golthres es un Señor de las momias (**El Resurgir del Dragón**, página 454).

LA SACERDOTISA PÉTREA

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

En la noche eterna en la que se ha sumido Thirleonmar tras la marcha de los hijos de las estrellas, muchos han sido los que han adoptado nuevas costumbres religiosas y el culto al Peregrino se ha pervertido completamente. La actual suma sacerdotisa del Templo del Peregrino es una mujer que cubre su rostro con una máscara de piedra negra sin expresión ninguna y con grandes alas negras que brotan de su espalda. Fue traída a este plano por el anterior sumo sacerdote, quién acabó asesinado a manos de ella. Desde entonces ofrece consuelo y guía a los elfos momificados que acuden al templo y los guía en las ceremonias en las que son convocados más seres de los planos infernales.

La Sacerdotisa Pétreo es una **Diablo (Erinia)** (**El Resurgir del Dragón**, página 405).

ARANVAAR, EL ARTISTA ETERNO

No muerto Mediano, caótico maligno

Considerado en vida como un personaje histriónico y demente por el resto de los elfos, Aranvaar encontró la sabiduría y la calma en la no vida. Su perspectiva del avance del tiempo y la degradación de la ciudad, donde los esclavos se alimentan de otros esclavos, le han llevado a buscar almacenar todo lo que queda incorrupto de la antigua Thirleonmar en el corazón de la Gran Galería de las Maravillas. En su interior se guardan los vestigios de un pasado que Aranvaar

quiere recuperar, al igual que trata de abandonar su cuerpo marchito y momificado y recuperar su esplendor élfico. Es este deseo el que le ha llevado a desconfiar de la inmortalidad de un cuerpo putrefacto y ha dispersado su alma entre los objetos de arte diseminados por la galería. Este es un secreto que no comparte con sus aprendices, grupos de magos y artistas que aprenden de sus dones en las distintas salas de la galería, y es que Aranvaar se ve a sí mismo como un profesor y un maestro. Entre sus más preciadas posesiones se encuentra un espejo atrapavidas (**El Resurgir del Dragón**, página 290), que luce con orgullo en la exposición de la galería y donde congéneres de Aranvaar permanecen atrapados desde hace siglos para disfrute de su dueño.

Clase de Armadura: 12 (15 con *Armadura de mago*)

Puntos de golpe: 99 (18d8+18)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +9, Sab +6

Habilidades: Arcanos +13, Historia +13

Vulnerabilidades al daño: Fuego

Resistencias al daño: Contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: Élfico, peregrino

Desafío: 12 (8400 PX)

Rejuvenecimiento. Si existen piezas de arte donde ha introducido partes de su alma y es destruido, Aranvaar consigue un cuerpo nuevo en 1d10 días, recupera todos sus puntos de golpe y vuelve a estar activo. El nuevo cuerpo aparece en el interior de la Gran Galería de las Maravillas.

Resistencia mágica. Aranvaar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de conjuros. Aranvaar es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro). El archimago puede lanzar *Disfrazarse e Invisibilidad* a voluntad y tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Contacto electrizante

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Identificar, Armadura de mago*, Misil mágico

Nivel 2 (3 espacios): Detectar pensamientos, Imagen reflejada, Paso brumoso

Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Volar, Bola de fuego

Nivel 4 (3 espacios): Asesino fantasmal, Destierro, Escudo de fuego

Nivel 5 (3 espacios): Animar objetos, Creación, Nube aniquiladora

Nivel 6 (1 espacio): Baile irresistible

Nivel 7 (1 espacio): Dedo de la muerte

Acciones

Multiataque. Puede usar su mirada aterradora y hacer un ataque con su puño podrido.

Puño podrido. (**El Resurgir del Dragón**, página 454)

Mirada aterradora. (**El Resurgir del Dragón**, página 454)

SANGRE DE DRAGONES

CAPÍTULO 6



INTRODUCCIÓN

Las actividades realizadas por la Cábala de la Armonía Celeste en el Macizo de Xarkaz los últimos meses han provocado terremotos que siguen sacudiendo Vadiania Occidental, así como las regiones periféricas de las Selvas Azules de Zefiria y del Imperio Mida. El descubrimiento de la implicación de la facción radical del imperio en esta catástrofe ha iniciado una escala de tensiones entre las dos poderosas naciones, Vadiania y el Imperio Mida, y la diplomacia cada vez se muestra más inefectiva. Los rumores de guerra se disparan. Si bien esta situación no ha estallado aún en un conflicto abierto, las fortalezas vadianas se llenan de infantes, mientras que los mida despliegan su saber mágico y tecnológico en vistas de una pugna que no están dispuestos a perder. La prefecta Guo'Da, quien no ha perdido la esperanza, busca resolver la situación mediante el diálogo y ha convocado a los líderes de las facciones a una conferencia de paz en Sokia. Los aventureros, que gracias a sus acciones se han ganado el respeto de los bandos en disputa, también han sido llamados para guardar la paz y asegurar la seguridad de los diplomáticos de ambos bandos. Pero la paz puede estar aún muy lejos, especialmente cuando la Sangre de Dragones empiece a correr.

Sangre de Dragones es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 9. Esta es una aventura diseñada para grupos de cuatro personajes, y puede ser exigente para grupos poco preparados.

Trasfondo

Los mida siempre han temido el estallido de un gran conflicto en Voldor, pues una guerra total podría provocar no solo la desestabilización de numerosas regiones durante generaciones, sino también azuzar a sus dirigentes a desencadenar poderes más allá de su control. Los Peregrinos dejaron tras de sí innumerables instrumentos mágicos capaces de obrar enormes milagros... o de convertir regiones enteras en yermos incapaces de sostener la vida. Los mida creen que solo ellos son capaces de manejar esos poderes con responsabilidad, de mantener bajo control no solo las increíbles máquinas del Pueblo de las Estrellas sino también sus bajos instintos, azuzados por las posibilidades que estos artefactos ofrecen. A esta filosofía los mida la llaman la «Asunción de la Herencia».

Y de todos los pueblos ninguno preocupa más a las altas esferas del Imperio Mida que los elfos Bastarre. En sus oscuras cámaras, los antiguos mayordomos de los Peregrinos almacenan incontables dispositivos secretos, anaqueles arcanos y remanentes del antiguo poder mágico que dio forma a Voldor innumerables siglos atrás. Peor aún: en las milenarias ciudades de Vajra, la menguante raza de los elfos Bastarre sigue formando a sus retoños en la senda de la magia, estimulando un talento natural que despierta la inconfesada envidia de los maestros arcanos del Imperio Mida. La suma de todos estos elementos ha convertido al rey Falesin de Zazelsan, que jamás ha ocultado su desprecio por los mida, en una fuente de enorme inquietud para los dirigentes de la mayor potencia de Voldor.

Por ello han trabajado los mida tan duramente por construir la paz y mantener la concordia entre los distintos pueblos del continente. Por un lado han establecido alianzas comerciales, militares y políticas con diversos pueblos, tales como los medianos y gnomos de Samundra o algunos reyezuelos de Zefiria, y se han esforzado por atraer e integrar en su avanzada sociedad a gentes de todo Voldor, con el fin de

entender a todos sus vecinos. Pero, al mismo tiempo, los emperadores han entendido que el miedo también es una gran herramienta. Por tanto, las legiones del Imperio Mida también han tratado de dejar patente a todo soldado, general y dirigente de Voldor la abrumadora superioridad de sus fuerzas. Agentes mida y simpatizantes esparcen noticias, reales o exageradas, sobre los éxitos de las fuerzas militares de la nación, y se aseguran de que sus victorias sean conocidas por todos. Pero esto no basta.

Hace dos siglos, durante el benévolo reinado de la emperatriz Yaramgar-Ati It'Antjatjara Sikis, se asentó en la capital del Imperio Mida una dragona de cobre llamada Skalaxtras. Obviamente no lo hizo en su aspecto natural, sino adoptando la forma y la vida de una joven mida llamada Mamiko. Skalaxtras llegó a Nakuro con intereses científicos, dispuesta a debatir con los sabios mida sobre los curiosos casos de hechiceros que desarrollaban rasgos dracónidos debido a su don. La dragona sospechaba que las capacidades arcanas de dichos hechiceros provenían de antiguos cruces sanguíneos entre dragones y otras especies, y tenía una teoría para forzarlo mediante compuestos alquímicos de xion y sangre de dragón.

Sus investigaciones llamaron la atención de miembros de alto rango de la Cábala de la Armonía Celeste, una facción del gobierno del Imperio Mida que aún busca hacerse con el poder que antaño tuvieron los Peregrinos y emplearlo para dominar al resto de naciones. Estos eruditos acudieron a ella, interesados en cómo podía dicho conocimiento mejorar al pueblo mida. No sus condiciones de vida, ni siquiera las defensas del Imperio... sino a la población en sí. Tras largas sesiones de debates y discusiones, Skalaxtras puso sobre la mesa una idea tan extravagante como atrayente para los miembros de la Cábala: dotar de un enorme potencial para la hechicería incluso al campesino más humilde de las terrazas arroceras. ¿El medio? Una solución arcana basada en sangre de dragón tratada con xion mediante la combinación correcta de rituales y que, a lo largo de un proceso de generaciones, mutase para siempre a los habitantes del Imperio Mida. Si el proyecto tenía éxito, futuras generaciones mida contarían con un porcentaje de usuarios con un don innato para la magia mucho mayor a cualquier otra raza del continente.

Este complejo experimento no estaba ideado enteramente por la dragona, pues se basaba en escritos sobre hibridación arrebatados durante la Marcha de los Peregrinos al temible Chraunus, quien ya había tratado de ampliar las capacidades arcanas de elfos y enanos en la antigüedad. En las reuniones con la Cábala, Mamiko transmitía seguridad mientras explicaba las bases alquímicas de su proyecto ante la atenta mirada de sus compañeros, si bien admitía que encontrar la fórmula correcta y posteriormente aplicarla sería el trabajo de décadas, sino siglos. La idea, sugerente como era, se transmitió por los canales oficiales hasta las esferas superiores del gobierno imperial, quienes, de forma discreta, aprobaron un aporte significativo y constante a un pequeño laboratorio secreto situado no lejos de la pequeña ciudad de Sokia. Mamiko fue puesta al frente y empezó un largo proceso de experimentación, fracasos, pequeños logros y locura que ha continuado hasta nuestros días.

Por supuesto, había cuestiones que ni siquiera la Cábala de la Armonía Celeste conocía. Mamiko no era una mida preocupada por su imperio, sino una dragona de cobre con unos planes muy concretos en mente. El verdadero objetivo de Skalaxtras no es otro sino convertir a los hombres simio y su enorme

civilización en su escudo frente a las amenazas de Voldor, así como en su instrumento de venganza contra aquellos que la persiguieron durante largos milenios: los Peregrinos y sus más fieles servidores. Desde que tomara la forma de la joven Mamiko, Skalaxtras ha asumido una docena más de identidades para estar siempre al frente de la investigación y no revelar su secreto. Actualmente, la dragona se hace llamar Ikirosho, un maduro sabio enfrascado en una labor de generaciones.

La sangre que lleva cientos de años empleando en su laboratorio la obtiene de su rival, el dragón azul Iosseidai, quien de forma mezquina matara antaño al compañero de Skalaxtras y a sus retoños no natos aún confinados en sus huevos. Desde entonces, el dragón azul vive una pantomima de vida, encerrado en un dispositivo diseñado para mantenerlo indefenso, exangüe y permanentemente atormentado.

A pesar de los rápidos avances iniciales, la investigación no tardó en estancarse, y pronto pasó a ser un experimento de poca relevancia, lo cual facilitó a Skalaxtras entrar en el proyecto con distintas identidades. Perdida ya toda esperanza de completar el experimento, noticias llegadas desde Vadania abrieron una nueva vía de estudio: una expedición realizada al Pináculo de Xarkaz había dado por escritos de Chraunus nunca vistos, incluido el «Vademécum de Chraunus», donde el Peregrino recogió bajo cifrado gran parte de sus investigaciones. Los textos y traducciones realizadas por la Cofradía de Erekar, que no tardaron en terminar en manos de espías de la Cábala, propiciaron grandes avances y descubrimientos respecto a las investigaciones llevadas a cabo por Chraunus y sus procedimientos. Esta fuente de conocimiento, junto al descubrimiento de una enorme instalación subterránea bajo la propia cordillera por parte de la Cábala, han desencadenado más avances en pocas semanas que en las últimas décadas de fútiles expediciones arqueológicas.

Los actos de la Cábala para hacerse con la bóveda subterránea de Chraunus bajo Xarkaz han provocado que la región alrededor de la cordillera se vea permanentemente afectada por terremotos de distinta intensidad, y ha generado aperturas al mundo subterráneo que monstruosidades de todo tipo emplean para asolar la región. Para empeorar la situación, los agentes de Tabalard han descubierto la responsabilidad de los radicales mida, y el gobierno del exarcado ha responsabilizado a todo el Imperio Mida por las acciones de los radicales. Varias escaramuzas fronterizas ya han tenido lugar y, aunque es pronto para hablar de guerra, ambas facciones acumulan tropas en sus fortines.

Mientras tanto, los nuevos datos de Chraunus han logrado prodigiosos avances y, a pesar de que la Sangre de Dragones aún está lejos de servir para su propósito original, ha generado interesantes productos derivados. El más importante es un compuesto, un bebedizo llamado «slagah» capaz de alterar profundamente a su consumidor dotándolo de enorme fuerza, vitalidad y rasgos draconianos. El precio a pagar es la cordura del consumidor, pues altera la mente tras cada toma.

Ahora, con la guerra llamando a las puertas del Imperio Mida, los altos mandos han decidido poner a prueba la utilidad práctica del slagah, por si es necesario emplearla en el conflicto contra Vadania. La general Jormungander, encargada de la defensa de las fronteras del imperio en Zefiria, ha creado varias unidades especiales con autorización para emplear el compuesto alquímico y se han enviado a las selvas de Zefiria, donde son comunes los encuentros con patrullas eficaces.

Sin embargo, el conflicto con las tropas Bastarre ha surgido muy cerca del territorio mida. Una de las unidades de soldados aumentados con slagah, la Escuadra Salamandra, tuvo hace días un encuentro fortuito con un comando Bastarre que planeaba infiltrarse en la conferencia de paz de Sokia. El slagah inclinó la batalla del lado de los mida, quienes acabaron con brutalidad con las sorprendidas tropas élficas. El único Bastarre superviviente, un agente llamado Eldraned, ha logrado huir hasta Sokia y ocultarse en la ciudad. Cegados por la sed de sangre y la psicosis que otorga el consumo de slagah, la Escuadra Salamandra ha continuado la caza hasta Sokia, sin ser conscientes de que sus acciones bélicas pueden provocar una guerra entre Vadania y el Imperio Mida.

Dónde ocurre la aventura

Sangre de Dragones se desarrolla aproximadamente seis meses después de los eventos de **Ecos de Tiranía**, en la región de Sokia y sus alrededores, durante un convulso periodo en el que las acciones de la Cábala de la Armonía Celeste han iniciado una profunda crisis política y militar. Sokia es una pequeña ciudad de edificios bajos construida en el cauce del río Zian, ocupando al mismo tiempo sus dos riberas, famosa en el Imperio Mida por su carácter ligeramente rústico y la presencia de edificios de manufactura extranjera. Con el tiempo, la ciudad ha conseguido hacer crecer algunos ejemplares de los gigantes árboles que sirven para levantar ciudades tan majestuosas como Nakuro, y que sobresalen como titanes en mitad de las llanuras que rodean Sokia. El Santuario de los Ancestros Uchakan es el lugar donde Guo'Da ha organizado su reunión para labrar la paz. Tienes más información sobre Sokia en el Apéndice II.

La otra localización de esta aventura es una serie de laboratorios bajo el suelo en los que la Cábala realiza sus experimentos, en un terreno que con el tiempo ha sido ocupado por Sokia. Encima de una de estas instalaciones actualmente hay una posada regentada por un agente de la Cábala Celeste y que sirve como punto de reunión.

Resumen de la aventura

Parte 1: La paz quebrada. A las fueras de Sokia, la prefecta de Kaosi ha organizado una conferencia con emisarios vadanios para poner fin a las hostilidades y emprender la construcción de una concordia duradera. En la conferencia, las conversaciones de paz van lentas y el ambiente es tenso, hasta que se desata el caos cuando la escuadra mida irrumpe con salvajismo, desatando un infierno para acabar con la vida del espía Bastarre. Los aventureros deberán afrontar la situación, pues son militares mida quienes tratan de abrirse paso por la conferencia de paz. Una vez la refriega ha terminado, descubrirán que los atacantes son soldados de la legión de Kaosi alterados por alguna clase de extraña brujería.

Parte 2: Planes ocultos. Las pistas apuntan a que los mida están detrás del ataque de las criaturas, pero Guo'Da niega cualquier responsabilidad. Los aventureros no tardan en descubrir que hay intereses ocultos en todos los bandos y que un espía Bastarre anda suelto por Sokia. Encontrarle antes de que las tropas mida acaben con él puede ser la única forma de que los personajes descubran qué es lo que está ocurriendo. Durante esta parte de la aventura deberán moverse por la ciudad con rapidez, enfrentándose al ejército mida, siguiendo la pista a un complot que parece dirigido por la Cábala de la Armonía Celeste pero que afecta a todos los estamentos del Imperio Mida.

LA CÁBALA, SUS AMIGOS Y SUS INTERESES

Aquellos grupos de juego que hayan realizado un largo viaje como parte del juego organizado **Pioneros de Voldor** contarán con un puñado de encuentros o desencuentros con la Cábalá de la Armonía Celeste. Por ello, pueden darse casos de grupos que sean simpatizantes o aliados de la Cábalá y opten por jugar esta aventura. **Sangre de Dragones** no está diseñada propiamente para ello, estando enfocada para grupos cercanos a Tabalard o al gobierno Mida o, por lo menos, neutrales a ellos. A continuación se presenta un gancho y algunas matizaciones que deben hacerse para jugar esta aventura con aliados de la Cábalá.

Tras las acusaciones de haber creado un conflicto tan grave con Vadania por las operaciones de la Cábalá en la Cordillera de Xarkaz, la facción se encuentra en el filo de la cuchilla. Ser de utilidad para el emperador y la Corte Imperial en los conflictos bélicos puede ser la única manera de mantener el poder de la Cábalá dentro del Imperio y poder recuperar posiciones políticas relevantes en el futuro.

Por otro lado, como ya quedó claro en la aventura **Ecos de Tiranía**, la Cábalá no tiene una estructura de mando fija, sino que se compone de distintos maestros cada uno con planes e intereses propios. De hecho, la general Jormungander ni siquiera es miembro de la Cábalá, por lo que la confianza que se tiene en ella es poca o nula.

Gancho de la aventura: La Cábalá contacta con los aventureros para que se encarguen de manera sutil de un posible problema antes de que este tenga lugar. Han logrado que el grupo sea nombrado como parte de la seguridad de las conversaciones de paz y se les pide que hagan todo lo necesario para evitar que la Cábalá sea vista como culpable de la guerra que está por venir, aunque el conflicto con Vadania se ve con buenos ojos. Así, deben eliminarse todos los vínculos de la célula de la Cábalá con las actividades ilegales del imperio mida, incluido silenciar a la general Jormungander. En cambio, deben salvar todos los avances realizados para que, tras la purga, pueda continuarse con la investigación.

Desarrollo de la aventura: Durante la primera parte de la aventura, los aventureros descubrirán que el proyecto **Sangre de Dragones** está descontrolado y que Jormungander está más interesada en demostrar la fuerza del Imperio que en el futuro de la Cábalá. Los contactos de la Cábalá harán llegar a los aventureros la orden de acabar con ella y clausurar la operación **Sangre de Dragones** antes de que lo haga el gobierno, así como tratar de culpabilizar a los vadanios, a la prefecta Guo'Da o al emperador mismo.

Parte 3: Sangre derramada. Los aventureros descubrirán finalmente el laboratorio donde Ikirosho (Skalaxtras) y su equipo siguen investigando. En esta pequeña pero bien equipada instalación no solo descubrirán a los responsables del slagah, sino también a un enorme dragón encerrado mediante una maquinaria que le extrae sangre y le tortura. Tendrán en su mano detener a Ikirosho (Skalaxtras) y Jormungander, y deberán tomar la decisión de mostrar la verdad de la **Sangre de Dragones** al mundo u ocultar los hechos para no condenar a la región a la guerra.

Ganchos de aventura

El gancho de la aventura es la llamada que los aventureros han recibido por parte de los Señores de Tabalard o la Prefectura de Kaosi para acudir en calidad de protectores de la paz a las

negociaciones que se van a desarrollar en Sokia. Son muchos los informes de amenazas que pueden desequilibrar la paz, tanto del propio Imperio Mida como del exterior, y han optado por una fuerza ajena a los ejércitos para que se encarguen de la seguridad y se pueda llevar a cabo la diplomacia. La elección de los aventureros puede deberse a diversas causas, algunas de las cuales se describen a continuación.

¡Por la Reina! Las acciones del Imperio Mida han conducido a Vadania a una situación de guerra inminente en la que el reino no está en la posición más favorable. Si los aventureros han colaborado anteriormente con facciones de Vadania, como la Cofradía de Erekar o los Señores de Tabalard, serán llamados a representar al reino y se les insta a buscar la forma de obtener la mayor ventaja posible ante la guerra que está por suceder.

Que el Imperio sea grande de nuevo: Las acciones llevadas a cabo por los aventureros les han hecho ganarse el aprecio del gobierno mida, quienes los ven como un aliado. Las conferencias que Guo'Da ha organizado en Sokia son una ocasión de paz, pero también un buen lugar en el que imponer tratos ventajosos a los vadanios. Los aventureros son invitados por un grupo de patriotas imperiales, encabezados por la general Jormungander, para proteger los intereses de la de la nación ante los extranjeros (a cambio de la debida recompensa por su lealtad).

Señores de la Selva: Los grandes reinos amenazan con ir a la guerra de nuevo, y cuando esta se desencadene serán los habitantes de Zefiria quienes paguen el precio. La princesa Sembati de los Mopán ha sido enviada junto a un grupo de héroes de la región para exigir responsabilidades por los desmanes de los mida y apaciguar las ansias de guerra vadanias. Si los aventureros han vivido aventuras en el Mopán es probable que sean reclutados para esta misión diplomática.

La llamada de Eurana: La guerra es la senda de la destrucción y la desesperanza, un fracaso de todos aquellos que han trabajado para convertir Voldor en un lugar mejor. Por ello, una congregación zefiria de creyentes de Eurana se ha unido con correligionarios vadanios y mida para colaborar en la reconstrucción de la paz. Si los aventureros han logrado fama y renombre evitando conflictos y son vistos como adalides de la paz, pueden ser elegidos como protectores de dicha congregación.

Aventuras enlazadas: si los personajes completaron **Ecos de Tiranía**, estos vieron cómo las acciones de la Cábalá provocaban el desastre tectónico de Tabalard. Desde entonces estos temblores han sembrado el caos en la región fronteriza. Tanto el Imperio Mida como Tabalard saben que los aventureros son los únicos testigos de lo acontecido bajo tierra y su testimonio es fundamental para la búsqueda de responsables en la conferencia de paz de Sokia.

Resumen de los PNJ

A continuación presentamos un pequeño resumen de los personajes no jugadores más importantes de **Sangre de Dragones**.

Ikirosho/Skalaxtras: Ikirosho es un maduro mida de aspecto inofensivo que vive enfrascado en sus investigaciones con la **Sangre de Dragón** y que durante los eventos de la aventura trabaja incansablemente en el refinamiento del slagah. Es de carácter pasivo, y solo demuestra verdadero genio a la hora de defender su proyecto. En realidad Ikirosho nunca ha existido: se trata de una dragona de cobre llamada Skalaxtras, quien lleva siglos tomando la apariencia de los líderes del proyecto **Sangre de Dragones**.

Iosseidai: el que fuera un orgulloso y ladino dragón azul obsesionado con hacerse con un territorio es, desde hace siglos, una miserable pieza de carne encerrada en una horrible máquina que le extrae la sangre al mismo tiempo que le mantiene vivo en una gran agonía. Poco queda del Iosseidai que atacó el nido de otra pareja de dragones y que ocupó su territorio, poniendo en peligro su seguridad, pues el martirio al que se ha visto sometido le ha llevado más allá de la locura.

Prefecta Guo'Da: una centenaria mida de rostro tranquilo y gestos suaves que viste a la forma tradicional y que oculta tras su enorme y cálida sonrisa una mente agudísima. Guo'Da vive para servir al Imperio Mida al mismo tiempo que entiende que la Asunción de la Herencia debe ser ejercida con compasión. Ha organizado la conferencia de paz de buena fe y confía en poder apaciguar los ánimos mediante la diplomacia, pero teme las consecuencias de un fracaso.

General Jormungander: una veterana de las guerras frontizas. La general Jormungander es una hipótida que pertenece a un linaje formado en las academias militares de Nakuro y una devota fiel al Peregrino, a quien personifica en la figura del emperador mida. Cree que el futuro de Voldor solo puede ser asegurado por el dominio del Imperio Mida, y desprecia a las demás naciones por considerarlas cortas de mira, movidas solo por mezquinos bajos instintos. Por esto mismo lleva años trabajando junto a miembros de la Cábala de la Armonía Celeste, a quienes considera unos estudiosos cobardes pero muy útiles.

Lord Harshu de Tabalard: el emisario vadanio en la reunión de Sokia es un astuto comerciante tabalardés, quien ha

sido escogido por sus pares para tal misión dado su conocimiento de la cultura mida y carácter calmado. Harshu es consciente de que los dirigentes vadanios reclaman una enorme compensación por los ingentes problemas generados por las acciones de los mida y, que de no verse satisfechos, irán a la guerra. Y la guerra no es buena para los negocios, como dice la diosa Eurana.

Sembati de los Mopán: la princesa Sembati es una treintañera alta y espigada, de rostro duro, que siempre va engalanada con los abalorios propios de su condición como aspirante al trono de Mopán. Lo más llamativo de la princesa mopán es su cráneo artificialmente alargado que la marca como miembro de la casa real y que ha propiciado que cuente con grandes capacidades psiónicas. Aunque el Mopán solo se ha visto parcialmente afectado por los actos de la Cábala de la Armonía Celeste, Sembati ha acudido a Sokia preocupada por los efectos de una guerra a gran escala. Está convencida de que los elfos Bastarre de Kymelin aprovecharían para atacar a los mida, cruzando el Mopán e incluso esclavizando su nación.

Eldraned: este explorador Bastarre es el único superviviente de su escuadrilla, que fue aniquilada por soldados mida potenciados con slagah. Ahora se encuentra escondido en Sokia, huyendo de los soldados mida que tratan de terminar el trabajo. Eldraned desea completar su misión en la ciudad mida y vengar a sus compañeros, pero solo y sin equipo no se encuentra en facultades para ello, por lo que ha priorizado la supervivencia por el momento.

PARTE I: LA PAZ QUEBRADA

Durante esta primera parte de la aventura los personajes formarán parte de la conferencia de paz de Sokia, donde podrán relacionarse con los representantes políticos de las dos facciones enfrentadas. Durante la celebración de la misma los aventureros se toparán con los soldados de la Escuadra Salamandra, un grupo militar mida cuyos soldados se potencian consumiendo slagah. La presencia de un espía élfico en el Santuario de los Ancestros, donde tiene lugar la reunión, provocará un fuerte conflicto entre los aventureros y la Escuadra Salamandra, cuyos miembros están ansiosos por ponerle las manos encima al agente Bastarre.

Viaje a Sokia

Después de semanas de tensa diplomacia entre Vadanía y el Imperio Mida, las noticias de que se va a llevar a cabo una conferencia de paz han sido bien recibidas por todos los pueblos de la región, quienes ya habían comenzado a almacenar provisiones ante la inminente amenaza de guerra. Tras recibir la petición de ayuda por parte de una de las facciones del conflicto, bien los mida o los vadanios, el grupo deberá desplazarse hasta Sokia, en la frontera sur del Imperio.

Puede que se trate de un viaje largo, dependiendo desde dónde partan los aventureros, pero sin lugar a dudas va a ser un trayecto peligroso. Los terremotos y temblores ocurren con poca frecuencia, y son poco amenazantes, pero gran parte de la fauna de Vajra ha huido a la superficie, por lo que toda clase de criaturas acechan los bosques que rodean Tabalard.

El ambiente bélico no ha ayudado a mejorar la situación. Los soldados han sido llamados a las fortalezas y apenas hay patrullas

que se atrevan a internarse en la espesura que rodea los caminos por miedo a iniciar un conflicto con exploradores del otro bando.

Si como director de juego quieres introducir algún combate en el viaje hasta Sokia para dejar patente a los jugadores de las condiciones de peligro de la región, tienes una tabla de encuentros aleatorios en la que puedes tirar o directamente elegir una de las opciones. Los encuentros no indican el número de adversarios, que variará si buscas un encuentro rutinario o poner a los aventureros en peligro desde el principio.

D8	Encuentro
1	Una patrulla de asaltantes Morlock han saqueado una villa vadanía y atrincherado en su interior hasta que lleguen refuerzos.
2	Varios Otyugh han anidado en un granero abandonado, arrasando los cadáveres del ganado de la región a su interior.
3	Una pequeña arboleda que rodea el camino se ha convertido en la zona de caza de arañas de fase, que han perdido su anterior fuente de alimento.
4	Grupos de momias y necrarios alcanzan la superficie desde su ciudad hundida en Vajra a través de nuevas grietas, buscando esclavos para su rey.
5	De una profunda grieta en el suelo no dejan de brotar fumarolas de aire putrefacto y decenas de pudines negros que lo consumen todo a su paso.
6	Un colosal Remorhaz se ha abierto paso hasta la superficie, trayendo el terror a los pueblos mida de la frontera.

La llegada a Sokia

Tras varias jornadas de viaje, los aventureros alcanzan la ciudad de Sokia al fin. Las patrullas de guardias se han vuelto más comunes desde que cruzaron la frontera del Imperio, aunque no hay destacamentos militares desplegados en la frontera y los caminos están rebosantes de comerciantes que acuden a la capital de la Prefectura de Kaosi antes de proseguir su viaje hacia Nakuro, capital del Imperio. Cuando los aventureros lleguen a Kaosi, lee o parafrasea el siguiente texto:

Lo primero que contempláis al acceder al valle del Jianquan desde la calzada imperial es un enorme árbol phraramah en cuyas ramas se ha emplazado un templo de aspecto sencillo y solemne. Pronto divisáis los muchos canales que cruzan una ciudad poblada de edificios bajos y decenas de embarcaderos. Las calles, de reluciente piedra caliza y arena, se encuentran desiertas salvo por las numerosas patrullas armadas que las recorren, lanza en mano. No tardáis en llamar la atención de la guarnición de la puerta, que no os quita ojo cuando os adentráis en la ciudad.

Para evitar conflictos innecesarios y mantener el orden, la prefecta Guo'Da ha pedido a la población civil que permanezcan en sus hogares mientras aguarda la llegada de los diplomáticos invitados a la reunión de paz. Todo aquel que no sea imprescindible ha abandonado las calles, por lo que lo que más abunda en la ciudad son las tropas mida. Aunque la guardia se encuentra desplegada en sus puestos habituales, los personajes que tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 12 observarán que la mayoría de soldados pertenecen al ejército regular mida, quienes prácticamente han tomado la ciudad. Los aventureros son abordados por un enjuto mayordomo mida escoltado por una pareja de guardias y se ofrecerá a llevarlos de inmediato ante la prefecta Guo'Da en el Santuario de los Ancestros.

Durante el trayecto, los aventureros son guiados por toda Sokia, haciéndoles cruzar en un pequeño bote el Canal de las Monedas a través del Mercado Flotante. Aquí, los personajes pueden comprar toda clase de mercancía cotidiana a buen precio: materiales, armas y armaduras, equipamiento de aventurero, provisiones... Uno de los botes de venta más llamativos es el dirigido por una pareja de midas, Moio y Leigo, que venden pergaminos de conjuro y baratijas arcanas. Ambos fueron estudiantes de magia en Nakuro en su juventud y ahora se ganan la vida vendiendo algunos de las cosas que atesoran de su vida pasada. Estos son los productos que ofrecen:

Suministros	Coste
Pergamino de conjuro de nivel 1	150 po
Pergamino de conjuro de nivel 2	450 po
Pergamino de conjuro: Clarividencia	1200 po
Pergamino de conjuro: Localizar criatura	2500 po
Anillo de saltar	400 po
Botas aladas	600 po
Gema elemental (Esmeralda)	750 po
Piedra de Ioun de sustento	2750 po
Poción de leer la mente	1000 po

El Santuario de los Ancestros Uchakan ha sido elegido como el lugar en el que llevar a cabo las reuniones en las que se tratará de mantener la paz en la región. Cuando los aventureros llegan a su planta son recibidos por varios mayordomos que les ofrecen entrar al interior del santuario, donde les

esperan ropas secas y limpias y un aromático té acompañado de dulces de fruta seca. Si optan por aceptar la invitación son llevados hasta la pagoda más baja del santuario. La pagoda es un edificio de planta circular y que no supera las tres alturas, construido de forma sencilla con madera roja. El recinto se encuentra constantemente rodeado por legionarios mida que visten tabardos esmeraldas con el emblema de la Prefectura de Kaosi.

Antes de permitir a los personajes la entrada al Santuario de los Ancestros se les indicará que es un lugar de paz y respeto, donde no tiene cabida la violencia. Por ello, se les instará a dejar todas sus armas en una pequeña sala junto a la entrada y se guardarán bajo llave, vigiladas por los acólitos del lugar. Aunque es una petición ineludible y no negociable, los acólitos del santuario no registrarán a los aventureros de ninguna manera, confiando en la sinceridad y buen hacer del grupo.

Junto a una joven mediana con ropas sencillas que trae una bandeja con numerosas bebidas calientes, la prefecta Guo'Da se acerca a los personajes. Luce un sencillo traje de colores claros y su rostro presenta signos de preocupación que trata de disimular, aparentando de pronto su venerable edad. Porta en sus manos un estuche forrado de tela carmesí en el que reposa una figura de oro y ámbar que representa con gran detalle un árbol de tronco rugoso y prodigioso ramaje. Es un símbolo de paz y fraternidad mida, pues encarna el sustento del grupo, y es entregado por Guo'Da al grupo como agradecimiento por su compromiso con la paz y la colaboración entre distintos imperios. El juego de estuche y estatua pesa 6 libras en total y su venta en mercados apropiados podría alcanzar fácilmente las 5000 monedas de oro.

Incluso si los aventureros están en malos términos con la Prefectura de Kaosi, Guo'Da se comportará de forma agradable y cercana con ellos. Los espías a su servicio han elaborado informes exhaustivos sobre el grupo, así como sobre el resto de invitados, y la prefecta se ha empapado con ellos. Conocerá no solo el nombre de cada uno de los personajes, sino sus trasfondos y algunas de las acciones más destacables que han realizado. Tras darles la bienvenida al santuario, Guo'Da se mostrará encantada de disfrutar del té junto a los aventureros y charlar con ellos si lo desean. Estos son algunos temas sobre los que la prefecta Guo'Da puede dar información a los protagonistas y responder a sus preguntas:

¿Cuál es el estado de la relación entre Vadania y el Imperio Mida?

Malo, muy malo. Me temo que los abominables actos de la Cábala de la Armonía Celeste en el subsuelo de Tabalard han provocado mucho más que los temblores que asolan la región. La corona de Vadania considera que se trata de una maniobra del Emperador para debilitar la zona fronteriza de su reino y así anexionarla al Imperio Mida. Sin embargo, que los Señores de Tabalard hayan aceptado esta reunión significa que no todo está perdido. Quizás ellos puedan convencer a su reina de la importancia de la paz entre Vadania y nuestro imperio.

¿Qué ha ocurrido con los miembros de la Cábala de la Armonía Celeste?

Tras descubrirse sus acciones en suelo soberano de otro reino sin permiso de nuestro emperador han sufrido un fuerte golpe político. Varios de sus cortesanos han sido forzados al exilio y un buen número de sus eruditos han sido apartados de sus laboratorios. Sin embargo, siguen contando con poder en algunos estratos de la corte imperial, y la posibilidad de la guerra con Vadania les ha conferido nuevos aliados. Algunos generales han sugerido que los métodos y actitudes de la Cábala serán necesarios si hay que librar una guerra.

¿Cuál es el estado de las fronteras del Imperio Mida? ¿Ha habido ya enfrentamientos contra los vadanios?

De momento la situación es tranquila. Estas semanas ha habido algún encontronazo entre exploradores, pero se han saldado con intercambios de prisioneros y algún puesto de avanzada carbonizado.

¿Quiénes participan en la conferencia de paz?

Yo en persona guiaré las negociaciones como representante del Imperio Mida, pues cuento con el apoyo del propio emperador. La general Jormungander, una veterana y comprometida líder, me acompañará como voz de los ejércitos mida. Los Señores de Tabalard, en cambio, han enviado a lord Harshu como representante de su ciudad. Es un hombre astuto y ambicioso pero, como todos los comerciantes, conoce las bondades de la paz y los horrores de la guerra. También se nos unirá la princesa Sembati, quien algún día heredará el trono de los Mopán. La situación de su reino, entre Vadania y nuestro Imperio, la convierte en una testigo de renombre para la diplomacia y se ha mostrado muy dispuesta a colaborar con nosotros.

A lo largo del día y tras la recepción de los personajes, otras dos delegaciones llegan al santuario. La primera es la de lord Harshu, quien se desplaza en una caravana de varios carromatos de madera pulida en la que se han representado los escudos de los distintos Señores de Tabalard. Viene acompañado de medio centenar de hombres armados, todos equipados para la guerra y de aspectos y razas variopintas. Tener éxito en una tirada de Inteligencia (Historia) CD 15 permite reconocer a estos llamativos soldados. Se trata de «Los mastines de la corona», una compañía mercenaria de gran reputación dirigida por el antiguo capitán de la guardia real vadaniana. Que sirvan de escolta de lord Harshu es la declaración de que cuenta con el respaldo de la reina de Vadania.

Si las relaciones con la Cofradía de Erekar o la ciudad de Tabalard son buenas, lord Harshu no tendrá inconveniente en reunirse con los aventureros antes de las reuniones oficiales. Les recibe en el cuarto que le han asignado, donde degusta una jarra de cerveza oscura ataviado con un impoluto jubón y una armadura de malla que no parece haber visto nunca una espada de cerca. A continuación se muestran algunas respuestas que puede dar a las preguntas del grupo:

¿Cuál es el estado de Vadania tras los actos realizados por la Cábala de la Armonía Celeste?

Lo acontecido en Vajra, bajo la Cordillera de Xarkaz, ha sido un golpe muy duro para todo Vadania. Se han abierto grietas al subsuelo por toda la región oriental y toda clase de criaturas subterráneas buscan refugio y alimento en nuestras tierras. Los soldados no dan a basto y la Cofradía de Erekar no es capaz de localizar y bloquear todas las nuevas entradas a Vajra. Por no hablar de que la tierra aún no ha dejado de temblar. Malos síntomas.

¿Qué planea la Corona de Vadania? ¿Pretende forzar la guerra contra los mida?

Como todos los monarcas, la reina está más preocupada por su honor y por devolver agravios que por lo que ocurra en las ciudades fronterizas. Es obvio que las acciones de la Cábala han sido vistas como un acto de guerra, pero si me han permitido llegar hasta aquí significa que no todo está perdido.

¿Qué esperas de la conferencia de paz?

Los mida son un pueblo orgulloso y con cierta tendencia a considerarnos a los demás un puñado de niños imberbes, pero Guo'Da es una mujer sabia y justa: estoy convencido de que su búsqueda de la paz es sincera. La princesa de los Mopán es muy joven aún, pero su pueblo es quién más tiene que perder en caso de guerra. No es algo que mucha gente conozca, pero el reino de mopán depende en gran medida de las tropas que despliega en sus territorios el Imperio Mida para enfrentarse a los elfos del Mar de Oculta. Endiablad

MAYOR O MENOR PROTAGONISMO

Aunque un hecho como esta reunión política es el lugar perfecto en el que lucirse, no todos los grupos de aventureros están acostumbrados a la alta política. Como director de juego siéntete libre de elegir cuán importante son los personajes en las conversaciones de paz. Puede que solo sean testigos excepcionales de la conferencia o que tengan que sacar su lado más diplomático y mediar entre ambos imperios para evitar la guerra.

Si se juega esta aventura como parte del juego organizado **Pioneros de Voldor**, la relación del grupo de aventureros con la Prefectura de Kaosi y la Cofradía de Erekar puede ser de gran relevancia, pues marcará la neutralidad (o la falta de esta) del grupo.

Por otro lado, si se ha jugado previamente la aventura **Ecos de Tiranía**, uno de los actos iniciales será un duro interrogatorio a los personajes llevado a cabo sin piedad por lord Harshu y Guo'Da sobre los hechos ocurridos bajo la Cordillera de Xarkaz y la relación de la Cábala de la Armonía Celeste en dichos actos.

déspotas de orejas picudas —Lord Harshu escupe en el suelo para dar mayor énfasis a su maldición—. *Contra ellos habríamos de enviar nuestros ejércitos y no dejar ni uno con vida.*

La última en llegar al Santuario de los Ancestros es la princesa de los mopán, quien viaja a lomos de un elegante caballo escoltada por media docena de soldados de confianza, todos ellos portando el tradicional *sipém*, un asta de madera coronada con una hoja curva en su extremo. Al cruzarse con los aventureros por primera vez, Sembati hace un amplio gesto con los brazos en forma reverencia y camina decididamente hacia ellos.

Tras presentarse de forma escueta y agradecerles su compromiso con la senda de la paz, la princesa da un nada protocolario abrazo a uno de los aventureros, preferentemente a aquel más propenso a la justicia y entregado a los demás, como paladines o clérigos de deidades buenas. Sin que nadie más pueda percatarse, susurra un enigmático mensaje al oído del aventurero: «Permaneced alerta, pues alguien acecha en las sombras y amenaza nuestras vidas». Después de este extraño encuentro, la princesa Sembati es escoltada hasta su cuarto y cualquier intento de interrumpir su descanso y hablar con ella será evitado por sus celosos guardias.

La conferencia de paz

A la mañana siguiente la conferencia de paz da comienzo. Tendrá lugar en la Cámara de la Renovación, un enorme salón de planta circular y de más de 45 pies de altura, cuya estructura proyecta la voz de los ponentes para que pueda oírse en la docena de balconadas que dan a dicha cámara desde los pisos superiores del santuario. Este lugar es el corazón de la estructura, construido directamente sobre el tronco del árbol y protegido por las ramas que han sido curvadas para adaptarse a la forma del gran salón.

Dado que los aventureros no gozan de posiciones políticas de gran relevancia, se les ha asignado uno de los balcones superiores, desde donde pueden escuchar los discursos de los distintos líderes. El balcón cuenta con abultados cojines de plumas en los que poder reposar las muchas horas que duran los actos mientras degustan néctares de fruta ofrecidos por un complaciente acólito mida.

Cuando creas que los personajes ya han hecho todo lo posible en la conferencia, dará comienzo una serie de eventos que ponen en marcha todo lo que está por venir. Lee o parafrasea el siguiente texto:

La voz de la prefecta Guo'Da, serena pero firme, resuena por los balcones, escuchándose a la perfección. Palabras poderosas como «unidad», «concordia» y «acuerdo» llenan un discurso en el que se llama a Vadanía a no buscar el conflicto, y carga con dureza contra fanáticos y extremistas, tanto humanos como midas, que tratan de imponer sus ideas mediante la fuerza. No podéis evitar perder el hilo del discurso al distinguir a vuestras espaldas el inconfundible sonido de las placas de una armadura repicando entre ellas. Al volver la vista vislumbráis brevemente la silueta de dos hombres, acorazados y con armas desenfundadas, que cruzan con paso decidido por el pasillo por el que se accede a vuestra balconada y a los pisos superiores.



Se trata de dos soldados mida pertenecientes a la Escuadra Salamandra que han comenzado un registro del santuario para localizar al espía Bastarre al que llevan varias jornadas persiguiendo. Eldraned, el agente elfo, es el último superviviente de un grupo de infiltración que planeaba atentar en Sokia. Todos sus compañeros han sido brutalmente eliminados por los miembros de la Escuadra Salamandra, y ha optado por esconderse entre los diplomáticos para intentar acabar con algunos políticos mida, asumiendo que su objetivo original ya no está a su alcance.

Para evitar que los débiles políticos mida, como Guo'Da; o los enemigos del Imperio, como lord Harshu, descubran el uso experimental de alquimia de sangre en unidades del ejército mida, la general Jormungander ha ordenado a la Escuadra Salamandra que acaben con rapidez con el esquivo elfo y no dejen testigos de su actuación, pues nadie debe conocer esta arma secreta. La general cree que si los vadanios descubren que los elfos tienen agentes dentro de las fronteras del Imperio podrían buscar una alianza con el rey élfico del Mar de Oculta.

Los dos soldados de la Escuadra Salamandra visten armaduras intermedias, con corazas desgastadas, ropas oscuras y bien entalladas. Portan yelmos coronados por una gran púa y cubren la parte inferior del rostro con pañuelos de tela rojiza, de manera que solo pueden verse sus ojos. Avanzan con pasos rápidos, portando espadas cortas y de hoja ancha desenfundadas. Al reparar en el grupo de aventureros ambos soldados se detienen, mirándolos con recelo, tensando los músculos y evaluando la situación.

Los aventureros saben perfectamente que no se permiten armas en el Santuario de los Ancestros, por lo que les llamará la atención que porten espadas por los pasillos. Tener éxito en algunas pruebas de habilidad puede propiciar información adicional a los aventureros:

- **Sabiduría (Percepción) CD 13:** los restos de plantas y barro de sus botas es un indicativo de que han estado recientemente en campo abierto. No son de la guarnición de Sokia.
- **Sabiduría (Perspicacia) CD 12:** muestran una forma de andar firme y decidida, denota que cuentan con algún tipo de autoridad o consideran justificada su presencia. No se esconden en absoluto.
- **Sabiduría (Percepción) CD 16:** sus ojos muestran pupilas delgadas y verticales, apenas una línea, y el iris es de un color amarillento impropio de los ojos mida.

Si los aventureros tratan de acercarse o hablar, uno de los mida les apunta con la espada y les dice tajantemente que son miembros del ejército con permiso para actuar en el santuario y que vuelvan a su balconada de inmediato antes de que tengan que hacerles daño. Tener éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14 permite a los aventureros saber que está mintiendo flagrantemente. Cualquier intento por parte de los personajes de evitar que continúen su avance, obligarles a identificarse o revelar sus planes será respondido por los soldados de la Escuadra Salamandra con violencia (Ver Apéndice: Enemigos). El uso del slagah les ha vuelto rabiosos y psicóticos, con un gusto sobrenatural por la matanza, por lo que no ven problemas éticos ni morales en tratar de destripar a los aventureros para continuar con la caza del espía. Se abalanzan con rapidez sobre sus enemigos desarmados empleando las hojas anchas y reservando los alientos de rayos solo si se ven superados por los personajes.

En algún momento el combate se ve interrumpido por la llegada de la general Jormungander y una decena de acólitos del

santuario. La hipótida viste su armadura militar y se muestra imponente, alzándose una cabeza por encima de los mides. Nada más divisar el combate suelta un potente bramido para detenerlo. Si los miembros de la Escuadra Salamandra siguen con vida, detienen sus acciones y se cuadran al ver a la hipótida. Jormungander explica escuetamente que estos hombres son miembros del ejército imperial mida y que quedan bajo su jurisdicción hasta que se aclare su presencia armada en un lugar sagrado. Ignora cualquier opinión de los aventureros y les fuerza a volver a la balconada para atender a los discursos de los políticos.

Cualquier personaje que se fije en los acólitos que siguen a la general Jormungander puede realizar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15. Si tiene éxito, repara en que, a pesar de sus sencillas túnicas, no son eruditos del templo, sino mides acostumbrados a los esfuerzos físicos. También distingue en sus movimientos dejes de soldados bien adiestrados. En efecto, se trata de una decena de soldados de infantería que trabajan para la general del ejército imperial.

Arde la llama de la guerra

Aunque los hechos ocurridos deberían preocupar, y mucho, a los personajes, en realidad no pueden hacer mucho más que permanecer atentos mientras continúan las negociaciones entre los políticos. Los que sí que pueden actuar, y de hecho lo hacen, son los miembros de la Escuadra Salamandra.

Tras asegurar a la general Jormungander que el agente Bastarre se oculta en el ancestral templo, esta ha optado por un nuevo curso de acción: liberar varias criaturas elementales de fuego en el Santuario de los Ancestros para que las llamas obliguen a salir a todos los políticos, permitiendo así a sus soldados entrar a cazar al elfo. Para ello ha empleado un poderoso artefacto que fue recuperado por sus tropas tras una escaramuza con elfos Bastarre que habían incendiado varias aldeas de los mopán. Se trata de la pulsera de cuentas de ojo de fuego. Después solo resta que inculpe a los vadanios (o a los propios aventureros) de haber convocado criaturas infernales para acabar con los pacíficos diplomáticos mida y la invasión de la frontera vadaniana podrá dar comienzo. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

Os encontráis en la balconada escuchando las provocativas palabras de lord Harshu cuando un fuerte chillido recorre el auditorio. Pronto otros gritos de pánico le siguen a medida que una fuerte y negra humareda inunda el salón y el olor a azufre os golpea violentamente. A pesar de que no podéis ver qué ocurre por culpa del humo y las cenizas, el sonido de gritos y golpes es un indicativo del horror que está teniendo lugar.

Todo el Santuario de los Ancestros está inundado de un humo negro y nauseabundo, carente de oxígeno y que provoca llagas en la garganta de quienes lo respiran. Al final de cada encuentro que realicen en el interior del edificio todos los aventureros deben realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15 y, en caso de fallo, obtienen un nivel de agotamiento. Emplear trapos húmedos, expulsar el humo mediante magia o cualquier otra ayuda sobrenatural puede otorgar ventaja en dichas pruebas de salvación.

Criaturas. Nada más salir a la escalera principal por la que se accede a la balconada los personajes son sorprendidos por dos criaturas hechas de lava y fuego, con cuerpos serpentinos. Se trata de **dos salamandras** (**El Resurgir del Dragón**, página 465) dispuestas a acabar con los aventureros. En uno

PULSERA DE CUENTAS DE OJO DE FUEGO

Objeto maravilloso, muy raro

Delicada pulsera de hilo de xion decorada con varias cuentas de una piedra cálida que brilla como si un pequeño sol ardiera en su interior. Cuando se arrancan y se parten, una criatura elemental de fuego atrapada en la piedra es liberada y ataca con rabia ardiente a cualquier ser vivo a su alrededor. Cada una de estas pulseras puede contar con entre una y cinco cuentas. El elemental encerrado en cada una se decide mediante el azar, tal y como se describe en la siguiente tabla:

1D20	Criatura convocada
1-7	Azer
8-12	Elemental de fuego
13-18	Salamandra
19-20	Ifriti

de los balcones inferiores una parte de la delegación mida se encuentra en apuros y sus gritos de auxilio resuenan por el edificio, pues el fuego ha tomado vida a su alrededor y les impide huir hacia las escaleras. Se trata de dos elementales de fuego especialmente violentos (**El Resurgir del Dragón**, página 429).

Cuando los personajes alcanzan la planta inferior se encuentran en un vestíbulo que une la salida con el primer nivel de la Cámara de la Renovación. Un acólito del templo ha abierto la puerta del almacén de armas y grita a guardias y aventureros que entren a coger lo que necesiten para salvar a los inocentes. Aparte de las armas de los personajes, dentro se pueden encontrar medio centenar de armas mundanas.

Mientras tanto, los mercenarios vadanios tratan de salvar la vida de lord Harshu, que grita de dolor en el suelo de la Cámara de la Renovación con gran parte de su cuerpo cubierto de quemaduras. Sobre él se alza un Ifriti (**El Resurgir del Dragón**, página 435), un poderoso demonio de fuego dotado de grandes cuernos y rodeado de llamas intensas que danzan a su alrededor.

Solo la intervención de los personajes puede salvar la vida de lord Harshu.

Guerra en las sombras

La conferencia de paz se da por interrumpida y todos los diplomáticos y acólitos del templo se diseminan por la explanada tras ser evacuados. Guo'Da se mueve de un lado a otro, asegurándose de que todos se encuentren con vida, y la princesa Sembati no deja de mirar a los aventureros, resguardada por los guerreros mopán. Una fina lluvia cae sobre Sokia, insuficiente para apagar las llamas que aún arden en el templo pero que sirve de alivio para la piel y limpia el aire poco a poco.

Cuando los aventureros traten de ver qué ha ocurrido en el interior, o si vigilan el exterior, repararán en un grupo de figuras encapuchadas que trepan por una de las ramas del árbol phraramah y que se adentran en el último piso del santuario. Una tirada con éxito de Sabiduría (Percepción) CD 12 permite identificarlos como soldados mida con equipación similar a los que se enfrentaron anteriormente. Seguirlos hasta el piso superior es sencillo: solo hay que subir

los cientos de escalones abrasados que forman la escalera central. Cuando alcancen el último piso, lee o parafrasea el siguiente texto:

Al dar el último giro de la escalera os encontráis en el piso más alto del antiguo santuario mida. Ante vosotros, una escena inquietante tiene lugar. Cuatro soldados mida, armados con espadas anchas y rostros cubiertos por telas carmesíes, rodean a un elfo que se defiende a duras penas empleando una cadena cubierta de púas de acero. Vuestros pasos llaman la atención de los mida, quienes centran la vista en vosotros durante un instante. Distracción suficiente para que el pálido elfo pueda abrirse paso hasta la esquina de la habitación y desaparezca, fundiéndose con la pared en un abrir y cerrar de ojos.

Los soldados de la Escuadra Salamandra maldicen y golpean con sus espadas la pared por la que ha desaparecido El-draned. Después se giran hacia los personajes y avanzan con sus dracónidos ojos llenos de ira. Uno de ellos, que parece

portar el liderazgo del grupo, asevera con voz cascada: «La general dijo que no podía haber testigos de esto. Hagámosles pagar por quitarnos a nuestra presa». Instantes después los cuatro soldados se abalanzan contra los personajes con una violencia y un ansia más propias de animales salvajes que de personas.

Llevados por la adrenalina del combate contra el agente élfico y con el cuerpo a rebosar de slagah, los soldados de la Escuadra Salamandra emplean todos sus recursos contra los aventureros, sin pudor por mostrar sus deformadas mandíbulas y protuberantes colmillos y descargando oleadas de rayos de sus bocas mientras hostigan al grupo con estocadas rápidas y certeras.

Cuando el combate termina y se hace el silencio, los aventureros advierten que desde la escalera les observan Guo'Da, la princesa Sembati y la general Jormungander. Las tres permanecen de pie, paralizadas ante los cadáveres de los soldados mida, con un rictus en el rostro que mezcla el terror y la sorpresa.

PARTE II: PLANES OCULTOS

La segunda parte de la aventura comienza tras el enfrentamiento de los aventureros con la Escuadra Salamandra y la huida del misterioso asesino elfo. La conferencia de paz ha sido boicoteada, los personajes se han enfrentado a tropas mida en el propio Santuario de los Ancestros y son los únicos que han presenciado al espía de los Bastarre. Dada la situación, son muchas las preguntas que deben hacerse y las ansias de encontrar respuestas debería ser suficiente para que avance la aventura.

Pero no todo son facilidades para los personajes. Los cuerpos de varios soldados mida a sus pies y sus armas desenvainadas al final de la última escena pone muy difícil al grupo explicar lo ocurrido sin parecer sospechosos. La general Jormungander tiene la excusa perfecta para quitarse de en medio a los aventureros, quienes ya se han enfrentado a sus esbirros, y ordena a los soldados que vienen tras ella que capturen a los aventureros. Por su parte, tanto Guo'Da como la princesa Sembati piden a los personajes que entreguen las armas pacíficamente para que pueda resolverse lo ocurrido sin más derramamiento de sangre.

Si deciden no confiar en Guo'Da ni Sembati y huir, tendrán que abrirse paso ante una veintena de soldados mida (Matón, **El Resurgir del Dragón**, página 367) que han tomado las escaleras del santuario. A partir de ese momento son considerados enemigos de Sokia y los guardias tratarán de capturarles si son vistos. Puedes saltarte la primera sección de esta parte al completo.

Si optan por entregarse, se les quitarán todas las armas que porten encima y serán llevados hasta el despacho de Guo'Da.

Acusaciones y castigos

Una buena manera de empezar este segundo acto es con los personajes directamente en el despacho de Guo'Da, sin sus armas y con varios soldados mida vigilando la puerta del despacho. La prefecta ha tenido que ejercer de autoridad en el Santuario de los Ancestros, donde Jormungander no tiene poder, para lograr una reunión privada con los aventureros. Cuando se encuentren allí, lee o parafrasea el siguiente texto:

La cerradura del despacho chasquea a vuestra espalda cuando la prefecta mida la silla con una pesada llave de hierro. Camina hasta la mesa que preside la sala y se sienta en silencio, pasando la vista por los muchos papeles que cubren la superficie. Cuando os mira notáis tensión y nerviosismo en sus ojos, pero su sonrisa transmite cierta esperanza y sosiego. Pasea la mirada de uno a otro, escudriñándoos, con las manos palma arriba y una encima de otra, a la altura de su abdomen.

Guo'Da es una mujer tan benevolente como práctica, por lo que jamás se ha planteado torturar a los personajes para interrogarles. Tiene una idea bastante aproximada de lo ocurrido, pues son muchos los espíritus que moran en el Santuario de los Ancestros y Guo'Da es capaz de comunicarse con ellos. Aun así, la prefecta pide a los aventureros que expliquen lo ocurrido, dejando que hablen sin interrumpirles.

Si los aventureros son sinceros con ella (aunque comprende que guarden sus propios secretos), Guo'Da decide pedirles ayuda para sacar a la luz los secretos que se ocultan en Sokia. Es obvio que el ejército Mida, con la general Jormungander a la cabeza, está haciendo movimientos que quedan fuera del conocimiento del gobierno de la Prefectura, y Guo'Da no piensa permitir que eso siga así. Tiene sospechas de que la Cábala de la Armonía Celeste se encuentra detrás de estos actos y el Imperio ya se encuentra al borde de la guerra por llevar este tipo de misiones encubiertas. Tratará de resolver las dudas de los aventureros, siendo estas algunas de las respuestas que puede otorgarles.

¿Qué sabe de los soldados mida a los que nos enfrentamos?

He preguntado a algunos de mis subalternos y se trata de miembros de la Escuadra Salamandra, una de las numerosas unidades de exploración que vigilan a nuestros enemigos tanto dentro como fuera de nuestras fronteras.

¿Y sobre las capacidades extraordinarias con las que cuentan, como exhalar relámpagos?

Jamás en mi vida había visto algo así, salvo en hechiceros y arcanos, claro. No me consta de escuadras que cuenten con tales soldados. Todo este asunto es muy sospechoso. Sea lo que sea, estoy convencido de que la Cábala de la Armonía Celeste está detrás de esto.

¿Qué sabe del elfo que se encontraba en el Santuario de los Ancestros?

No poseo información alguna al respecto, aunque no debería de extrañarnos que los insidiosos elfos tengan agentes entre nosotros. El gobierno de nuestro emperador es una amenaza a sus ansias de dominación y nos vigilan por ello. Lo que me preocupa es que se encargue de su captura una escuadra de exploración, sin pedir apoyo de la guardia de Sokia y sin que se me comunique la amenaza de espías en la conferencia de paz.

¿Qué intereses puede tener la Cábalá de la Armonía Celeste en la conferencia de paz?

La Cábalá ha perdido el poco apoyo político que le restaba con sus acciones en la Cordillera de Xarkaz. Sin embargo, si se desata la guerra con Vadanía, sus estudios arcanos y sus hechiceros podrían ser útiles para el conflicto; y podrían tentar al emperador con utilizar artefactos Peregrinos que ahora permanecen sellados en la Bóveda Imperial. Sería desolador para todos.

¿Qué podemos hacer ahora?

Aunque la Cábalá apenas opera en Sokia, la guardia de la ciudad lleva un tiempo vigilando a Caikung Mengno, una restauradora y comerciante de arte que, sospechan, ha estado moviendo mercancía de la Cábalá por la ciudad. Buscadla en el mercado flotante, quizás vosotros podáis obtener información interesante.

¿Qué va a pasar con nosotros?

La general Jormungander ha insistido en encarcelaros y ejecutaros al alba por haber acabado con sus hombres en un lugar sagrado. Por suerte para vosotros, yo cuento con gran influencia en el santuario, y ha accedido a que seáis enviados a Nakuro para que os juzgue un tribunal de la corte imperial. Varios guardias de la ciudad esperan al otro lado de la puerta para engrilletaros y enviaros a Nakuro, pero debéis escapar y buscar la manera de demostrar vuestra inocencia, así como dar con los verdaderos culpables. Uno de los guardias es un viejo amigo que dejará sin cerrar los grilletes de uno de vosotros. Por favor, os pido que no manche más sangre vuestras manos. Si descubris algo os esperaré en los jardines del Palacio de la Prefectura.

Después, los personajes son engrilletados, salvo uno de ellos, cuyos grilletes no se aseguran. Todas sus armas están guardadas en un enorme arcón que portan dos guardias. El grupo de aventureros es escoltado desde el Santuario de los Ancestros hacia un barco que espera para llevarles por los canales hasta el río que cruza el valle. La escolta está formada con cuatro guardias veteranos (**El Resurgir del Dragón**, página 368), dos de los cuales cargan con el arcón de las armas. Los guardias tratan de que los aventureros no escapen, pero prefieren rendirse si se ven ampliamente superados.

En algún momento durante el traspaso de los prisioneros y antes de la fuga, la princesa Sembati de los mopán se acerca al grupo de aventureros y camina a su lado para transmitirles un mensaje. Gracias a sus capacidades psiónicas puede leer los pensamientos de la gente, lo que incluye a Guo'Da y a los aventureros, por lo que tiene una idea aproximada de los que planean. La princesa considera que Guo'Da desperdicia esfuerzos contra la Cábalá cuando un elfo Bastarre anda suelto. Las sangrientas incursiones del pueblo élfico en Mopán han enseñado a la princesa a vigilarlos constantemente, y espera poder convencer a los personajes de que la ayuden a acabar con el espía elfo antes de que todo empeore. Cuando se acerque a los personajes, lee o parafrasea el siguiente texto:

La princesa Sembati se acerca a vosotros con paso firme y decidido, sin apartar de vosotros sus violáceos ojos ni un instante. Al alcanzaros, pronuncia un escueto mensaje con voz firme y suave: «Sé de vuestras intenciones y os equivocáis. No existe ninguna criatura más peligrosa que un Bastarre. Olvidaos de rencillas sin importancia y cazad a la serpiente antes de que clave sus colmillos en nosotros». Sin dar tiempo a réplica alguna, Sembati gira sobre sus talones y vuelve con sus guardaespaldas de regreso al interior del santuario.

Los aventureros pueden sacar algunas conclusiones de este abrupto mensaje realizando algunas tiradas de habilidad:

- **Sabiduría (Perspicacia) CD 16:** A pesar de los esfuerzos de la princesa de los mopán por parecer tranquila y segura, se encuentra asustada y preocupada.
- **Inteligencia (Arcanos o Historia) CD 14:** La curiosa alteración craneal de la princesa, así como los reflejos violáceos en los ojos, son rasgos característicos de personas con potencial psiónico.

Tras fugarse y abandonar el santuario, los aventureros tienen dos posibilidades ante sí: seguir la pista que les ha dado Guo'Da sobre la Cábalá o tratar de encontrar cuanto antes al espía élfico, tal y como ha insistido la enigmática princesa de los mopán. Antes o después ambas tareas deben ser acometidas por los personajes, pero pueden optar por un orden u otro.

A partir del momento de la fuga, la general Jormungander hará todo lo posible por acabar con los aventureros, decretando el toque de queda en Sokia y desplegando decenas de guardias por sus calles. Cada patrulla consta de dos soldados veteranos y media docena de guardias, contando con el apoyo de un mago en algunas ocasiones. Todos sus atributos pueden encontrarse en el apartado de Adversarios del libro básico de **El Resurgir del Dragón**.

Si primero van en busca de Caikung Mengno, explicado en el apartado «Tras la Cábalá de la Armonía Celeste», descubrirán a su regreso con Guo'Da que el espía elfo ha sido apresado y va a ser ejecutado (apartado «La prisión de Akang Tang»), teniendo que salvarle de la horca para poder interrogarle (apartado «El agente de Kymelin»). Si optan por hacer caso de las advertencias de Sembati, deben tratar de encontrar al espía elfo tal y como se explica en el apartado «Cazando una sombra», tratarán con él tal y como se describe en el apartado «El agente de Kymelin» y después pueden dedicarse a buscar el almacén de la cábalá buscando a Caikung Mengno.

Tras la Cábalá de la Armonía Celeste

Caikung Mengno es una mida de mediana edad, de aspecto vigoroso e intensa mirada, que reside en un lujoso bote en el que también realiza su trabajo como restauradora de arte. La mezcla cultural de Sokia y la abundancia de mercaderes que recorren sus canales ha convertido a la capital de la prefectura en el lugar de residencia de un buen número de anticuarios y coleccionistas. El principal trabajo de Caikung es cuidar de las piezas que estos excéntricos ricos adquieren.

Su embarcación, un barco ancho y estable con velamen de color carmesí, se encuentra amarrado a uno de los embarcaderos del Canal de las Monedas, no muy lejos del centro de la ciudad. La cubierta está ocupada por un pequeño estudio en el que Caikung recibe a sus clientes, mientras que la bodega del bote sirve tanto como sencilla vivienda como almacén para las obras de arte en las que está trabajando. Dar con ella no es complejo, muchos conocen su lugar de trabajo, y los aventureros deberían poder encontrarla fácilmente. Cuando lo hagan, lee o parafrasea el siguiente texto:

El interior del barco se sacude levemente con el vaivén de la corriente, pero no parece molestar a Caikung, la cual cincela con esmero una pequeña piedra resplandeciente. La estancia está decorada con muebles de madera de roble, de manufactura vadiana. A un lado de la puerta una pareja de saurios juega a los dados sobre un pequeño taburete, y llevan las manos a las empuñaduras de sus armas según cruzáis el umbral. Solo un gesto de Caikung impide que desenvainen.

Caikung sostiene en sus manos una piedra loun de sustento, preparándola para un prestigioso comprador llamado Oreshan Lomodorado. En su mesa de trabajo se encuentran, perfectamente restauradas, una diadema de intelecto y un cetro de gobierno. Los dos saurios, Tylesse e Yshaa, son una pareja de antiguos gladiadores (**El Resurgir del Dragón**, página 366) a quienes Caikung paga copiosamente a cambio de su lealtad. La restauradora no tiene problemas en reconocer haber trabajado con miembros de la Cábala en alguna ocasión, pero se niega a revelar dónde se ocultan o qué mercancías les interesan, por lo menos sin recibir nada a cambio. Exige como pago un objeto mágico que se considere raro o superior o que le entreguen 3000 monedas de oro.

Una vez la hagan hablar, bien llegando a un trato, bien por la fuerza, Caikung les contará que lleva tiempo restaurando tablillas y trozos de murales que los miembros de la Cábala obtienen de algún lugar bajo tierra, todos ellos de la época de los Peregrinos y relacionados con Chraunnus el Extinguido. Su trabajo solo consiste en unir los pedazos y enviarlos a un almacén a nombre de Harumida Gongsakdi situado a las afueras de Sokia, junto a un pequeño embarcadero, y dibuja un pequeño plano en un pergamino que les guíe hasta el lugar.

EL ALMACÉN DE HARUMIDA

El edificio se encuentra junto a un estrecho canal construido enteramente en madera y con pinta de no haber sido reparado en años. Un pequeño embarcadero de tabloncillos da la bienvenida al edificio, donde se encuentra una puerta corredera que sobrepasa los 10 pies de altura. Las paredes del almacén están pintadas de azul, gran parte de la pintura desconchada y podrida. El tejado es plano, formado por planchas de madera claveteada, y se encuentra a 12 pies de altura sobre el embarcadero. Cuando los aventureros se aproximen, lee o parafrasea el siguiente texto:

El canal que recorréis lleva hasta un recodo en el que se ha levantado un almacén y se han colocado maderas sobre la orilla formando un pequeño embarcadero. Apenas podéis contemplar los árboles phraramah de Sokia tras vosotros y estáis rodeados de hierbas silvestres y juncos hasta donde alcanza la vista. Alguien se ha tomado muchas molestias en tener un almacén alejado de la guardia de la ciudad.

Salvo que los personajes lleven a cabo alguna estratagema para no ser avistados, los dos guardias mida del almacén tañirán una campana, avisando de la amenaza a sus compañeros. Ambos guardias, junto a los ocho que se encuentran en el interior, tienen tiempo de realizar dos andanadas de disparos con sus ballestas a través de las aspilleras de la fachada del almacén, la primera de ellas con desventaja debido a la larga distancia (Ataque a distancia +5, Daño: 1d8+2).

A. Embarcadero

El embarcadero es una superficie plana de madera con varios maderos a los que se pueden amarrar botes pequeños. Una pequeña chalupa en buen estado se encuentra atada en este momento. Dos guardias mida vigilan la entrada en todo momento, haciendo turnos con los del interior del edificio (PG 25, CA 15, Espada larga +6 (1d8+3), Percepción pasiva 11).

Estado de alerta. Si los guardias dan la alarma usando la campana, en cuanto los aventureros desembarcan salen a combatirlos los seis guardias de la sala B.

B. Gran Almacén

Esta habitación está siempre ocupada por los seis guardias que vigilan el edificio, por lo que hay restos de comida en una esquina y varias telas sirven de hamacas entre pilas de cajas. El contenido de las cajas es extremadamente mundano y en mal estado: fruta en estado de descomposición, telas raídas por polillas, cerámicas cubiertas de polvo... Se trata de antigüas mercancías que se usaban como tapadera hasta que Harumida dejó de encargarse del almacén.

Puerta secreta. En la pared oriental de la sala hay una puerta oculta, camuflada como si se tratase de pared, ocultando los goznes en el interior de la madera. Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 es suficiente para encontrarla. Abrirla es sencillo, pues tiene un tirador parcialmente camuflado.

C. Sala del guardián

Este cuarto sirve como paso entre la zona del almacén y las salas donde la Cábala de la Armonía Celeste ha guardado todo el material sensible y los científicos que trabajan en ello. Para evitar el paso de personal sin autorización en un sentido y otro, pues no quieren fugas de los científicos, han colocado un enorme constructo reformado.

Vigilante. En esta sala se encuentra un Guardián de Chraunnus reactivado (Ver Apéndice I: Enemigos). Ataca a cualquiera que trate de pasar por la zona y perseguirá a los intrusos atravesando puertas y paredes si es necesario.

D. Sala del legado de Chraunnus

Al cruzar el umbral de la puerta no podéis evitar tener la sensación de encontraros en un prestigioso museo en vez de en un almacén portuario. Una decena de eruditos, en su mayoría mida, trabajan afanosamente en varias mesas repletas de tablillas de piedra y de bronce. En las paredes cuelgan un centenar de pergaminos con toda clase de diagramas y textos antiguos, alumbrados por los candiles que cuelgan del techo. Un puñado de estatuas, de obvia manufactura peregrina, completa la estancia.

En esta sala se encuentra el grupo de descifradores del proyecto Sangre de Dragones, una célula de eruditos forzados a trabajar transcribiendo los textos que los equipos de campo extraen de las operaciones realizadas dentro de Vadiana, como la Cordillera de Xarkaz o el Valle de Nothsa. Su labor es traducir los fragmentos de textos que les llegan, que se unirán a otras piezas ya traducidas por otros grupos en diferentes puntos de la Prefectura de Kaosi. Gracias a ello ninguno de los traductores obtiene nada de conocimiento, pues carece del texto íntegro. Solo los miembros de la Cábala que recolectan la información llegan a contemplar el puzle al completo.

Los estudiosos permanecen encadenados los unos a los otros mediante un grillete al cuello y gruesas cadenas de metal que tintinean con cada movimiento. Además, cada uno de los

grilletes cuenta con una runa explosiva grabada en el cierre, de manera que, si se abre, detonará, causando 6d6 de daño de fuego a cualquiera en un radio de 5 pies.

Los científicos piden desesperadamente ayuda a los aventureros y no tardan en relatarles cómo fueron capturados en sus lugares de estudio y forzados a trabajar allí. No tienen muchos datos sobre sus captores, solo sobre sus vigilantes, aunque informan sobre una enorme hipótida con aspecto de militar acompañada de un desconocido mida anciano. Ambos pasearon por la estancia comprobando que todo se encontrase en orden.

Reliquias de los Peregrinos. Todo el contenido de la habitación son piezas sacadas de ruinas de los Peregrinos pertenecientes a los dominios de Chraunnus el Extinguido:

- Una esquina está ocupada por la efígie de un Peregrino portando un brillante espadón en una mano y una llama que aún ilumina la sala en la otra. Se trata de una estatua mágica, rescatada de la Cordillera de Xarkaz, con poderosos conjuros que la protegen del daño.
- Una decena de pergaminos muestran con gran detalle la anatomía, esencialmente vísceras y nervios, de los elfos. También se incluyen diseños realizados a mano de órganos concretos, como el cerebro y el corazón.
- La pared del fondo se encuentra cubierta de anotaciones que muestran texto cifrado en idioma Peregrino, con sus traducciones a mano sobre cada palabra. Tener éxito en una tirada de Inteligencia (Historia) CD 15 revela que se trata de fragmentos traducidos del volumen arcano «El Vademécum de Chraunnus».

Un personaje que se dedique a estudiar todo lo que se encuentra en la sala puede realizar una tirada de Inteligencia (Investigar) CD 15, con desventaja si no domina el idioma de los Peregrinos. Si tiene éxito, ve que gran parte de los textos hacen referencia a intentos del Peregrino Chraunnus de aumentar las capacidades arcanas innatas de los elfos y de hacerlas surgir en otras razas, como en los enanos.

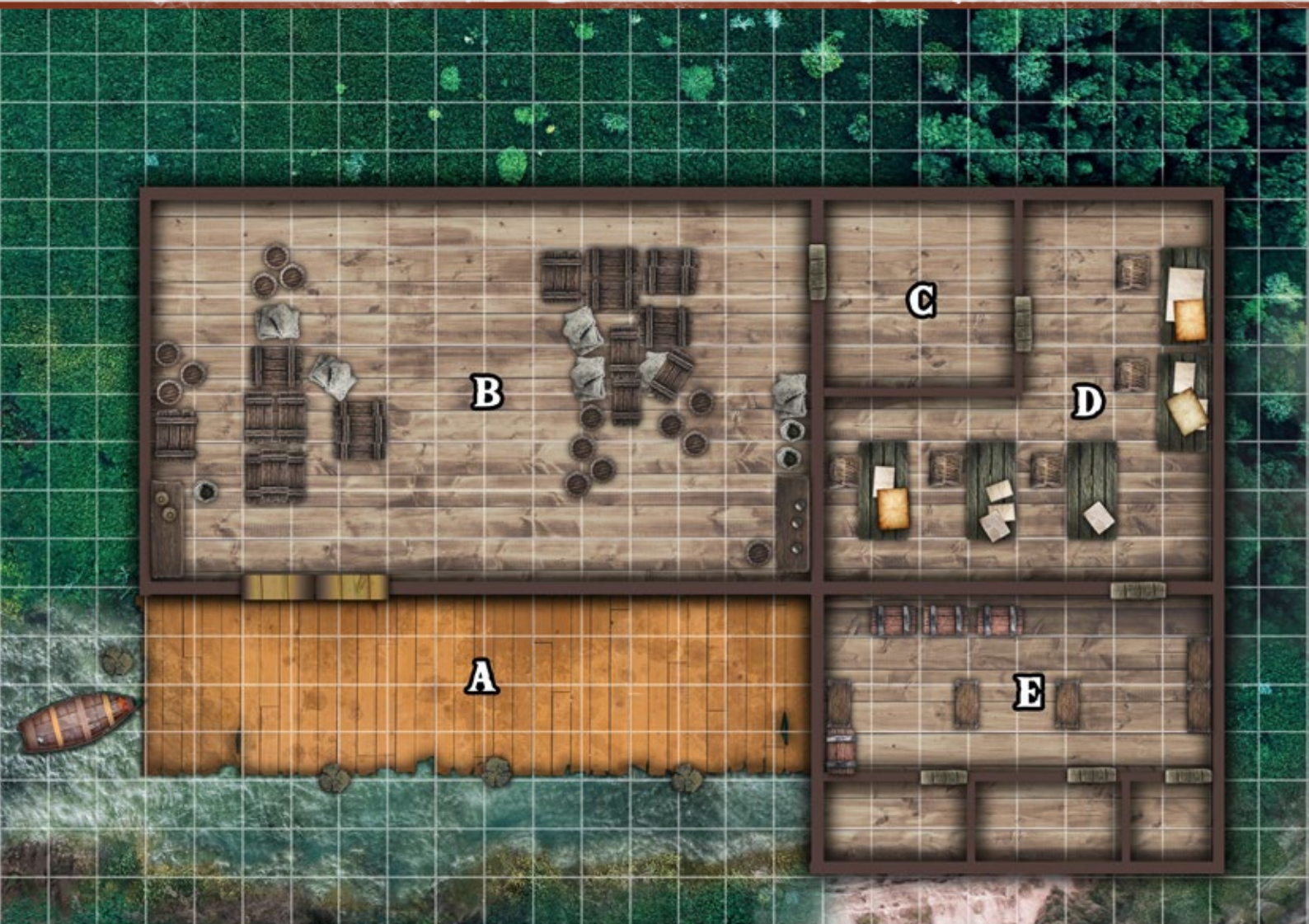
Tesoro. Entre todos los objetos que se guardan en la sala se puede encontrar una pequeña estatua de bronce en forma de grifo: se trata de una figurita de poder maravilloso (**El Resurgir del Dragón**, página 291). El resto de material arqueológico es mundano pero podría alcanzar hasta las 6000 monedas de oro si se venden a la persona adecuada.

Puerta de seguridad. Al fondo de la habitación hay una pesada puerta de hierro, cerrada. Puede abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 15 o con una prueba de Destreza CD 12 si un personaje cuenta con competencia en herramientas de ladrón.

E. Sala segura

La habitación, cuadrada y mal iluminada, está ocupada por tres celdas que alguien ha construido con madera y refuerzos de acero. Una figura humanoide, envuelta en andrajos, es el único ocupante de dichas jaulas. El olor de la sala es nauseabundo y la única antorcha de la sala resplandece, pálida, como si tratase de consumirse y desaparecer.

Esta sala ha sido utilizada por Jormungander e Ikirosho para almacenar las piezas más importantes del proyecto Sangre de



Dragones. Varios cofres se encuentran cerrados junto a la pared, y las celdas sirven para contener a un único preso, el cadáver reanimado del duergar Kurskor.

Cofres de reliquias. Los tres cofres de la estancia, de gran tamaño, guardan elementos que la Cábala tiene en gran estima para el proyecto:

- El primero contiene una docena de cráneos enanos



perfectamente conservados, sin restos de piel ni carne. La Cábala los tomó de la fortaleza bajo la Cordillera de Xarkaz para arrancarles sus secretos.

- El segundo contiene una enorme losa de piedra grabada que cuenta con más de mil años de antigüedad. Un personaje que conozca el idioma de los Peregrinos puede leerla con dificultad. Describe un método sorprendentemente complejo de alquimia que permite insuflar esencia de criaturas mágicas en sujetos élficos.
- El tercero contiene el torso y cabeza de una svirfneblin que parece haber sido reanimada con nigromancia en numerosas ocasiones. Se trata de Smuwuddwh la Mortificada, clériga y sierva de los Peregrinos en la Cordillera de Xarkaz, contra la que algunos aventureros tuvieron que enfrentarse en la aventura **Los gigantes de Xarkaz**.
- **Kurskor.** El hediondo duergar reposa en la celda y repite su nombre una y otra vez, como si estuviera en trance. Cuenta con un gran montón de papeles en los que no deja de escribir y dibujar con carboncillo una serie de diagramas arcanos y recetas alquímicas, método que ha usado la Cábala para hacer avanzar sus investigaciones. Cualquier intento de interactuar con Kurskor es inútil y, si un personaje tiene conocimientos sobre magia, puede verificar que ha sido reanimado recientemente pero que su alma no ocupa ya el cuerpo, de manera que solo es un cadáver putrefacto animado.

Los grupos de personajes que hayan completado las aventuras **Ecos de Tiranía** y **Armonía en la Tormenta** pueden identificar a Kurskor como el nieto de Mugo, archidruida de Liathu'ren, y sabrán que su cadáver permanecía bajo Xarkaz hasta que la Cábala lo desenterró.

EL REGRESO A SOKIA

Una vez hayan terminado en el almacén de Harumida, los aventureros pueden retornar al amanecer a Sokia para comunicar a Guo'Da los descubrimientos realizados. Ella espera en el jardín del Palacio de la Prefectura, viendo el amanecer sentada en un pequeño banco de piedra.

Si el grupo ya ha ido tras Eldraned y se ha enfrentado al elfo, es buen momento de comenzar el último acto de la aventura. En caso contrario, Guo'Da informa a los personajes de que la guardia de la ciudad ha detenido a Eldraned durante la noche gracias a la ayuda de la general Jormungander y la Escuadra Salamandra.

A pesar de sus intentos por interrogar al espía elfo o acceder a los informes de su captura, la general ha hecho encarcelar a Eldraned en la prisión de Akang Tan, en la zona sur de Sokia. Lo ha declarado culpable sin juzgarlo ni avisar a la justicia imperial, algo que escandaliza y preocupa sobremedida a Guo'Da, y pretende ejecutarlo poco después del amanecer. La prefecta reconoce abiertamente a los personajes sus sospechas de que la Escuadra Salamandra trata de evitar su interrogatorio ajusticiando al elfo.

Tras esto, advierte a los aventureros de que si quieren averiguar la verdad tendrán que darse prisa en acceder a la cárcel y llevar a cabo su propio interrogatorio. Si la relación entre Guo'Da y el grupo es buena, deposita suavemente una llave en el banco mientras da su advertencia con tono neutro. Se trata de la llave maestra de la cárcel de Sokia.

Cazando una sombra

Recuerda que, como director de juego, solo debes incluir esta escena en la aventura si los personajes han decidido seguir las indicaciones de la princesa Sembati y buscar primero a Eldraned en lugar de investigar a la Cábala.

Tras huir de lo alto del Santuario de los Ancestros median- te su capacidad de viajar por las sombras, Eldraned ha op- tado por esconderse y descansar, pues sabe que si sigue con vida es gracias a la fortuita llegada de los aventureros a la escena. Después de descansar en un mugriento callejón en la zona norte la ciudad, ha vuelto a saltar por las sombras para llegar hasta una forja situada en el distrito sur de Sokia. Habiendo perdido a sus compañeros, el elfo ha optado por desatar su poder infernal, asesinando a los aprendices que dormían en el lugar y empleando todo el acero de la forja para crear aliados.

Dar con el escondite de Eldraned no es sencillo, y puede ocurrir que los aventureros no sean capaces, teniendo que centrarse en la Cábala y tratar con el agente élfico cuando sea apresado a lo largo de la noche. A continuación se indican al- gunas maneras de dar con él, pero es posible que tus jugado- res tengan otras ideas igual de válidas:

- Eldraned puede ser localizado mediante conjuros de adivinación, tales como *Adivinación*, *Localizar criatura* o *Escudriñar*. En el mercado flotante se pueden encontrar pergaminos de alguno de estos conjuros.
- Recorriendo los canales de Sokia y teniendo éxito en una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 20 se da con los cadáveres de los aprendices de forja asesinados por El- draned. Seguir la pista hasta la forja debería ser sencillo desde ese punto.
- Si los personajes acuden a la princesa Sembati pidién- do su ayuda para encontrar al elfo y la convencen. Esto ocurre teniendo éxito en una prueba de Carisma (Per- suasión) CD 18 o apelando a la amenaza que los elfos representan para su pueblo mediante una tirada de In- teligencia (Historia) CD 15. Ella los acompañará por la ciudad empleando sus poderes psiónicos para dar con Eldraned. Hay que tener en cuenta que la princesa Sem- bati jamás se va a exponer al peligro de un combate ni contra el elfo ni contra los guardias de la ciudad.
- Durante esta escena recuerda que la ciudad está toma- da por las patrullas que buscan tanto a Eldraned como a los aventureros, que han huido de la justicia. Es una buena ocasión para obligarlos a enfrentarse a la guar- dia o esconderse como ladrones. Si encuentran el edi- ficio en el que se esconde Eldraned, lee o parafrasea el siguiente texto:

El edificio de piedra permanece prácticamente a oscuras, solo las ascuas de una forja tiñen de rojo las paredes del lugar. A pesar de que nadie se encuentra trabajando el metal a estas horas, el ruido del acero entrechocando y sus quejidos al retorcerse provoca que os sintáis en grave peligro.

En cuanto los aventureros se adentren en el edificio dos **abe- rraciones de cadenas y púas** (Ver Apéndice I) se abalanzan contra ellos descolgándose del techo. En cuanto comience el combate Eldraned se recoloca empleando el *Caminante de la sombra* cerca de los lanzadores de conjuros del grupo y trata de acabar con ellos primero. Si los personajes logran la victo- ria y entablan conversación con Eldraned en vez de matarlo, puedes ver lo que conoce y sus intenciones en el apartado «El agente de Kymelin».

La prisión de Akang Tang

Recuerda que, como director de juego, solo debes incluir esta escena en la aventura si los personajes han acudido al alma- cén de Harumida en lugar de perseguir a Eldraned y este ha sido atrapado por las tropas midas y encerrado en prisión.

La Escuadra Salamandra ha apresado a Eldraned y lo man- tiene retenido en el piso superior de la cárcel de Akang Tang. Gracias a los fuertes lazos con los que la Cábala controla la prisión (pues la alcaide Mali Kanda trabaja para ellos), el úl- timo piso, a más de 100 pies de altura, ha sido desalojado y solo cuenta con Eldraned como preso. Las distintas maneras de acceder a este elevado lugar entre las copas de los árboles son las siguientes:

- Ascender por los inmensos troncos de árbol que sujetan el edificio, pues cuentan con escaleras de caracol para subir por ellos. Cada uno de los pilares cuenta con dos patrullas de tres veteranos que hacen guardia de arriba a abajo.
- Desplazarse mediante conjuros o mediante magia, pues la cárcel no cuenta con ese tipo de seguridad. A los usua- rios de la magia se les envía a la prisión de Nakuro, la capital del Imperio Mida.

Las localizaciones del piso superior son las siguientes:

A. ACCESOS AL PISO

Se puede acceder a la plataforma principal subiendo por cual- quiera de las dos escaleras que recorren el exterior de los enor- mes troncos.

B. SALA DE GUARDIA

Una pequeña caseta sirve de lugar en el que hacen termina- bles guardias los carceleros en su día a día. Cuenta con una pequeña mesa de despacho y una silla incómoda.

Guardias. En este lugar permanecen dos miembros de la Escuadra Salamandra vigilando que nadie acceda al lugar. Si descubren una amenaza, corren a avisar a gritos a los compa- ñeros que descansan en la localización F.

Para acceder al edificio principal de la planta, donde están las localizaciones C, D y E es necesario entrar a través de una de las dos puertas de la fachada delantera. Están cerradas con llave y pueden ser abiertas con la llave entregada por Guo'Da. También puede abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 12 o con una prueba de Destreza CD 15 si un personaje tiene competencia con herramientas de ladrón. Si se abre mediante la fuerza, los ocupantes de la localización D salen de inmedia- to a ver qué ocurre.

C. SALA DE INTERROGATORIOS

En el interior de la estancia, iluminada completamente por esferas flotantes de luz mágica, se encuentra un elfo de aspecto lastimero. Sus manos y sus pies se encuentran presas de dos pesados cepos de madera, impidiendo que junte las manos siquiera, y permanece encorvado sin poder alzarse del todo, pues su cuello está unido al suelo por una cuerda gruesa de apenas 3 pies de largo. Su ropa está manchada de sangre, no toda suya, y veis malicia en sus ojos brillantes cuando levanta la cabeza hacia vosotros.

La Escuadra Salamandra conoce bien los trucos de los agen- tes élficos, y por ello ha optado por apresarlos sin usar cadenas de metal, las que podría moldear a voluntad, y han acabado con cualquier sombra de la estancia mediante conjuros de luz. Eldraned trata de convencer a los personajes de que lo liberen a cambio de información, y permanecerá en silencio hasta que le libren de sus ataduras. Puedes encontrar la información y los intereses de Eldraned en el apartado «El agente de Kymelin».

D. OFICINA

La pequeña oficina cuenta con una mesa de madera de buena calidad y una pareja de sillas que, lejos de ser bonitas, cumplen perfectamente su función.

Guardias. Un mago (*El Resurgir del Dragón*, página 367) y un miembro de la Escuadra Salamandra hacen guardia en este lugar, atentos a los posibles ruidos que haga el prisionero elfo en la sala de al lado.

E. ALMACÉN

Se trata de un pequeño almacén donde se acumula comida de calidad mediocre y mantas que se entregan a los presos durante el invierno.

F. BARRACÓN

En este edificio de considerable tamaño, lleno de camas y estanterías, es donde descansan los guardias de toda la prisión entre un turno de trabajo y otro, pues en ocasiones no les merece la pena descolgarse hasta el suelo para tener que subir de nuevo.

Pequeña Guarnición. Un grupo formado por 4 soldados de la Escuadra Salamandra esperan en este lugar jugando a los dados y disfrutando de las reservas de comida y alcohol barato que ahí se almacenan.

El agente de Kymelin

En el caso de que los personajes conversen o interroguen a Eldraned, cosa muy recomendable, estas son algunas posibles respuestas que puede dar a los jugadores:

¿Qué haces en Sokia?

Mi único interés en la ciudad es acabar con mi objetivo, tal y como me lo ha pedido mi señor, y después abandonar este lugar tan hediondo. Al perder toda mi escuadra no he tenido más remedio que ocultarme e improvisar.

¿Qué le ocurrió a tu escuadra?

Fuimos asaltados por un grupo de soldados mida en la frontera con Mopán. Ya hemos tenido que acabar con escoria así en otras ocasiones. Esta vez nos sorprendieron sus nuevas habilidades. Regeneración, explosiones de relámpagos, esos ojos de lagarto... Que los vuestros empleen soldados así en la guerra contra nosotros solo deja clara la necesidad de llevar a cabo mi misión.

¿La guerra contra los elfos?

Me parece que no sabéis mucho de los movimientos del Imperio mida... — Media sonrisa ilumina el rostro de Eldraned —. Durante años se han enviado tropas imperiales a Mopán para evitar nuestras operaciones en ese terreno. No ha habido enfrentamiento directo pero sí muchas molestias por ello: barcos quemados, cargamento que se pierde, pelotones de elfos que nunca vuelven de la jungla...

¿Cuál es tu objetivo? ¿Qué misión tenías?

Acabar con la vida de un sujeto muy peligroso. Se llama Ikirosho y es un anciano mida decrepito y miserable, pero es mucho más de lo que aparenta a simple vista. Su ser proviene de una época pasada y su poder sobrepasa las apariencias. Que nuestros oniromantes no puedan verlo es prueba suficiente de ello.

¿Quié es Ikirosho? ¿Qué sabes de él?

Sé poco sobre él, en realidad. Se encuentra aquí, en esta ciudad, y según nuestros espías está a cargo de un proyecto que lleva décadas en marcha. Lo llaman Sangre de Dragones. Han dedicado muchos esfuerzos a él y parece que comienza a dar sus frutos, considerando los nuevos soldados imperiales.

Una vez terminen la conversación, Eldraned tratará de huir por el primer rescoldo de oscuridad que encuentre, sin dañar a los personajes ni amenazarles, aunque tratará de matarlos si deciden atacarle. Si logra la huida, tiene un largo viaje hasta retornar al Mar de Oculta por delante.



PARTE III: SANGRE DERRAMADA

Esta última parte de la aventura comienza cuando los personajes han terminado de investigar los cabos sueltos originados por el ataque en el Santuario de los Ancestros. Aunque puede que no tengan muchas ideas claras sobre lo ocurrido, hay tres asuntos que deben haber obtenido para poder encarar la parte final de la aventura:

- La Escuadra Salamandra muestra poderes y habilidades nada comunes entre los soldados mida y tratan de mantenerlo oculto a toda costa.
- La general Jormungander tiene relación con la Cábala de la Armonía Celeste.
- Un mida llamado Ikirosho está al frente de un proyecto llamado Sangre de Dragones que oculta algún terrible secreto que lleva mucho tiempo oculto.

Si es necesario, puedes permitir tiradas de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Perspicacia) para que los aventureros deduzcan algunos detalles que se les han pasado por alto o saquen conclusiones que les ayuden a encarrilar la aventura.

La estructura de este último acto es muy similar a la del anterior, dando a los jugadores libertad para que avancen por donde crean conveniente y necesitando una actitud proactiva por su parte. Ningún enemigo va a llamar a su puerta, los villanos de esta aventura se encuentran muy cómodos actuando en las sombras.

Reunión de conspiradores

Poco después del amanecer, cuando las calles se han llenado de gente en su día a día y la mayoría de patrullas de guardias se han retirado al cuartel, Guo'Da hace llegar a los personajes un mensaje para que acudan al Palacio de la Prefectura. Para sorpresa de los aventureros, también acuden la princesa Sembati y lord Harshu a la reunión, convirtiendo el pequeño aperitivo en los jardines en una réplica sencilla de la conferencia de paz.

Los tres diplomáticos han pasado toda la noche con sus respectivos contactos, tratando de averiguar la verdad tras el ataque a la conferencia y, aunque no tienen nueva información para los aventureros, pueden confirmar sus sospechas y ayudarles con las conclusiones.

Después, el representante que más confianza tenga con los aventureros les expondrá que la paz entre Vadiana y el Imperio Mida pende de un hilo y que, si comienza la guerra, serán la prefectura de Kaosi y la región de Tabalard las que sufrirán las consecuencias. Por ello, es necesario no solo poner fin a las actividades de Jormungander y la Cábala, sino asegurarse de que la información que salga a la luz sirva para mantener la paz, aunque no todo sea cierto. Los tres han consensuado que, descubran lo que descubran, están dispuestos a mantener en secreto todo lo que amenace las relaciones entre ambos imperios. La princesa Sembati recuerda a los aventureros que la alianza entre Vadiana y el Imperio Mida es necesaria para mantener a raya las acciones de los elfos Bastarre en Mopán.

Tras esta incómoda propuesta, que puede parecer adecuada o no a los protagonistas, les piden que actúen con sabiduría y pensando en el bien común, y se retiran los tres. Antes de marchar, Guo'Da les informa de que pueden acceder a los ingentes registros del Palacio de la Prefectura si necesitan consultar cualquier información.

Buscando a Ikirosho

Aunque Jormungander es el sujeto más sencillo al que investigar, los aventureros pueden tratar de averiguar información sobre el misterioso Ikirosho. Nadie le ha visto nunca por la ciudad, mucho menos interactuado con él, por lo que es harto complicado descubrir cualquier pista que lleve hasta el anciano mida. La única posibilidad es acudir a la sala de archivos del Palacio de la Prefectura y buscar información sobre el proyecto Sangre de Dragones.

A pesar de no ser un proyecto público, se le menciona en varios escritos del archivo gracias a la excesivamente metódica burocracia mida. Dado su designación como proyecto secreto no se habla de su propósito ni sus avances en ningún lugar, pero sí es posible encontrar una lista de los distintos responsables del proyecto a lo largo del tiempo. Teniendo éxito en una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 15, un personaje puede descubrir que Ikirosho es el último de una larga lista de estudiosos al mando del proyecto, iniciado por una mida llamada Mamiko Zensa en la época de la fundación de Sokia.

También es posible buscar información sobre Mamiko Zensa en la parte más antigua del archivo, para lo cual es necesario tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 18. En un rollo de pergaminos pueden encontrarse escritos que hablan de una investigadora experta en el campo de la alquimia y la biología llamada Mamiko Zensa que formó parte de varios grupos de estudios relacionados con tecnología Peregrina. Falleció hace más de dos siglos por causas desconocidas y fue enterrada en solitario en el cementerio del Santuario de los Ancestros, pues no tenía familia conocida. Para proteger esta información de ojos curiosos, el rollo de pergaminos ha sido protegido con una trampa que desencadena el efecto del conjuro *De la carne a la piedra*. Dicha trampa puede advertirse teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Arcano) CD 10 al investigar el cilindro.

Si, por alguna razón, los aventureros optan por acudir al Santuario de los Ancestros y cavar la tumba de Mamiko Zensa, descubrirán que solo está ocupada por un montón de piedras.

La guarida de Jormungander

Tras la barra del Cocodrilo Fermentado, la posada más turbia de Sokia, la general Jormungander ha organizado su alto mando de forma clandestina, de espaldas a la Prefectura de Kaosi y la propia Guo'Da. Jormungander sabe que sus acciones no gozan de la aprobación del gobierno de la Prefectura, y que la

CONTACTOS CON LA CÁBALA

Si el grupo de juego forma parte de **Pioneros de Voldor** y tiene una influencia positiva con la Cábala de la Armonía Celeste, es posible que se pongan en contacto con ellos para obtener información al respecto. La célula encargada del proyecto Sangre de Dragones es muy independiente, pues su liderazgo ha pasado de maestro a alumno durante décadas. Además, la general Jormungander se ha encargado de controlar todo lo posible de la operación. Los contactos de la Cábala harán saber a los personajes que el círculo interior estará encantado de que se acabe con los dirigentes actuales para que la investigación continúe en manos de gente más capacitada.



idealista Guo'Da jamás daría carta blanca a las acciones iniciadas por la general, a pesar de que sí cuenta con el apoyo de otros cargos militares del Imperio. Por ello empleó un generoso soborno y algo de intimidación para conseguir un discreto alojamiento lejos de los políticos y burócratas de Sokia.

Desde entonces Jormungander se reúne diariamente con sus agentes y emisarios, tanto de la Cábalá de la Armonía Celeste como de otras facciones políticas de la corte imperial. Allí se han forjado los planes de batalla de la defensa de Mopán contra la amenaza élfica y las operaciones en la frontera Vadiana para asegurar el dominio mida.

ENCONTRAR EL CUARTEL CLANDESTINO

La general Jormungander está metida en demasiados asuntos en estos días convulsos y acude varias veces cada día al Cocodrilo Fermentado para reunirse con miembros del gobierno militar y subalternos del proyecto Sangre de Dragones. A parte de eso, pasa el resto del día en la casa del distrito norte donde vive junto a su pareja, un conocido artista hipótido de gran reputación en Nakuro, o en un despacho de la Torre Empapada. En estos dos lugares no guarda nada de información relevante sobre los proyectos que lleva a cabo. Todo lo relevante está a buen recaudo en el cuartel clandestino.

Si los aventureros investigan un poco a la general Jormungander, bien preguntando por Sokia o siguiéndola en su día a día, no tardarán en descubrir sus muchas visitas diarias a esta decrepita tasca, algo poco frecuente para alguien de su nivel social. Esta sospecha se incrementa al descubrir que pasa largas horas allí y, sin embargo, la mayoría de los parroquianos no recuerdan haberla visto bebiendo.

Los lugareños son sujetos de mala catadura, trabajadores honrados pero con mala fortuna y pependieros jueguistas necesitados de cierta diversión salvaje. Entre tanta miseria, el Cocodrilo Fermentado destaca como un gigante entre

diminutos, pues es un edificio de piedra de dos alturas y construido para alojar a todo tipo de clientes. El recinto está rodeado por una pequeña empalizada de madera de 10 pies de alto. La puerta está siempre abierta y del interior sale el ruido de la jarana: juegos de dados, retos de velocidad con cuchillos, peleas a puñetazos y borracheras a base de aguardiente casero.

En una esquina verán a un fuerte varón mopán de intensa mirada que los parroquianos evitan como si fuera la peste: es N'Gati, el vigilante del local. Las sillas y jarras que ocasionalmente surcan el local como si fueran cometas le pasan muy lejos, pues los clientes saben que N'Gati no se anda con chiquitas con los clientes más revoltosos. La posadera es Andali, una mida de aspecto curtido que con un enorme machete prepara un gran pez dentado para ser cocinado.

Si son capaces de seguir al interior a la general, bien teniendo éxito en las tiradas de Destreza (Sigilo) correspondientes o mediante el uso de conjuros, verán a la hipótida entrar en el último reservado del local y no volver a salir. La posadera contará a los aventureros que el último reservado es para Jormungander y que nadie más puede usarlo. Podrán entrar a echar un vistazo si tienen éxito en una tirada de Carisma (Persuasión) CD 16 o si optan por un soborno con una cifra mayor a las 300 monedas de oro.

Si algunos de los aventureros se encuentra dentro del establecimiento en una de las ocasiones en las que la hipótida accede a su refugio, puede realizar una tirada de Sabiduría (percepción) CD 10. Si tiene éxito escucha el sonido de tres suaves tañidos de campana al poco de que cierre la cortina del reservado.

A. El reservado de Jormungander

Hay una mesa en mal estado y unos bancos. En las esquinas se acumulan cuencos de comida vacía, así como cubos y barriles de cerveza de baja graduación completamente secos. Colgada en un lateral espera una campana de bronce.

El pequeño reservado tiene un aspecto tan sórdido como el resto del establecimiento. Es el lugar por el que la general Jormungander accede a las instalaciones secretas. La puerta del fondo permanece oculta, pero puede detectarse mediante una tirada de Inteligencia (Investigar) CD 15. La puerta puede forzarse a abrirse con una prueba de Fuerza a dificultad 12. Si la puerta se fuerza, una alarma mágica se dispara en el interior del cuartel.

La campana de bronce. La pequeña campana es un objeto hechizado que, si se golpea tres veces, abre la puerta secreta del reservado.

B. La sala común

La estancia es espaciosa y se encuentra vacía, si bien aquí y allá hay signos de evidente actividad reciente. La gran mesa está llena de mapas, papiros, notas garabateadas y libros abiertos de par en par o formando pequeños montones.

Esta sala es usada por la general para hacer reuniones con sus subalternos y recibir a políticos y generales interesados en obtener información confidencial, solicitar apoyos poco legales o diseñar planes para el Imperio Mida. Los pocos papeles que se encuentran sobre la mesa carecen de valor táctico o político.

Si la alarma ha sido activada, Jormungander y su escolta esperarán a que los aventureros caigan en el embrujo ilusorio y saldrán a combatir en esta sala, tomando posiciones ventajosas antes de atacar.

Trampa ilusoria. Si los personajes han forzado la entrada y ha saltado la alarma, se desencadena un poderoso conjuro de ilusión sobre los aventureros al entrar. Los personajes están encerrados en una ilusión mental colectiva de una proyección de un mundo exánime. Dicha ilusión genera escenarios como ciudades de basalto dominadas por una enorme máquina impulsada por xion, abismos que parten la tierra en dos, lagos de ácido o bosques resecos, pero una serie de pistas pueden indicar que están dentro de una mentira.

Cada hora dentro de la ilusión es un turno en el mundo real y provoca que los aventureros sufran 3d6 de daño psíquico, permitiendo también a los aventureros realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 al término de cada hora de ilusión para despertar del ensueño. En caso de que uno de los aventureros sufra daño en el mundo real, la ilusión se rompe y todos despiertan al terminar dicho turno.

C. Sala de inteligencia

En esta pequeña estancia hay dos mesas ocupadas por dos mida vestidos con sencillas túnicas empleando extraños aparatos arcanos. Cuando entráis se giran con tranquilidad y se os quedan mirando. No parecen preocupados, de hecho, uno de ellos le dice con cierta sorna a su compañero «Te dije que esto iba a pasar».

En esta instancia dos adivinadores han estado vigilando la situación para la general, tratando de obtener la información necesaria para poder mantener controlados a sus rivales. Las mesas cuentan con toda clase de mapas: de la ciudad, del Imperio Mida, de Mopán, de Vadiana... y dos péndulos de plata con cristales de cuarzo cuelgan de elegantes soportes sobre los mapas. En las pilas de papeles escritos apresuradamente los aventureros pueden encontrar información sobre ellos mismos y sus viajes recientes, así como informes sobre Guo'Da, Sembati y lord Harshu.

Enemigos. Los dos mida de esta sala solo se defenderán si es necesario, pues ya han predicho su derrota, y no saldrán a defender la base si la alarma se dispara. Se trata de un Mago (**El Resurgir del Dragón**, página 367) y un Sacerdote (**El Resurgir del Dragón**, página 368).

D. La sala de mando

Las paredes de esta enorme estancia están cubiertas por armas, escudos y trofeos de guerra que, sin palabras, cuentan una historia de violencia, victorias y amigos perdidos. La enorme mesa del centro, cubierta por un mapa y llena de puntos marcados con cuchillos, en cambio, parece augurar el baño de sangre.

Esta amplia sala es empleada por Jormungander y sus ayudantes para diseñar los grandes planes que tienen pensados para el Imperio Mida. Cualquier personaje con experiencia militar que revise los mapas de la mesa verá que se trata de los planes de una campaña bélica para tomar varias ciudades vadianas de la frontera, ampliando el terreno del Imperio Mida incluso hasta anexionarse Tabalard, y después forzar una tregua con la corona vadiana.

El gran mapa que hay en la mesa central tiene marcados los puntos más débiles de Mopán y el norte de Vadiana, así como accesos secretos a Vajra que permiten un rápido desplazamiento de tropas. Esta información puede ayudar a cualquier bando a planear un ataque o una defensa en tierras vadianas y mopán, y muchas facciones pagarían por poseer dichos mapas.

Enemigos. En esta habitación se encuentra la propia Jormungander y su séquito, un caballero (**El Resurgir del Dragón**, página 364) y un sacerdote.

Tesorero: Jormungander porta una Armadura de Placas y Mallas de Xion y Mithril, la Pistola Solar y su famosa Garra del Trueno. Así mismo, tiene una invitación para la Flor del Río. En la sala hay cantidad de armas de magnífica calidad, así como armaduras y escudos. Cada una pertenecía a un amigo de la general que cayó en combate por el Imperio Mida. En total hay seis espadas largas, cuatro alabardas, dos hachas de batalla, seis armaduras laminadas, siete escudos y un arco largo.

Jormungander. Haber accedido a su refugio privado es una afrenta demasiado grande para esta temperamental hipócrita, suficiente para provocar su ira y lanzarse contra los aventureros tras bramar que lleva esperando este momento desde su primer encuentro. Durante el combate no da tregua a los personajes y la única manera de poder interrogarla es hacerla caer fuera de combate y después sanarla, pues jamás se rinde de manera voluntaria. Si deciden hablar con ella, estas son algunas de las respuestas que puede dar al grupo:

¿Cuáles son tus planes? ¿Qué te propones?

Solo hago lo mejor para nuestro Imperio. Somos lo único que se para Voldor de la anarquía y el caos, y haré todo lo que sea necesario para que el orden imperial alcance las cuatro costas del continente. Lo que sea necesario. Las ciudades humanas, vadianas, crecen sin control ni objetivo, su potencia se desaprovecha. Cuando sus ciudades estén bajo control imperial alcanzarán una edad de oro nunca vista en este continente.

¿Junto a quién trabajas? ¿Qué relación tienes con la Cábala?

He trabajado durante años con quienes comparten mi visión de la fragilidad del gobierno imperial. Políticos, jueces, generales... muchos comparten mis ideales. La Cábala de la Armonía Celeste es un grupo de dementes obsesionados con mundos inexistentes, pero tienen razón en que el emperador lastra nuestro desarrollo, almacenando artefactos de los Peregrinos en vez de usarlos contra los elfos y otros enemigos del Imperio. La guerra con Vadiana le forzará a entregar al ejército el contenido de la Bóveda Imperial.

¿Quién es Ikirosho? ¿Qué es el proyecto Sangre de Dragones?

Ikirosho no es más que un erudito decrepito, pero muy listo. Tras décadas perdidas en el proyecto intentando dotar de magia a



campesinos y ganaderos, Ikirosho ha logrado aplicaciones bélicas inmediatas. Gracias a sus bebedizos las escuadras de exploración están preparadas para enfrentarse a quien sea.

La general no revelará ningún tipo de información sobre la localización del proyecto Sangre de Dragones salvo que los aventureros opten por métodos salvajes, como torturarla o penetrar en su mente mediante magia.

E. El despacho de la General

Una tranquila habitación con un elegante escritorio de gran tamaño y un soporte para colocar una enorme armadura. Encima de la mesa hay numerosos documentos escritos en gengo con una delicada caligrafía, así como un extraño busto del emperador Yagar-Yorta It'Antjatjara Yidindji esculpido en una única pieza de vítreo de xion.

Aquí es donde la general Jormungander se retira cuando precisa algo de paz, desea leer informes en soledad o dirige sus oraciones. Los informes de la mesa han sido enviados por agentes de la Cábala de la Armonía Celeste y contienen información precisa sobre la conferencia de paz, así como sugerencias escritas por Jormungander para hacerla fracasar con unos «homicidios controlados», con objetivos como la princesa Sembati o la prefecta Guo'Da.

También cuenta con los planos de una posada, la Flor del Río, donde se indica, escrito por la propia general, la presencia de un elevador oculto en uno de los comedores del establecimiento. También hay papeles con fechas de entrega y listas de materiales que se han llevado a dicha posada durante meses.

Informe de alerta. Uno de los documentos que se hallan en esta sala es un escueto informe en el que se advierte de que los desequilibrios mentales que sufren los usuarios del slagah pueden deberse a una supuesta una conexión mental que se crea entre ellos y el dragón del que procede la sangre empleada. Teoriza que el sufrimiento constante que padece el donante podría estar proyectándose en el subconsciente de los soldados, lo que desencadena los ataques de ira y terror.

Cajones del escritorio. Si se revisan los cajones pueden encontrarse varios objetos de interés:

- Una bolsa de contención (**El Resurgir del Dragón**, página 280). En su interior pueden encontrarse una docena de cadáveres en un avanzado estado de putrefacción.
- Tres frascos de Elixir de amor (**El Resurgir del Dragón**, página 288) y una caja de dulces clásicos de Samundra.
- Una carta en la que se comunica a la general Jormungander de que cuenta con autorización para emplear el compuesto alquímico «slagah» en soldados de las fuerzas de exploración. Dicha carta viene firmada con el sello de la dinastía Imperial y del gobierno mida de Nakuro. Una tirada con éxito de Inteligencia (Intelecto) CD 18 demuestra que la carta es auténtica y los sellos no han sido falsificados.

El proyecto «Sangre de Dragones»

Tras haber acabado con Jormungander y obtenido los secretos de su guarida, los aventureros conocen la localización del laboratorio en el que se lleva a cabo el proyecto Sangre de Dragones. Se trata de un laboratorio oculto bajo la prestigiosa posada la Flor del Río, que se encuentra en la zona más próspera de la ciudad.

En esta parte de la aventura los personajes deberán acceder al elevador que se encuentra en la Flor del Río para detener la producción de slagah; pero no solo deberán enfrentarse a los guerreros de mayor confianza de la Cábala de la Armonía Celeste, sino que descubrirán que el líder de la investigación es mucho más de lo que parece.

La Flor del Río es una exquisita posada que ocupa una de las islas de Sokia, a la que se accede por un único puente o atracando una embarcación en sus muelles. Sus enormes muros ocultan un bellissimo conjunto de jardines, así como el establecimiento. La posada está construida exclusivamente con maderas nobles y, aunque suele estar concurrida por las élites sociales de Sokia, el clima de inseguridad ha hecho que nadie acuda a este establecimiento.

Mankanankong Peteng es el gerente del local y es el único que se encuentra en su puesto de trabajo a la llegada de los aventureros. Si el grupo le confronta o interroga, el ladino empresario fingirá haber sido chantajeado por un grupo de criminales radicales durante años, y suplica a los aventureros que le libren de ellos, pues utilizan su honrado local como base para sus malignos planes. Aunque Mankanankong Peteng es un mentiroso formidable, cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 16 ve que miente. Si se lo echan en cara el mida se limitará a sonreír y apartarse, afirmando que no tienen nada que hacer contra el poder de la Cábala de la Armonía Celeste.

La posada dispone de un amplio salón comedor con numerosos biombo, que en estos momentos están replegados, y una cocina dotada de un pequeño cuarto que funciona como elevador. Una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 permitirá ver una pequeña placa que puede ser presionada, activando el elevador que desciende hasta el laboratorio. La bajada apenas dura unos segundos.

A. EL ELEVADOR

En el elevador, impulsado por un sistema de poleas y accionado por una pequeña carga de xion, no hay nada de interés aparte de la placa de metal que, de ser presionada, permite volver a la superficie. El elevador tarda 30 segundos en ponerse en marcha una vez se pulsa la placa.

B. EL ALMACÉN

Al otro lado del umbral veis una sala de grandes dimensiones, llena de pilas de cajas y barriles almacenados en forma de columnas que llegan hasta el techo. Toda la sala se encuentra cubierta de una neblina parduzca de olor agrio y nauseabundo.

En esta sala se acumulan cajas de madera y metal que forman seis enormes pilares que casi alcanzan el techo. Aquí es donde se acumula el material imperecedero necesario para realizar la investigación, valioso pero no irremplazable, y también donde esperan los defensores del laboratorio, sujetos de prueba mutados violentamente por la alquimia de sangre. Los aventureros con una Percepción Pasiva 14 o más podrán ver desde el elevador a media docena de estos mida mutantes, acechando tras las cajas pero listos para atacar.

Niebla carmesí. Al escuchar el ruido del ascensor y dando por hecho que se encuentran bajo ataque, se ha liberado una nube de Niebla carmesí, un ponzoñoso gas preparado con residuos de la destilación del slagah. El aventurero que inhale el gas debe superar una tirada de salvación de Constitución CD14, quedando Envenenado durante una hora y recibiendo 21 (6d6) de daño de veneno si la falla.

Enemigos. Ocho mutantes alquímicos (Ver Apéndice I) esperan entre las cajas para emboscar a los aventureros según las puertas del ascensor se abran.

Tesoro: Dentro de las cajas hay equipamiento de investigación de la Cábala de la Armonía Celeste valorado en 8000 monedas de oro. En las cajas más alejadas del elevador hay 10 libras de mineral de xion completamente descargado y 300 libras de carne de res en salazón.

C. LA ZONA DE INVESTIGACIÓN

Las paredes de esta estancia están ocupadas por grandes estanterías llenas de libros, pergaminos y papiros, así como de extrañas máquinas de metal y cristal que zumban sin cesar. En el medio hay dos amplias mesas llenas de material de investigación. Cuatro mida, todos ellos de aspecto erudito, trabajan afanosamente. O lo hacían, puesto que al entrar vosotros se quedan quietos y os dirigen miradas de enorme preocupación.

Estos mida son algunos de los miembros más inteligentes y eruditos de la Cábala de la Armonía Celeste. No son combatientes, y se asustarán al ver entrar en su centro de investigación a un grupo de desconocidos armados. Su lealtad a la organización es variable, pero en estos momentos temen por sus vidas, por lo que presentarán una actitud colaborativa.

Este es un lugar estupendo para obtener información relativa al laboratorio. Los aventureros pueden realizar una tirada de Inteligencia (Investigar) por cada diez minutos que pasen revisando los documentos que allí hay. Si cuentan con el apoyo de los eruditos de la Cábala la prueba se realizará con ventaja. En función del resultado, se obtiene la siguiente información:

- **CD 10:** «El proyecto Sangre de Dragones fue propuesto por la sabia Mamiko en el año 4451 con el fin de mejorar la vida de los súbditos del benevolente Imperio Mida».
- **CD 12:** «El proyecto ha seguido hasta nuestros días sin haber logrado fundar una generación estable capaz de desarrollar un enorme potencial mágico. Sería la mayor muestra de la Asunción de la Herencia».
- **CD 14:** «El producto más estable que ha generado el proyecto ha sido el slagah, que temporalmente consigue infundir la fuerza y poderío de un dragón azul a quien lo consume. Por desgracia, un uso continuado produce trastornos mentales como la psicosis o la paranoia».
- **CD 15:** «Las características presentadas por los sujetos sometidos a la Sangre de Dragones son propias de los dragones azules. Chuan Khan considera apropiado buscar sangre de otra fuente, con un mayor potencial mágico».
- **CD 16:** «En el año 4451 de la Nueva Era se hace conocer que yo, la augusta y solemne majestad imperial Yaramgar-Ati It'Antjatjara Sikis, proclamo que la Sangre de Dragones es un proyecto que despierta nuestro interés y lo consideramos de enorme utilidad para nuestros pueblos. Por lo tanto, ordeno que se les suministren los recursos necesarios para trabajar en su proyecto de ascensión a nuestros vasallos que tanto amamos». A este documento le siguen otros parecidos, incluyendo uno firmado por Yagar-Yorta It'Antjatjara Yidindji meses después de su ascenso al trono imperial.

Científicos. En la habitación se encuentran cuatro científicos (CA 11 y 14 PG). Los diarios de investigación con los que trabajan están formados por catorce pesados volúmenes encuadernados en cuero, de 4 libras de peso cada uno.

D. EL LABORATORIO DE SANGRE

Cuando entráis en la amplia sala un intenso olor metálico os golpea y vuestro olfato queda entumecido por una mezcla de hierro y ozono. La energía ilumina una estancia grotesca, con un enorme caldero de acero conectado a la pared, dentro del cual bulle sangre brillante que reacciona a la energía que crepita sobre ella. En una de las paredes flotan varios cuerpos en tanques de lo que parece ser agua y, a pesar de que hay algo enfermizo en ellos, transmiten grandeza. Un cadáver solitario está abierto encima de una mesa como si fuera un libro. En mitad de ese repulsivo espectáculo podéis ver a un enjuto mida de aspecto insignificante.

Este es el laboratorio de Skalaxtras, el lugar en el que a lo largo de los siglos ha trabajado en el proyecto Sangre de Dragones. El Laboratorio de Sangre es uno de los más punteros de Voldor, con numerosas máquinas arcanas del tiempo de los Peregrinos que procesan la sangre de Iosseidai y con las que se atormenta a las víctimas de los crueles experimentos. En unos largos tubos transparentes, tres sujetos con mutaciones dracónidas flotan, inertes pero no muertos. Quien sí lo está es el sujeto de experimentación que Skalaxtras ha estado diseccionando en una fría mesa de metal. Este pobre mida falleció debido a un incidente mágico al exponerse a la Sangre de Dragones, que transformó su sangre en plomo fundido.

Enemigos. Además de Ikirosho o, más bien, Skalaxtras, se encuentran cuatro de sus ayudantes, quienes se encargan de accionar controles y transportar cadáveres de un lugar a otro. En caso de combate estos estudiosos tratarán de esconderse y huir cuanto antes.

Pared ilusoria. La ilusión de una aséptica pared de laboratorio separa el caldero de sangre de la parte de la maquinaria donde se encuentra aprisionado el dragón azul Iosseidai. Al entrar en la sala, los personajes que superen una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 12 se percatan del traqueteo de una

maquinaria que proviene claramente del otro lado de la pared. Aquellos que obtengan un resultado igual o superior a 16 escuchan además lastimeros rugidos y palabras de auxilio en idioma dracónido entre el estruendo de los engranajes. Tocar la pared es suficiente para deshacer la ilusión y revelar el contenido de la sala E a todos los presentes.

Tesoro: En el laboratorio, el dragón Skalaxtras guarda sus objetos más preciados. En un cilindro de bronce hay un mapa de Voldor que marca cinco posibles localizaciones de una Fosa del Segundo Génesis, el cual está valorado en 2500 po. Así mismo, el dragón ha acumulado una pequeña colección de diarios y tratados sobre la alquimia de sangre. Son once en total, y cada uno de ellos tiene un valor de 750 po. En otra de las paredes cuelga una larga espada Matadragones (**El Resurgir del Dragón**, página 296) de diseño Peregrino, cubierta por finas runas de la escritura de ese pueblo. En ellas se lee que el arma se trata de *Andiunkkeris*, la Hendidora de Traidores, un arma que fue forjada para el esclavo favorito del temido peregrino Kiralizador.

Skalaxtras (Dragón de cobre adulto CN). La dragona de cobre Skalaxtras mantendrá el aspecto del anciano mida Ikirosho a no ser que sea atacada, bien por los aventureros o por si Iosseidai es liberado. Se muestra irritada y enfadada con los intrusos por interrumpir su trabajo e increpa que cuenta con el favor imperial. Si los personajes le confrontan verbalmente asegurará a voz en grito que solo trata de hacer lo mejor para el Imperio Mida y que se arrepentirán de ponerse en su contra, pues esta es la única forma de derrotar a los Peregrinos y sus abominables elfos.

Mientras grita, Skalaxtras se coloca entre los aventureros y la pared ilusoria, mirándola de reojo continuamente y tratando de que no se acerquen a ella en ningún momento. Una tirada con éxito de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 permite darse cuenta de esto.

Si es atacada por los personajes revelará su auténtica forma y se lanzará contra ellos con intención de matarlos.



E. LA CELDA DE IOSSEIDAI

Si los personajes destruyen la ilusión que oculta el área donde Ikirosho/Skalaxtras mantiene al dragón azul encerrado lee o parafrasea el siguiente texto:

La ilusión se quiebra, y ante vosotros se desata el horror. Un enorme dragón azul sufre encerrado en una espantosa máquina, donde horribles tentáculos de metal se aferran a su cuerpo cual lampreas para succionar su sangre, la que acaba en el caldero. La bestia se retuerce entre aullidos, inmovilizada por fuertes cadenas mágicas y confinada dentro de una burbuja energética que se alimenta de los rayos que desesperadamente lanza el dragón. En su agonía parece sentir vuestra presencia, pues reacciona con espasmos aún más violentos a la desaparición de la ilusión.

El dragón azul es Iosseidai (Dragón azul joven, **El Resurgir del Dragón**, página 408), una desgraciada criatura que lleva siglos encerrada en esa máquina conocida como la Jaula Exangüe, siendo mantenido con vida mediante las energías del xion al mismo tiempo que su sangre es extraída para permitir a Skalaxtras trabajar.

Iosseidai lanza desesperadas peticiones de ayuda en la lengua de los dragones, prometiendo luchar contra Skalaxtras si es liberado. Y es sincero, pues odia al otro dragón debido a los siglos de tortura a los que ha sido sometido. Aunque físicamente no lo pueda parecer, Iosseidai sigue siendo una criatura poderosa, pues la Jaula Exangüe le ha mantenido sano y bien alimentado. Golpear con brutalidad el generador de campo de energía que contiene al dragón o romper alguna de las agarraderas de metal que lo inmovilizan es suficiente para que la bestia se libere mientras ruge de manera ensordecedora.

La hora de la diplomacia

Después de lo ocurrido en la Flor del Río, la guardia de Sokia se hace cargo de la situación y tratan de restablecer el orden en la ciudad ahora que Jormungander no tiene poder para interponerse. En caso de que cualquiera de los dos dragones haya sobrevivido, levantará el vuelo y emprenderá una huida hacia el norte hasta encontrar un lugar en el que esconderse y descansar.

Los aventureros son llamados ante la prefecta Guo'Da, quien los espera en su despacho del Palacio de la Prefectura acompañada por la princesa Sembati y lord Harshu. Si los aventureros acuden, les pedirán amablemente que les cuenten todo lo ocurrido y que aporten las pruebas que hayan recuperado.

La participación de militares mida en este asunto, así como la carta que prueba que el emperador mida, o alguien de sus más cercanos consejeros, conocía y había autorizado a la general hipótida a emplear tecnología Peregrina y sangre de dragón con usos militares es muy preocupante para los tres diplomáticos. Lord Harshu y Sembati se muestran también aterrados por la idea de que los mida lleven siglos tratando de aumentar la capacidad mágica de sus ciudadanos mediante estudios de Chraunnus para desarrollar un potencial arcano similar al de los elfos.

Sin embargo, los tres tienen claro que, si se hace público todo este proyecto, el Imperio Mida será visto como una amenaza por otros reinos cercanos y la guerra se desatará en cuestión de poco tiempo. Por ello, y celebrando que se ha puesto fin al proyecto Sangre de Dragones gracias a los aventureros, les propondrán quemar en el brasero del despacho las pruebas que relacionan a la corte imperial y culpar

DUELO DE DRAGONES

Es muy posible que el último enfrentamiento de esta aventura cuente con dos dragones, Iosseidai y Skalaxtras, ambos deseando matar al otro. La dragona de cobre es más experimentada y de mayor poder, por lo que puede acabar matando a Iosseidai. Como director de juego tienes varias maneras de plantear esta escena.

La primera opción es realizarla totalmente acorde a las reglas, realizando el combate entre Iosseidai y Skalaxtras mientras los aventureros participan en el combate de manera normal.

Otra opción es realizar la escena de manera mucho más cinematográfica, dejando de lado parcialmente a los jugadores. En cuanto Iosseidai se abalanza sobre su antigua rival y esta adopta su auténtica forma, ambos ruedan lanzando dentelladas y zarpazos, destruyendo la Flor del Río como si estuviese fabricada en papel. De esta manera, ambas criaturas mágicas combaten sobrevolando la ciudad y sembrando el caos con sus armas de aliento, lo que obliga a los personajes a tratar de salvar civiles y proteger la ciudad mientras tratan de acabar con Skalaxtras (o con ambos dragones, si no confían en ninguno de ellos).

Si los aventureros no intervienen en el combate, Skalaxtras se hace con la victoria, perdiendo la mitad de sus puntos de golpe debido a la fiera lucha contra el dragón azul pero arrasando parte de la ciudad en el proceso.

CERRANDO TRATOS CON LA CÁBALA

Si el grupo de juego forma parte de **Pioneros de Voldor** y tiene una influencia positiva con la Cábalá de la Armonía Celeste, uno de sus ilustres miembros del círculo interior se pone en contacto con los aventureros. Cestor Naiel puede ser el mida adecuado para esta escena, pues ya ha aparecido en las aventuras **Armonía en la Tormenta** y **Ecos de Tiranía**.

La Cábalá es consciente de todo lo realizado por los aventureros y les agradece haber acabado con un proyecto en el que el círculo interior tenía tan poco control. Por ello, les ofrece unirse a su prestigiosa organización a cambio de entregarle todas las investigaciones realizadas. También les ofrece que manipulen los hechos ocurridos para inculpar a Guo'Da y lord Harshu, de manera que la guerra entre Vadania y el Imperio Mida sea inevitable.

de la responsabilidad del proyecto a la Cábalá de la Armonía Celeste. De esta manera, asegura Guo'Da, «La paz se mantendrá entre nuestras naciones y el emperador no tendrá otro remedio que acabar con todos los políticos que colaboran con la Cábalá».

Dejan la decisión en manos de los aventureros, a los que aseguran que, si no quieren colaborar, pueden marchar libremente con todas las pruebas y hacer con ellas lo que mejor crean. Si deciden colaborar en el plan de los tres diplomáticos, serán recompensados con una breve ceremonia en Sokia donde se les conceden honores por defender la paz y se les nombra guardianes de la ciudad entre los vítores de los cortesanos y la plebe. Si optan por llevar todas las pistas a Vadania, a la capital de reino o alguna otra ciudad importante, serán recompensados generosamente por haber destapado semejante amenaza.

CONCLUSIONES

Los hechos ocurridos en esta aventura pueden tener repercusiones a lo largo de todo el continente, aunque muchas no puedan ser advertidas en el momento. El Imperio Mida es, con permiso de los elfos de Vindusan, la nación más próspera de Voldor, y su política de guardar bajo llave los artefactos más peligrosos de los Peregrinos les ha otorgado una reputación de luchadores por el orden y la paz en el continente. Sin embargo, a pesar de que el proyecto Sangre de Dragones tenía como objetivo dotar de recursos mágicos a toda la población, esto puede ser visto por otras naciones como un intento de los mida de situarse por encima del resto de reinos y así dominarlos.

Si los aventureros han colaborado en encubrir al imperio y toda la culpa ha recaído en la Cábal de la Armonía Celeste, sus miembros se ven obligados a esconderse en las sombras y su poder político y social se ve reducido hasta desaparecer. La conferencia de paz llega a buen puerto y todo parece indicar que no habrá guerra entre el Imperio Mida y Vadiana. Aun así, la militarización de las fronteras y el cese de la diplomacia ya es irreversible. Este clima de guerra fría provoca que el Imperio Mida, junto a la pérdida de varias escuadras al completo por el consumo de bebedizos alquímicos, frene el envío de destacamentos de ayuda a Mopán, lo que permitirá a los elfos Bastarre internarse en la región con mucha mayor facilidad, para desgracia del pueblo Mopán.

Si, por el contrario, los aventureros han optado por hacer pública la existencia del proyecto y hacer llegar la información a la corona de Vadiana, el clima bélico de la frontera se recrudece aún más. Aunque no hay grandes movimientos de tropas, son muchas las patrullas que se internan en terreno enemigo para acabar con exploradores y asaltar fortificaciones defensivas. Una lenta guerra comienza.

La última posibilidad es que los aventureros hayan optado por destruir o trasladar, todas las pruebas y documentos de la investigación, lo que hará que todo siga como hasta ahora: un clima tenso y carente de diplomacia pero sin conflicto abierto. Además, aquellos a quienes hagan llegar la información, como la Cábal o Movaris, contarán con todo lo necesario para continuar el proyecto Sangre de Dragones justo donde lo dejó Skalaxtras.

Experiencia

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos y cumplir objetivos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídela por la cantidad de jugadores presentes en el combate. La experiencia obtenida por cumplir objetivos se reparte de igual manera.

Enemigo	Puntos de experiencia
Soldado de la Escuadra Salamandra	1800
Salamandra	1800
Elemental de fuego	1800
Veterano	700
Guardia del almacén de Harumida	300
Guardián de Chraunus reactivado	5000
Eldraned	2900

Aberración de cadenas y púas	1100
Caballero	700
Sacerdote	450
Jormungander	2900
Mutante alquímico	450
Skalaxtras	11 500
Iosseidai	5000

Objetivo	Puntos de experiencia
Salvar la vida de lord Harshu en la conferencia de Sokia	2000
Fugarse del santuario tras el arresto sin acabar con la vida de ningún guardia	2500
Sacar con vida a los eruditos del almacén de Harumida	2000
Encontrar a Eldraned antes de su captura	1500
Liberar a Eldraned de la prisión sin que nadie lo descubra	2000
Encontrar el laboratorio del proyecto Sangre de Dragones	3000
Liberar a Iosseidai	1000

Tesoro

A continuación se indica el valor de las recompensas ofrecidas a los aventureros y el precio que pueden obtener por vender algunos tesoros tanto a la Cofradía de Erekar como al gobierno de Tabalard. La Cábal de la Armonía Celeste y Movaris también tienen interés en comprar algunos de los objetos que pueden haber traído los aventureros, así que se incluye también el precio que dichas organizaciones estarían dispuestas a pagar por ellos. En la siguiente tabla se muestran los valores que pagan cada uno de los compradores:

Tesoro	Cofradía	Cábal	Movaris
Mapa de localizaciones de la fosa	2500	2500	2750
Espada matadragones	-	3500	4000
Diarios de investigación del proyecto Sangre de Dragones	5000	6000	6000
Equipamiento de investigación del laboratorio	8000	8000	-
Mapa de puntos débiles de Vadiana y Mopán	3000	5000	5000
Cadáver de Eldraned	-	2500	4000
Reliquias de Chraunus del almacén de Harumida	5000	3000	-
Losa antigua con grabados sobre alquimia	1500	-	1000
Kurskor		2500	3000

APÉNDICE I: ENEMIGOS

Soldado de la Escuadra Salamandra

Humanoide Mediano (mida), neutral maligno

Las escuadras de exploradores del Imperio Mida siempre han gozado de la reputación de ser las unidades más letales y valientes a las órdenes del imperio. Desde los tiempos de su fundación, la corte ha permitido a cada grupo de estos soldados de vanguardia que eligiesen una criatura que los representase, adoptándolo como nombre de la escuadra. Tras la incursión nocturna en Cuenca de Cuarzo, donde lograron prender fuego a más de una docena de naves élficas amarradas y huir sin ser vistos, nadie se sorprendió de que la escuadra adoptase a las salamandras, criaturas hechas de lava ardiente provenientes del plano del fuego, como símbolos de la tropa.

Los honores recibidos en una veintena de misiones con éxito les ha hecho ganarse un nuevo honor: ser una de las primeras escuadras en probar los beneficios de la alquimia de sangre para situaciones de conflicto bélico. Todos los integrantes de la escuadra han consumido gran cantidad del slagah, mal llamado Sangre de Dragones, y han desarrollado cualidades increíbles que los vuelve implacables en combate. Sin embargo, el equipo también se ha vuelto paranoide y errático, y muchos miembros sufren episodios de violencia descontrolada. Aunque las primeras mutaciones han comenzado a surgir entre los integrantes de la Escuadra Salamandra, lo disimulan cubriendo sus rostros con telas de color carmesí, dejando a la vista solo sus ojos de aspecto de reptil.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)

Puntos de golpe: 81 (9d8+36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	8 (-1)	6 (-2)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +1

Inmunidades al daño: Relámpago

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Común y gengo

Desafío: 5 (1800 PX)

Acciones

Arma de aliento (recarga 5-6). Puede usar su acción para exhalar energía destructiva, que cubre una línea de 5 pies de ancho y 30 pies de largo. La CD de esta tirada de salvación es 14. Si la criatura falla la tirada recibe 4d6 puntos de daño y, si tiene éxito, la mitad.

Regeneración. El soldado recupera 7 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño por ácido o por fuego, este rasgo no funciona al principio del siguiente turno. El soldado de la Escuadra Salamandra solo muere si empieza su turno con 0 puntos de golpe y si no se regenera.

Multiataque. El soldado realiza tres ataques de espada. Puede realizar un ataque de mordisco en vez de uno de espada.

Espada. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8+4) puntos de daño cortante.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d6+4) puntos de daño perforante.

General Jormungander

Humanoide (hipótida), legal maligno

Siendo una de las generales del ejército del Imperio Mida que más condecoraciones ha recibido en el último siglo, esta robusta hipótida se ha convertido en un símbolo de la fuerza y lealtad de las tropas imperiales. Proviene de varias generaciones de militares hipótidos que encontraron en el ejército la forma de medrar al asentarse en Sokia tras su fundación. Jormungander ha viajado por todo el Imperio durante lustros, pero siempre disfruta de volver a su Sokia natal a pesar de la mala relación que guarda con la prefecta Guo'Da.

Cuando Jormungander se propone un objetivo, nada puede evitar que lo logre. Solo la ley del emperador es un límite que nunca se ha arriesgado a romper. Aunque siempre ha despreciado a cortesanos y burócratas, ha encontrado en la Cábala de la Armonía Celeste los aliados idóneos para convertir al Imperio en una máquina de guerra imparables que tome el poder del xion legado por los Peregrinos y se imponga por encima de elfos y humanos.

Clase de Armadura: 17 (Armadura de Placas y Mallas de Xion y Mithril)

Puntos de golpe: 112 (15d8+45)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +8, Sab +4

Habilidades: Atletismo +10, Intimidación +5, Historia +5, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Común, gengo y élfico

Desafío: 7 (2900 PX)

Valiente. Jormungander tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Acciones

Multiataque. La general realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Garra del trueno. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 7 (1d6+4) puntos de daño contundente y 9 (2d8) de daño de relámpago. Un enemigo a 5 pies del objetivo sufre 4 (1d8) puntos de daño de relámpago.

Pistola solar. Ataque de arma a distancia: +3 al ataque, alcance 60/240 pies, recarga (1 disparos), un objetivo. **Impacto:** 18 (4d8) puntos de daño radiante.

Eldraned

Humanoide Mediano (elfo), neutral maligno

Resolutivo y letal, Eldraned ha dedicado siglos a perseguir y acabar con posibles amenazas a la hegemonía de los elfos Bastarre sobre el resto de habitantes del continente. A las órdenes del rey Falesin, este obediente soldado ha acabado con la vida de decenas de nobles humanos y eruditos mida, evitando así que lleven a cabo descubrimientos o alianzas de los que podrían beneficiarse las razas inferiores. Incluso antiguos compañeros, ahora elfos de Vindusan, han encontrado la muerte a manos de Eldraned. No solo se trata de un asesino entrenado con un gran dominio de la cadena armada y un talento innato

para el uso de venenos, sino que cuenta también con capacidades maléficas fruto de la sangre infernal que corre por sus venas, pues fue engendrado tras las relaciones de su madre con un diablo de la cadena.

Tras perder a todos sus subordinados a manos de la Escuadra Salamandra, Eldraned se ha visto forzado a refugiarse en Sokia y replantear por completo su operación. Su objetivo, el alquimista que está desarrollando el slagah, permanece fuera de su alcance y difícilmente podría acabar con él sin el apoyo de sus hombres. Aunque muestra cierto sadismo y disfruta de su trabajo, Eldraned no es un suicida, por lo que siempre medita bien su próximo movimiento y trata de adelantarse a sus rivales.

Clase de Armadura: 17 (Coraza)

Puntos de golpe: 95 (10d10+40)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +4, Car +5

Resistencias al daño: Frío; fuego y veneno

Inmunidades a estados: Envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Infernal, élfico y común

Desafío: 7 (2900 PX)

Vista de diablo. Puede ver también en la oscuridad mágica.

Asesino danzante. Los ataques de oportunidad dirigidos contra Eldraned siempre cuentan con desventaja.

Caminante de la sombra. Eldraned puede, como acción adicional, teleportarse hasta una distancia máxima de 1000 pies en una única dirección, sin necesidad de ver el destino, siempre que se encuentre en un lugar con sombra o penumbra. Este talento no puede utilizarse de nuevo hasta completar un descanso breve o prolongado.

Acciones

Multiataque. Eldraned realiza dos ataques con su cadena y uno con el puñal del extremo.

Cadena. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante. Eldraned agarra al objetivo (escapar CD 14) si no está agarrando ya a otra criatura. Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y recibe 7 (2d6) puntos de daño perforante al principio de cada uno de sus turnos.

Puñal. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1+4) puntos de daño perforante. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o sufre 2D8 de daño por veneno y obtiene el estado Envenenado hasta que realice un descanso breve o prolongado.

Reacciones

Máscara desconcertante. Cuando una criatura que pueda ver empieza su turno a 30 pies o menos de él, Eldraned puede crear una ilusión con la apariencia de un ser querido difunto o un enemigo acérrimo de la criatura. Si la criatura puede ver al elfo, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para no quedar asustada hasta el final de su turno.

Aberración de cadenas y púas

Aberración Grande, caótica maligna

Allá por donde pasa Eldraned el acero se retuerce y contorsiona como si una fuerza demoníaca lo poseyese y el metal se resistiera inútilmente. Por culpa de su linaje infernal, es

común que grandes concentraciones de metal, como cadenas de presidios o herramientas de forja, se unan para armar estas monstruosidades que siguen a su creador a donde quiera que vaya. Sus cuerpos son una masa informe de cadenas y púas afiladas que se entrecruzan y serpentean, encogiéndose y desplegándose mientras avanzan, implacables. Son seres con una inteligencia parcial, cuyos chirridos de metal retorcido recuerda al lamento de los moribundos, y tratan de abalanzarse y trocear a cualquier ser vivo a su alcance.

Clase de Armadura: 13 (Armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d10+30)

Velocidad: 20 pies, 20 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	3 (-4)

Resistencia al daño: Contundente y perforante

Inmunidades al daño: Ácido, frío

Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, tumbado

Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: Entiende infernal

Desafío: 4 (1100 PX)

Amorfo. La aberración puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pie pulgada de anchura sin apretujarse.

Trepar como una araña. La aberración puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Material conductor. Los ataques y conjuros que causen daño de relámpago siempre se realizan con ventaja contra esta criatura.

Acciones

Multiataque. La aberración realiza dos ataques con sus cadenas llenas de púas y ganchos.

Cadenas llenas de púas y ganchos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño perforante. Los objetivos impactados por este ataque deben tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedan lacerados, perdiendo 1d6 puntos de golpe al inicio de cada turno hasta que reciban curación mágica o lleven a cabo un descanso breve o prolongado.

Mutante alquímico

Aberración Mediana, caótica maligna

La alquimia de sangre, nombre con el que se conoce popularmente a los intentos de hibridar distintas especies mediante magia y sangre, es una ciencia arcana inestable y caprichosa. Aunque unos pocos eruditos expertos han logrado dominar este arte, muchos otros han creado toda clase de monstruos retorcidos y deformes, cuyos cuerpos no dejan de cambiar en un vano intento de rechazar la nueva esencia y la mente se fragmenta, enloquecida, intentado huir de tamaño sufrimiento.

Los científicos mida del proyecto Sangre de Dragones han creado decenas de estos monstruos a lo largo de la historia del proyecto antes de poder estabilizar el compuesto denominado slagah. Dado que el Imperio Mida se compone de ciudadanos de distintas especies y el objetivo del proyecto era potenciar a todas ellas, no solo reclusos mida han sufrido este destino horrendo.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 42 (6d8+12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +4

Resistencias al daño: Relámpago

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado, hechizado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: Común y gengo

Desafío: 2 (450 PX)

Mutación imposible. La mezcla de sangre de dragón y otras criaturas que recorre su cuerpo lo hace mutar de maneras funestas. Cada mutante alquímico cuenta con dos mutaciones aleatorias de la siguiente lista:

1d8	Mutación
1	Grandes mandíbulas. Posee un ataque de mordisco (+5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. <i>Impacto:</i> 12 (3d4+3) puntos de daño perforante) que puede utilizar en lugar de su único ataque normal.
2	Cuerpo escamado. Aumenta en dos su clase de armadura, pasando a ser 17.
3	Sangre corrosiva. Siempre que sufre daño, todas las criaturas a 5 pies de distancia sufren 1d6 de daño de ácido.
4	Cuadrúpedo. Su velocidad de movimiento pasa a ser de 50 pies. Si el mutante se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque en el mismo turno, el objetivo recibe 7 (3d4) puntos de daño adicional.
5	Magia residual (recarga 5-6). El mutante puede, como acción adicional, volverse invisible mágicamente hasta que realice un ataque.
6	Ojos de dragón. El mutante cuenta con vista ciega de 30 pies de alcance y su percepción pasiva pasa a considerarse 13.
7	Alas vestigiales. El mutante ignora el daño producido por caídas, su salto largo pasa a ser de hasta 40 pies y su salto hacia arriba es de hasta 20 pies, tanto si empieza corriendo como si no.
8	Aliento de relámpago (recarga 5-6). Exhala relámpagos en una línea de 30 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones

Garras y dientes. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Guardián de Chraunnus reactivado

Constructo Grande, no alineado

El afán de la Cábalá de la Armonía Celeste por recuperar cualquier herramienta creada por los Peregrinos antes de que cayese en manos del control imperial les ha llevado a tener reservas ingentes de pequeños recambios de toda clase de

herramientas y construcciones. Sus eruditos han logrado reactivar, por lo menos de manera parcial, alguno de los grandes constructos que el antiguo tirano Chraunnus creó por centenares para proteger sus dominios. Esto se ha logrado gracias a los cuerpos troceados que recuperó uno de los equipos de campo que actuaron bajo la Cordillera de Xarkaz.

De aspecto robusto y desgastado, los guardianes de Chraunnus son constructos de aspecto humanoide de gran tamaño, con más de 10 pies de alto y varias toneladas de acero encima. El funcionamiento de su estructura interna es un misterio para los mids, y es una suerte haber encontrado varios de ellos cuyo interior ha permanecido sellado durante siglos. Se teoriza que están animados gracias a un núcleo de xion que les dota de su más poderosa arma, un haz de energía que surge de las juntas de su cubierta, calcinando a quien se acerque demasiado. Gracias a sus fuertes brazos acabados en dedos prensiles son capaces de emplear armas con una soltura capaz de sorprender a los grandes duelistas del continente.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 120 (12d10+48)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	10 (+1)	1 (-5)

Inmunidades al daño: Ácido, veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: Entiende peregrino

Desafío: 9 (5000 PX)

Absorber electricidad. Cuando el gólem queda expuesto a daño por electricidad, en lugar de recibir daño recupera tantos puntos de golpe como el daño por electricidad infligido.

Forma inmutable. El guardián de Chraunnus es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

Armadura rúnica. El guardián tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Corazón ardiente de xion. Al final de cada turno del guardián de Chraunnus todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de distancia sufren 2d6 de daño radiante. Cuando pierde la mitad de sus puntos de golpe máximos, el daño aumenta a 3d6. Vuelve a aumentar hasta 4d6 cuando le restan 20 puntos de golpe. Al ser destruido, todas las criaturas que se encuentran a 10 pies del guardián sufren 5d6 de daño radiante.

Acciones

Multiataque. El gólem ejecuta dos ataques, uno de golpe-tazo y otro con la lanza de guerra. Puede sustituir ambos ataques por el haz de energía.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10+5) puntos de daño contundente.

Lanza de guerra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d12+5) puntos de daño contundente.

Haz de energía (recarga 5-6). Dispersa energía en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si falla, recibe 42 (12d6) puntos de daño radiante y, si tiene éxito, la mitad. El Corazón ardiente de xion no causa daño al terminar un turno en que se ha empleado este ataque.

APÉNDICE II: LA CIUDAD DE SOKIA

Ciudad Grande: 21.690 habitantes (70% mida, 7% hipótidos, 6% medianos ribereños, 5% anuros, 5% mopán, 3% vadanios, 2% dracónidos, 1% zabarios, 1% otros).

Límite de dinero: 20.000 po.

Guardias: 200 guardias patrullando en todo momento. Durante los eventos de Sangre de Dragones hay 300 legionarios del Imperio Mida reforzando la seguridad debido a la conferencia de paz.

Autoridad: Prefecta Guo'Da.

Religiones mayoritaria: Culto imperial a los ancestros, Armonistas de Arastu y Ahuraz, Logias del Peregrino.

Aspecto

Sokia es una importante ciudad que sirve como capital de la Prefectura de Kaosi, situada al suroeste del Imperio Mida y con frontera con Vadanía y las salvajes extensiones de las Selvas de Zefiria. Ocupa el fondo del valle del Jianquan, una llanura aluvial en la que hay escasos árboles. Sokia se ha ido desarrollando sobre las pequeñas islas del caudaloso río Zian, formando con el tiempo un sistema de canales y puentes que ha terminado por conectar las dos orillas. Su situación fronteriza le ha dado un carácter marcadamente cosmopolita, con habitantes originarios de las distintas culturas que pueblan la región, más rústico y recio que otras urbes mida. Las viviendas son bajas, de no más de dos alturas, y tienden a estar dotadas de pequeños embarcaderos particulares. Los árboles gigantes que los mida emplean para construir sus edificios (y que tanta fama han dado a Nakuro) aquí son escasos y muy jóvenes, pues el terreno no es propicio para ellos y hacerlos crecer es ciertamente laborioso. Hay apenas media docena de recios árboles phraramah, en los cuales la prefectura ha instalado la cárcel de la región, el palacio prefectural y un templo dedicado a los ancestros, entre otros edificios de cierta relevancia.

Numerosas embarcaciones circulan por sus canales, empleando distintos afluentes y canales para transportar mercancías. Apenas hay agricultura alrededor de la ciudad, dado que esta depende del alimento generado por las aldeas que jalonan todo el territorio de la Prefectura, aunque la pesca y caza de los grandes animales que habitan el Zian sigue siendo una importante actividad económica a día de hoy.

Al no tener una historia tan antigua como otras ciudades del Imperio Mida ni estar construida sobre restos del pasado, Sokia es vista como una aldea de reciente construcción por los habitantes de otras ciudades imperiales. Aun así, los sokianos sacan pecho, orgullosos de lo mucho que han logrado avanzar habiendo empezado desde cero en una tierra tan violenta como es la frontera suroeste.

Historia

El Imperio Mida no se expandió hacia el suroeste de Zefiria hasta hace tres siglos. En un principio, el proyecto del gobierno de Nakuro era formar una gran prefectura que abarcara todo el territorio hasta el margen derecho del río Xomindar, mas la presencia de varios estados menores y del reino de Mopán supuso un enorme freno a dichas aspiraciones. Tras una serie de deliberaciones, el emperador decidió formar solo una pequeña prefectura a la que puso el nombre de su nieto más joven: Kaosi. Se construyó la capital en una pequeña isla llamada Sokia (de la cual tomó nombre), que se encontraba

en medio del caudaloso río Zian, con el fin de optimizar las comunicaciones. Con el tiempo, esta empezaría a expandirse, construyendo sobre los peñones ribereños y fabricando plataformas para albergar más y más edificios. Para ello se contrataron numerosos hipótidos, anuros y medianos ribereños que tras trabajar en la construcción de Sokia optaron por quedarse en la ciudad.

El Imperio Mida esperaba que la nueva prefectura sirviera como catalizador de la expansión de la cultura imperial por la región, facilitando con el tiempo la anexión pacífica del territorio, pero enseguida quedó patente lo poco realista de sus aspiraciones. Los pueblos de Zefiria siguen siendo igual de independientes, primitivos y, en ocasiones, hostiles; y en consecuencia la Prefectura de Kaosi ha quedado relegada a ser la menor, más violenta y menos avanzada circunscripción territorial del Imperio Mida, poco más que un parapeto que mantiene alejados a vadanios, saurios y «zefirios salvajes» de las prefecturas más prósperas del este. Para los políticos y funcionarios de la administración imperial ser enviado a Kaosi se considera un castigo o casi un exilio, al contrario que para los militares, para los que servir en Kaosi es algo deseado, pues los constantes enfrentamientos fronterizos ofrecen muchas oportunidades de promoción.

Durante siglos la ciudad ha sido la punta de lanza de las acciones pacificadoras del Imperio Mida en la región, pero durante el largo reinado de la prefecta Guo'Da, una política entregada a la paz y la estabilidad, Sokia ha pasado a convertirse en una ciudad comercial de cierta importancia. Mercaderes de toda la región, incluso aquellos pueblos enemistados con el Imperio Mida, saben que la capital de Kaosi es un lugar seguro para dedicarse a los negocios. Un dicho mida de nuevo cuño afirma, no sin cierto desprecio, «Incluso un saurio puede esperar un trato justo en Sokia».

Principales localizaciones

A continuación se describen las localizaciones más importantes de Sokia:

A. SANTUARIO DE LOS ANCESTROS UCHAKAN

Construido en lo alto del más alto de los phraramah de Sokia, el Santuario de los Ancestros es una bella pagoda construida en madera carmesí y jade, con docenas de temples dedicados a honrar la memoria de los fallecidos. Sus ramas están recubiertas por largas telas multicolores con nombres escritos en ellas. En Sokia es tradición cremar el cuerpo y depositar las cenizas en pequeñas vasijas que se instalan dentro del árbol para crear un nexo permanente entre el mundo de los vivos y de los muertos. El Uchakan es dirigido oficialmente por la propia prefecta, quien es famosa por su don para contactar con los muertos, aunque el día a día corre a cargo de Xergú (mida sacerdote NB), un joven de aspecto jovial famoso por organizar anualmente la ceremonia de los farolillos voladores con los que se recuerda a los fallecidos.

B. PALACIO DE LA PREFECTURA

Ocupando la mayor de las islas de Sokia se encuentra un vigoroso phraramah que alberga el palacio donde se encuentra el gobierno del territorio, localizado en la copa del mismo y a lo largo de todo el tronco. En su interior hay docenas de despachos, archivos, bibliotecas y cámaras seguras donde un pequeño ejército de funcionarios gestionan el día a día del territorio. Aquí se encuentra el despacho de la prefecta

Guo'Da, así como el juzgado imperial dirigido por la jueza **Keyna Angmar** (mida jueza, LN) donde se dirimen las cuestiones más graves.

C. PRISIÓN DE AKANG TAN

La prisión más importante de Kaosi ocupa las ramas más altas de un pharamah situado en la zona más turbulenta del río Zian en su paso por Sokia, con fuertes corrientes que discurren entre numerosas rocas afiladas como cuchillas. Akang Tan es un lugar de fama siniestra pese a los esfuerzos de Guo'Da por dar un trato digno a los prisioneros, ya que en el pasado se cometieron terribles abusos en su interior. Solo es posible llegar a Akang Tan volando, mediante medios mágicos o ascendiendo por los troncos principales, vigilados por varios guardias. A los pies del árbol está la pequeña fortaleza que sirve como oficina del alcaide: **Mali Kanda** (mida soldado NM). Kanda es una mida con estrechos lazos con

las élites de la ciudad, quien es tenida en alta estima por la prefecta debido a su diligencia y lealtad demostradas. Lo que la prefecta desconoce es que la auténtica Mali Kanda ha sido asesinada por la Cábalá de la Armonía Celeste, que la ha sustituido por una doble llamada Shivemer. Esta se encarga de suministrar conejillos de indias para los experimentos de la facción radical en los estudios de alquimia de sangre.

D. EL COCODRILO FERMENTADO

La peor posada de Sokia es la más popular entre aventureros y exploradores. Lo es por sus bebidas baratas, mugrientas mesas llenas de juegos violentos, enorme discreción garantizada por la falta de luz y jarana constante, abundancia de potenciales socios entre la diversa parroquia y sus habitaciones adaptadas para criaturas grandes o con hábitos acuáticos. El Cocodrilo Fermentado se encuentra en la zona más pobre del sur de Sokia, donde el río Zian transporta todos los desechos del



resto de la ciudad, y se encuentra rodeado por viviendas de madera mohosa habitadas por menesterosos. La posadera es **Andali** (mida posadera N), una antigua exploradora de Vajra aficionada a la caza de depredadores fluviales y una consumada cocinera, aunque la seguridad corre a cargo del silencioso **N'Gati** (mopán matón, NC).

E. LA TORRE EMPAPADA

Sokia carece de murallas, pues confía en las fortalezas que jalonan la prefectura para protegerse, pero sí cuenta con una fortificación situada en una isla en forma de espolón al norte de la ciudad. Es una alta torre de roca negra construida para controlar el tráfico fluvial, y que está dotada de unas cuantas balistas de repetición, así como cañones de azufre y salitre con carbón capaces de expulsar largas lenguas de fuego. Aunque durante el largo gobierno de Guo'Da ha entrado en un proceso de abandono, esta situación se ha revertido. Durante los últimos meses la general Jormungander ha instalado más de un centenar de tropas en el interior en previsión a un nuevo conflicto. La Torre Empapada está atestada, y el baluarte ha recuperado su antiguo esplendor como fortaleza militar.

F. EL MERCADO FLOTANTE DEL CANAL DE LAS MONEDAS

La mayor parte de pequeños mercaderes de Sokia carecen de una localización fija en la que presentar sus productos, optando por subirlas a una embarcación para luego recorrer el conocido como Canal de las Monedas. Todos los días este cauce de la ciudad se atesta de exóticas barcas cargadas de alimentos, artesanías e incluso servicios que se desplazan a lo largo de todo el día proclamando a gritos las virtudes de sus productos. El mercado flotante sirve así mismo como mentidero de Sokia, y en él abundan los pillos y caraduras pese a los esfuerzos de la guardia. Hay varias bandas de ladronzuelos muy hábiles saltando de barca en barca con el botín sacado de las faltriqueras de sus víctimas, aunque algunos bribones actúan solos, como **Q'ug Minin** (anuro ladrón CB), el más famoso de ellos. Quienes deseen obtener información fresca sobre la ciudad deben recurrir a la barca de **Banjar Muara** (mida espía NM), un viejo amargado con ojos por toda la ciudad que no tiene problema en abrirlos para sus clientes si estos pagan bien.

G. LA FLOR DEL RÍO

Situada en una apartada islilla al norte de Sokia se encuentra una exclusiva y elegante posada sostenida a baja altura por un robusto árbol y dotada de altos muros que protegen la intimidad de los clientes. En la Flor del Río solo se sirven los tés más fragantes, se viandas más sabrosas y los dulces más exquisitos, que se complementan con las danzas más extravagantes y el opio más intenso. El propietario de esta magna institución es un **Mankanán Akong Peteng** (mida empresario NM), patriarca de un linaje que lleva casi una centuria gestionando la Flor del Río.

H. EL ARMONIUM

Eurana y Ahuraz son adorados por los Armonistas, una religión de corte místico que los considera los padres de la auténtica civilización mida y que ve en los dos satélites de Voldor a sus dioses. Los Armonistas buscan entender la voluntad de las deidades en los movimientos astrales de Cercion y Acear, convencidos de que cumpliendo con sus proyectos el Imperio Mida alcanzará la armonía total: una civilización mágica en sintonía con Voldor. En Sokia, su templo es el Armonium, un

enorme phraramah que mediante la magia pudo crecer del lecho del río Zian. El Armonium cuenta con embarcaderos, una gran biblioteca, una escuela dedicada al conocimiento mágico y la formación de funcionarios imperiales, un pequeño hospital y un enorme centro de estudio astronómico. El Armonium es dirigido por una pareja de clérigos: **Elang de Cercion** (mida clérigo LB) y **Maikai de Acear** (mida mago LB).

Personalidades relevantes

Además de los habitantes ya mencionados y los presentes durante la aventura, los siguientes personajes desempeñan un papel destacado en la vida de Sokia:

Xergú (mida sacerdote LB): El joven mida Xergú apenas ha residido en Sokia durante un lustro, pero ya se ha ganado a todos sus habitantes con su simpatía y la fuerza que denotan sus intensas charlas sobre responsabilidad y buenas acciones. Pasa la mayoría del tiempo en el Santuario de los Ancestros, donde prepara con dedicación los distintos rituales y pasa las horas libres educando a jóvenes mida y medianos en las tradiciones ancestrales del Imperio Mida.

Jefe de la guardia Güiliam (mida guerrero NB): Bajo su perenne sonrisa y jovial voz, el jefe Güiliam esconde una mente vivaz y un enorme sentido por la responsabilidad. Es además un guerrero prodigioso, que en combate blande con sonora eficacia su hacha de batalla. En la década que lleva dirigiendo a los perseverantes guardias de Sokia se ha esforzado por reducir los enfrentamientos entre los locales y los visitantes, especialmente los saurios o los vadanios, y por extender entre la soldadesca las directrices de la prefecta Guo'Da. Sabe cuándo tener mano izquierda y cuándo mirar hacia otro lado, y hace tiempo que entendió que a veces la justicia necesita algún que otro pequeño empujón desde canales extraoficiales.

Hougan Zuzun Bowbasimi (Chamán zefirio CN): En una cabaña ensamblada sobre el caparazón de una enorme tortuga, siempre en movimiento por los canales de Sokia, vive un extraño sacerdote zefirio. Un chamán (según dice él) famoso por sus contactos «con el más allá». Zuzun Bowbasimi es un sujeto delgado, con mórbidos tatuajes por todo su cuerpo y un gusto extraño por vivir rodeado de insectos, arácnidos y serpientes; que habla con acertijos, dobles sentidos y rimas siniestras. Se comenta que tiene la capacidad de traer a la gente de la muerte... si se está dispuesto a pagar su precio.

Drokan (anuro guía NB): Quienes quieran explorar las salvajes extensiones del Imperio Mida y las Selvas Azules de Zefiria harían bien en contratar un guía. Y en Sokia se comenta que ningún guía es mejor que el pequeño Drokan, un anuro de vivos colores que lleva diez años organizando aventuras selváticas. Conoce multitud de refugios, fuentes de agua potable y poblaciones (hostiles o pacíficas). A Drokan no le mueve solo el oro, al que tampoco hace asco, sino su curiosidad. Su mayor esperanza es hacer un descubrimiento que le permita poner su nombre en los libros de historia.

Oreshan Lomodorado (anticuario mida N): Este anciano mida, muy reconocible por el pelaje dorado que cubre su lomo, es poseedor de una de las más extensas colecciones de arte y libros antiguos de este lado del continente. Las ansias por almacenar antigüedades le han llevado a dejar de lado el resto de su vida, convirtiéndose en una obsesión. Vive en una gran casa del distrito fluvial, descuidada y llena de suciedad, junto a los hombres que contrata para vigilar su enorme colección.

APÉNDICE III: ALQUIMIA DE SANGRE

Los Peregrinos trajeron a Voldor la conocida por los eruditos como alquimia de sangre, con la que crearon a sus legiones de esclavos que hoy en día habitan el continente. Gracias a ella podían combinar rasgos deseables de distintas especies en un único individuo, potenciar la fuerza o la inteligencia de sus esclavos, o crear vida desde la muerte. Y, aunque su civilización pareciera haber alcanzado la perfección en esta macabra ciencia, lo cierto es que algunos Peregrinos jamás cejaron de experimentar para ir más allá con la alquimia de sangre.

Uno de los más infames investigadores en este campo fue Chraunnus el Extinguido, quien buscaba elevar hacia una naturaleza más perfecta a sus esclavos... y semejantes. No fue el único. Aún podemos leer en viejos manuscritos y placas de metal los horrores que desataron individuos como Tarssaius de las Profundidades o Miurek de los Cien Rostros. Cómo combinaron la sangre de sus esclavos con energía arcana y sustancias antinaturales para deformar sus cuerpos y proveerles así de un vigor sin fin, para dotar a un ser inteligente de las características sobrenaturales de un monstruo o transformar a docenas de individuos en un ser con una sola mente.

Cuando la Era de los Peregrinos terminó, la ciencia de la alquimia de sangre no desapareció, pues numerosos miembros de las razas jóvenes han tratado de comprender sus misterios, de dominar ese poder. La mayoría mueren envenenados o deformados por sus propios experimentos, algunos logran sobrevivir alcanzando éxitos menores, y apenas un puñado han comprendido la alquimia de sangre de tal modo que puedan comenzar a caminar tímidamente a la sombra de los Peregrinos. En estos días la Cábalá de la Armonía Celeste es el colectivo que ha conseguido los mayores éxitos, aunque el Sumo Boticario de la Garra Dyeter y los morlocks de Sima Extraña van a la zaga.

Practicar alquimia de sangre

Elaborar bebedizos de la alquimia de sangre es un proceso costoso y difícil de dominar que se puede realizar durante el periodo de descanso. Para practicar la alquimia de sangre debes ser competente con suministros de alquimista. Así mismo, debes disponer de un laboratorio funcional y sangre fresca de las criaturas de las que se quiere destilar sus talentos (usualmente 2 libras de sangre suele bastar para una sola dosis). También es necesario un cristal de xion cargado de al menos seis pulgadas de longitud e ingredientes alquímicos valorados en 1000 po. Por cada día de descanso que dediques a esta actividad puedes tratar de elaborar una única dosis de *mutágeno*, consiguiéndolo solo si superas una prueba de Inteligencia (Arcanos) o Sabiduría (Medicina) CD 16. Si se falla la tirada, la sangre se echa a perder.

Consecuencias y locura

Un mutágeno es un bebedizo que altera el cuerpo y la mente, marcando para siempre a quien lo utiliza. Quien lo consume deberá superar una tirada de Salvación de Constitución CD15 o adquirir una «transformación», que durará 1d10 x 10 horas y que se extraerá de la lista de mutaciones de su mutágeno mediante una tirada de 1d6 (cada mutágeno tiene su propia tabla). Solo podrá eliminarse una mutación antes de tiempo mediante el lanzamiento de un conjuro de Restablecimiento o similar, perdiendo a su vez los efectos positivos del mutágeno. Una vez termine ese plazo, la «transformación» termina y el cuerpo vuelve a la normalidad. En ese momento se debe

realizar otra tirada de salvación de Sabiduría a CD 6, aunque el director de juego puede incrementar esta dificultad si el personaje está abusando del uso de mutágenos. Si falla, obtiene inmediatamente una locura indefinida (**El Resurgir del Dragón**, página 163) que se puede curar según las reglas básicas de locura.



Los mutágenos de la Cábala de la Armonía Celeste

Los siguientes mutágenos han sido desarrollados por la Cábala de la Armonía Celeste a lo largo de los últimos siglos, aunque otros grupos e individuos han inventado los suyos propios, muy parecidos. La especialidad de los estudiosos de la alquimia de sangre de la organización es destilar las capacidades extraordinarias de distintas criaturas para crear híbridos imperfectos pero poderosos. Los mutágenos son peligrosos, pues aunque dan gran poder a quien se expone a ellos, erosiona la voluntad y cordura del consumidor, destrozando su ser en el largo plazo.

SLAGAH

Poción, muy rara

Cuando consumes este pegajoso líquido color cobalto tu cuerpo empezará una imperfecta transformación hacia algo similar a un dragón azul. A lo largo de un doloroso cambio, adquieres durante 1d4 horas una mejora de +3 a tus valores de Fuerza y Constitución, Inmunidad al daño relámpago, Vista ciega 20 pies y de arma de aliento, que se describe más abajo.

Aliento de relámpago (recarga 5-6). El consumidor de slagah exhala relámpagos en una línea de 25 pies que tiene 2 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si falla, recibe 25 (5d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Transformación:

1-2. Cuerpo escamoso: Tu cuerpo se deforma cuando se ve recubierto por duras escamas de color azulado, tus extremidades se parten para facilitar la aparición de espolones óseos y la adquisición de rasgos draconícos. Tu Carisma se reduce en 3 puntos y sufres desventaja en todas las pruebas relacionadas con interacciones sociales que tengan que ver con tu aspecto físico.

3-4. Alteración del yo: Tu mente cambia cuando el slagah trata de convertirte en algo más parecido a un dragón que a un mortal. Sufres desventaja en las pruebas de Carisma que tengas que hacer a la hora de interactuar con criaturas no-draconianas.

5-6. Ansia de destrucción: Sencillamente no sabes parar cuando empiezas a destrozar cosas. Cuando acabe el combate debes superar una Tirada de Salvación de Sabiduría CD 15 para no seguir atacando a quienes te rodean, incluso a tus aliados, aunque prefieres dirigir tu ansia hacia desconocidos.

ESENCIA DE TROLL

Poción, muy rara

Cuando bebes esta aceitosa sustancia de color verdusco empezarás a gozar del vigor de los trolls, así como de su famosa capacidad regenerativa. La transformación consume una enorme cantidad de energía, por lo que cuando acabe estarás muy hambriento. Cuando el cambio haya concluido obtendrás durante 1d4 horas un olfato agudizado que te otorgará ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato, ventaja en las tiradas de salvación de Constitución, visión en la oscuridad 40 pies y la regeneración esencial que se describe a continuación.

Regeneración esencial: El consumidor de Esencia de troll recupera 7 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño por ácido o por fuego, este rasgo no funciona al principio de su siguiente turno.

Transformación:

1-2. Gigantismo: Tu cuerpo se desarrolla de forma exagerada y desproporcionada. Pierdes 4 puntos de Destreza y aumentas una categoría de tamaño.

3-4. Belleza troll: Tu piel adquiere un tono enfermizo, tu boca se ensancha para acomodar tus nuevos y repugnantes dientes. Sufres desventaja en todas las pruebas de Carisma para interaccionar de forma positiva con otros humanoides.

5-6. Ansia devoradora: Tienes hambre, mucha hambre, aunque tu tripa esté llena e hinchada te cuesta parar... y harás lo que sea para seguir comiendo. Cuando comas algo debes superar una Tirada de Salvación de Sabiduría CD14 para parar, si no seguirás comiendo sin importar el estado del alimento o el daño que sufras.

ANULACIÓN MÁGICA

Poción, muy rara

Consumiendo esta áspera solución salina sentirás cómo tu conexión con los hilos invisibles del poder arcano se disuelve, capaz de negar las capacidades mágicas de quienes te rodean tal y como pueden hacer solo unos pocos monstruos. La transformación es instantánea, pero durante un corto periodo de tiempo perderás el uso de tus sentidos. Cuando el cambio haya concluido obtendrás durante 1d10 días un aura antimagia de 10 pies, igual que con el conjuro *Campo antimagia*.

Transformación:

1-2. Los mil ojos: Tu cuerpo se ve recubierto de ojos ciegos y de aspecto insano, incluyendo uno central y de gran tamaño donde antaño estaba el ombligo. Sufres vulnerabilidad al daño perforante.

3-4. Sentidos mustios: Mediante el proceso de cambio algunos de tus sentidos se ven mermados, por lo que perderás la capacidad de percibir los colores y el sentido del gusto.

5-6. Devorador de magia: Pierdes la capacidad de alimentarte de comida usual y pasarás a necesitar únicamente alimentos generados mediante magia, como la que genera el conjuro *Buenas bayas* o similares.

UNO DEL ENJAMBRE

Poción, muy rara

Deberás tragarte de una sola vez esta poción de aspecto ordinario, que hormigueará por tu garganta como si fueran un millar de insectos hasta tu estómago. La transformación será inmediata, si bien sentirás un hambre acuciante durante el resto del día. Cuando termines serás capaz de convertirte durante 1d6 horas en un enjambre de insectos. Pasarás a poder trepar por superficies difíciles pudiendo incluso recorrer el techo boca abajo sin tener que hacer pruebas de característica, sentir vibraciones a 35 pies, moverte a través de cualquier abertura por la que quepa un cuerpo Diminuto y serás inmune a los estados Agarrado y Apresado.

Transformación:

1-2. Carroñero: Tu estómago ya no admite la comida normal, por lo que solo podrás alimentarte de carroña en avanzado estado de descomposición.

3-4. Mente insectoide: Algo en tu mente ha cambiado, pues ahora no entiendes el mundo como tus semejantes sino que tu horizonte mental es más parecido al de un insecto. Sufres desventaja en todas las pruebas de Carisma que realices para influir positivamente a la gente.

5-6. Organismo extraño: Tu sangre pasa a ser verde, tus órganos tienen formas diferentes, todo tu ser tiene una forma abominable más similar a un híbrido entre humanoide e insecto. Te conviertes en una abominación espantosa y repugnante, perdiendo 4 puntos de Carisma durante el proceso.

LOS PECADOS DE MELIONII

CAPÍTULO 7



INTRODUCCIÓN

Los Pecados de Melionii es una aventura para **El Resurgir del Dragón**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 9 o 10 y para ser jugada en una única sesión de juego. Se trata del segundo evento para Pioneros de Voldor, el juego organizado de **El Resurgir del Dragón**, y forma parte de la Primera Temporada. Aunque podría jugarse de manera independiente, esta aventura parte de los cabos sueltos del evento **La Furia de Xeinoth**, y se recomienda encarecidamente haberlo jugado con anterioridad para disfrutarla por completo o, al menos, estar al tanto de lo sucedido en ella.

Trasfondo de la aventura

Si algo quedó claro durante el asalto de Kya Drovash y su ejército morlock a la ciudad de Melionii es que el giroscopio empíreo de xion es un arma cuyo poder supera los límites imaginables por cualquier criatura mortal. El artefacto, creado por el Peregrino Nyethorn para preservar su propia vida, fue empleado por la líder morlock para desatar la ira del Titán Xeinoth y derribar las enormes murallas de Melionii como si fueran de arcilla y barro. Sin embargo, esto es solo uno de los usos más bastos que se pueden hacer del giroscopio, que puede obrar un sinfín de maravillas en manos de arcanistas experimentados como el propio Nyethorn.

Aunque muchos pensaron que con la muerte de Kya y la destrucción del giroscopio la amenaza había terminado para siempre, observadores ajenos a la contienda han mantenido su preocupación por el destino del artefacto. Muy lejos de Voldor, en los Planos Superiores de existencia, una orden de ecuanímenes ángeles ha vigilado durante años a Nyethorn y el uso que hacía de su giroscopio. Se trata de la **Corte del Ocaso**, un grupo de ángeles de la Dimensión Luminosa que han dedicado su existencia a proteger la energía divina de su plano natal y mantenerla a salvo de los Peregrinos.

Desde la llegada de los Peregrinos a Voldor y la construcción de su propia deidad (El Peregrino), regiones enteras de la Dimensión Luminosa, el plano donde fluye la energía positiva, han sido drenadas, corrompidas y transformadas para emplear dicha energía en la elaboración del vítreo de xion a través de oscuros rituales. Esto ha provocado catastróficas consecuencias en el Plano Superior, y han sido muchas las criaturas celestiales que han perecido por los experimentos de los Peregrinos, como los llevados a cabo por Nyethorn. Las **Planicies Imperecederas**, una de las regiones de los Planos Superiores más cercanas al Plano Material, ha sido drenada de su esencia celestial por el Peregrino y ahora es vulnerable al ataque de demonios y diablos provenientes de la Dimensión Oscura. La Corte del Ocaso es uno de los últimos remanentes de ángeles, que se mantiene a salvo en **Bastión Último**, la enorme fortaleza donde moran. Allí sobreviven gracias a su líder, **Vartlas el Juicioso**, un poderoso solar capaz de vislumbrar el destino de las personas a través de las ramificaciones del tiempo.

Con el paso del tiempo, Vartlas ha vivido obsesionado con Nyethorn y su giroscopio, pues en sus visiones de futuro ha contemplado cómo el poderoso artefacto será empleado para provocar el fin de las Planicies Imperecederas, vertiendo toda su esencia sobre el Plano Material y permitiendo a cientos de seres infernales internarse en los Planos Superiores, probablemente como daño colateral de algún impío ritual. Tras la destrucción del giroscopio durante la Batalla de Melionii, el solar confió en que la amenaza había terminado. Sin embargo, sus augurios se mantienen y son cada vez más intensos.

Determinado a evitar que esto ocurra a cualquier coste, la Corte del Ocaso ha enviado a sus santos guerreros a Voldor para capturar a todos los que han estado relacionados con el giroscopio empíreo de xion, juzgarlos en Bastión Último para descubrir su posible implicación en el futuro desastre y tomar todas las medidas que sean necesarias para evitarlo.

Resumen

Esta aventura se encuentra estructurada en dos partes, siendo la primera de ellas el gancho de la aventura y la otra el grueso del desarrollo. Han sido diseñadas para ser jugadas en una única sesión de juego de 3 o 4 horas de duración. Estas se describen a continuación:

Parte I. El rapto. Tras ser confrontados por un grupo de ángeles buscadores, los personajes son capturados y trasladados hasta la Dimensión Luminosa. Allí, rodeados de una orden de guerreros celestiales, son juzgados por un crimen que aún no ha sido cometido.

Parte II. La huida. Un oportuno altercado ofrece a los aventureros la oportunidad de fugarse, para descubrir que no son los únicos presos. Nyethorn, Kya Drovash y otros sujetos relacionados con la batalla de Melionii comparten su cautiverio. Solo eligiendo sabiamente en quién confiar será posible encontrar el camino de vuelta a Voldor.

Resumen de personajes no jugadores

Kya Drovash de Craexhin. Hija de padres esclavos de las minas de sal de Craexhin, en las profundidades de Vajra, Kya Drovash se crio en las barriadas en una lucha constante por sobrevivir. Cuando cumplió los diez años comenzó a experimentar mutaciones producidas por el xion, como es normal entre los de su clase. De su frente brotó un orificio que recordaba a un tercer ojo y que le otorgó capacidades psíquicas.

La niña-monstruo se convirtió en un milagro, un morlock entre un millón, cuyas mutaciones le otorgaban un gran poder físico y mental sin las problemáticas degeneraciones que suelen acompañar semejantes dones. No pasó ni un año antes de que la Ascendencia Sarasvati, grupo gobernante en la ciudad, le ofreciese un puesto entre sus miembros y abandonase definitivamente su vida en las barriadas. Tras dos décadas al mando de los ejércitos de la ciudad, Kya Drovash aprovechó la vejez de Sarasvati para lanzar un desafío por el liderazgo y derrotar a todos los demás candidatos en combates rituales. Así se alzó como líder de la Ascendencia, rebautizada en consecuencia como Ascendencia Drovash, y de la propia ciudad de Craexhin, que convirtió con los años en una máquina bélica casi perfecta.

Tras hacerse con el giroscopio empíreo de xion al arrebatárselo a Nyethorn por la fuerza, Kya comandó a todas sus tropas cargar contra la ciudad de Melionii. A pesar de la gran ventaja otorgada por el giroscopio, la férrea lucha de los defensores de la ciudad fórmiga y la actuación de valerosos héroes realizó lo imposible. El giroscopio empíreo de xion fue reducido a añicos y el cuerpo de la caudillo morlock fue vaporizado en la explosión de energía desencadenada. A pesar de los muchos intentos que han hecho sus seguidores por traerla de nuevo a la vida, todos han sido infructuosos. Y, aunque nadie lo sabe, esto es debido a que Kya Drovash se encuentra en la Dimensión Luminosa, recluida por las tropas celestiales de la Corte Celestial del Ocaso.

Nyethorn. El peregrino llamado Nyethorn llegó a Voldor durante la tercera y última Gran Migración, en el año 873. Este arcanista y estudioso experto en el Plano Astral dedicó la mayoría de sus esfuerzos al diseño y creación de El Peregrino junto a sus compañeros de la Conjura Quimérica. Tras pasar años en los Planos Astrales y Exteriores disponiendo todo lo necesario para la creación de nada menos que un dios, Nyethorn volvió a su hogar en Vajra con la intención de disfrutar del honor y la admiración que él y sus compañeros se habían ganado tras semejante hazaña.

Pero, para su desgracia, Nyethorn descubrió que tan prolongada exposición a las corrientes de energía vital había tenido un alto coste para su cuerpo. El ectoplasma arcano que lo formaba había absorbido grandes cantidades de energía positiva y su propia entidad poseía ahora atributos más propios de las criaturas que poblaban los Planos Exteriores. En el Plano Material de Voldor su esencia se disipaba hacia los Planos Exteriores, como si se tratase de una entidad ajena, invocada por un poderoso mago, que apenas puede pasar tiempo en Voldor antes de volver a su plano de origen. Semejante problema ocupó todo su tiempo en años posteriores, pues su existencia tenía un límite antes de desaparecer para siempre en un cúmulo de

¿Y SI NYETHORN NO RECIBIÓ EL GIROSCOPIO?

Es posible que tras los hechos de la aventura **La furia de Xeinoth** los aventureros no devolvieran los restos del giroscopio empíreo de xion a Nyethorn. Si los personajes se quedaron con los pedazos rotos del artefacto y los llevan encima, los devas se los arrebatarán en el momento de la captura, pues su prioridad es hacerse con el artefacto peregrino. En caso de que los aventureros se deshiciesen de él entregándolo a terceras personas o abandonándolo, los devas son capaces de rastrearlo y recuperarlo antes de ir en busca de los aventureros.

energía positiva. Esto le hizo apartarse de sus compañeros y, poco tiempo después, ser abandonado como un remedo más mientras sus hermanos iniciaban una nueva peregrinación fuera de Voldor.

Tras vivir recluido en un templo en lo profundo de Vajra rodeado de sus seguidores elfos, estuvo cerca de perderlo



todo al ser asaltado por Kya Drovash. Una alianza temporal con los héroes de Melionii le permitió hacerse con los pedazos del giroscopio empíreo de xion y reconstruirlo. Al poco de lograrlo y asegurarse su supervivencia, Nyethorn fue asaltado por los arcontes de la Corte Celestial del Ocaso y llevado a la Dimensión Luminosa en contra de su voluntad.

Vartlas el Juicioso. Nacido de las corrientes de energía positiva hace ya muchas eras y moldeado por la voluntad creadora de deidades ya desaparecidas, el solar Vartlas es una criatura que ha contemplado el desarrollo del Plano Etéreo durante incontables milenios. Es un ser paciente y calmado, que siempre valora todas las posibilidades antes de actuar. Esto se debe a que cuenta con un don de increíble poder: es capaz de proyectar su consciencia a través de los océanos de la corriente temporal y ver las consecuencias de los actos llevados a cabo por los seres del Plano Material.

A pesar de esto, Vartlas no fue capaz de enfrentarse a la amenaza de los Peregrinos y tuvo que contemplar cómo robaban energía de la Dimensión Luminosa para sus creaciones de vítreo de xion. En un intento desesperado de frenar a los tiranos de Voldor, el solar reclutó a otros seres celestiales y juntos fundaron la Corte Celestial del Ocaso, una agrupación con el objetivo de salvar la Dimensión Luminosa y a sus habitantes. Tras reclamar una enorme fortaleza, el Bastión Último, Vartlas y sus aliados han dedicado su existencia a proteger las fronteras de la Dimensión Luminosa, atacando con dureza a cualquier criatura de los Planos Inferiores que trate de robar la energía positiva para impíos rituales y oscuros objetivos.

PARTE I: EL RAPTO

La aventura comienza en un lugar indeterminado de Voldor, allí donde se encuentren los personajes. Puede tratarse de un camino entre ciudades, la salvaje espesura o en las calles de alguna urbe. Lee o narra el siguiente texto para introducir a los jugadores en la escena:

El sol brilla solemne en lo alto de un cielo desprovisto de nubes y apenas proyectáis sombra mientras avanzáis. Un pequeño grupo de viajeros de aspecto lamentable y desolador se cruza en vuestro camino. Sus túnicas se muestran raídas y llenas de polvo, no cuentan con calzado y sus pieles están abrasadas por decenas de horas de viaje bajo el sol. Cuando os ven, sus ojos se iluminan de esperanza y se acercan trastabillando hacia vosotros.

Los viajeros se acercan a los aventureros y forman un pequeño semicírculo a su alrededor. Se trata de cuatro humanos que apenas llevan posesiones encima. Parecen vagabundos o puede que refugiados de algún territorio en guerra. Tras beber las últimas gotas de sus agotados odres, miran a los personajes y les indican que llevan días de viaje, pues su hogar se encuentra amenazado y pronto será destruido si no dan con los «héroes de Melionii». Aunque saben perfectamente que se trata de los aventureros, les dan la ocasión de responder e identificarse ellos mismos como tal. Una vez ocurra, lee o parafrasea el siguiente texto:

De golpe, las expresiones de los viajeros se relajan y sus rostros parecen rejuvenecer décadas en un instante. En perfecta sincronía, arrancan las túnicas de sus esqueléticos cuerpos y un fulgor resplandeciente ciega vuestros ojos durante un segundo. Cuando recuperáis la

Tras la marcha de los Peregrinos, el abandonado Nyethorn ha sido la obsesión del solar, pues cada vez que otea el futuro contempla la desaparición de la Dimensión Luminosa por el uso del giroscopio empíreo de xion, aunque no sabe cuándo ocurrirá (puede que dentro de muchas eras, o quizás incluso nunca llegue a ocurrir). Así, ha optado por la solución más directa, que no es otra que acabar con los posibles usuarios del giroscopio antes de que puedan hacer nada, con lo que el conocimiento sobre este artefacto se perdería para siempre. El miedo que le provoca este futuro le ha llevado a plantearse que quizás deba tomar un rumbo de acción que se aleje de la justicia y abrazar la lucha por la supervivencia.

Gancho de la aventura

El gancho de esta aventura está formado por la primera escena y se parte de la premisa de que los jugadores son los héroes de la guerra de Melionii o, al menos, alguno de ellos. Al haber interactuado con el giroscopio creado por Nyethorn (o conocer su existencia y funcionamiento) se han convertido en el objetivo de la Corte Celestial del Ocaso. El encuentro con los devas que se describe como primera escena y que desencadena la aventura debe aparentar ser un encuentro casual y puede ser introducido dentro de cualquier viaje entre localizaciones que los aventureros estén realizando o incluso durante el transcurso de otras aventuras. Si tus aventureros no participaron en la batalla de Melionii, una opción puede ser relacionarlos con el giroscopio en alguna otra de sus aventuras a consecuencia de la misma.

vista, tenéis ante vosotros a seres de rasgos andróginos y de piel azul, flotando a un pie sobre el suelo gracias a sus grandes alas de plumas níveas. Uno de ellos levanta una pesada maza hacia vosotros y, sin ver articular sus labios, una voz suave retumba en vuestras cabezas: «Héroes de Melionii, estáis detenidos».

Criaturas. El grupo que enfrenta a los aventureros está formado por tantos devas como aventureros formen el grupo (**El Resurgir del Dragón**, página 390), y han sido enviados por la Corte Celestial del Ocaso para capturarlos. Les solicitan de manera firme pero amable que se rindan y no les obliguen a causarles daño. Cualquier intento de negociar es inútil, los devas no dan más información a los personajes salvo para decirles que se les acusa de ser una amenaza para la Dimensión Luminosa y deben ser llevados hasta allí para ser juzgados. Dado su número y poder, los devas no deberían tener ningún problema en reducir o matar a los aventureros, aunque puedes añadir más si crees que será necesario.

Desarrollo. Si los aventureros tratan de huir o combatir, serán atacados con brutalidad por los devas, que optarán por quitarles la vida y revivirlos después con el conjuro *Revivir a los muertos* cuando estén a buen recaudo en Bastión Último. Una vez se han hecho con los aventureros, los devas los encadenan empleando unos grilletes dimensionales (**El Resurgir del Dragón**, página 294) y les quitan todas sus armas y objetos mágicos, guardándolos en una bolsa de contención que porta uno de ellos. Después se transportan hasta la Dimensión Luminosa con los héroes capturados.

El camino hasta el juez

Los personajes son arrastrados por sus captores devas hasta las Planicies Imperecederas, una enorme región en el linde de la Dimensión Luminosa, conceptualmente cercana al Plano Material. Aunque antaño era un vergel sin fin cubierto de fino herbaje donde pastaban toda clase de seres celestiales, en la actualidad la tierra se encuentra seca y cuarteada y los múltiples soles que pueblan su cielo calientan el suelo sin piedad. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

Aunque no sabéis en qué clase de lugar os encontráis, tenéis claro que os halláis muy lejos de vuestro mundo. El cielo, despejado completamente, es recorrido por astros de toda clase de tamaños y colores, expulsando todo tipo de sombra a vuestro alrededor. El olor del aire es agrio y el polvo arenoso se levanta en el aire, formando tormentas en el horizonte.

Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15 permite a los aventureros saber que han sido desplazados de plano y que no se encuentran ya en Voldor. Una tirada adicional de Inteligencia (Religión) CD 16 con éxito permite darse cuenta de que se trata de uno de los Planos Superiores, dentro de la Dimensión Luminosa.

Los captores ofrecen la posibilidad a los aventureros de avanzar voluntariamente, pues tienen por delante varias millas de viaje y tardarán horas en recorrerlas. Si optan por no colaborar, los devas no tienen más remedio que emplear la violencia para obligarles, colocando cadenas de tiro en los grilletes dimensionales que portan. Cualquier intento de entablar conversación con los devas es infructuoso, pues solo les advertirán una y otra vez a los aventureros que sus preguntas serán contestadas durante el juicio.

Tras un buen rato de marcha, a medida que las nubes de polvo rodean al grupo, varias criaturas de aspecto diabólico empiezan a hostigar al grupo: se trata de una bandada de vorks (**El Resurgir del Dragón**, página 400). Estos diabólicos hombres cuervo han proliferado en las Planicies Imperecederas recientemente y se alimentan de los cadáveres dejados atrás por las incursiones que realizan otros depredadores. Son media docena y no dejan de tratar de intimidar al grupo con sus graznidos, avanzando dentro de las nubes de arena, rodeándolos. Ante esta amenaza el grupo de devas mete prisa a los personajes, instándolos a acelerar el paso para llegar cuanto antes a la fortaleza, que ya empieza a perfilarse en el horizonte.

Si el grupo de aventureros opta por huir de los vorks, los devas fuerzan el ritmo volando con sus alas angelicales. Los aventureros deben realizar tres tiradas de Fuerza (Atletismo) a CD 12 para seguir el ritmo de los tirones de las cadenas. En caso de fallo el aventurero sufre 1 nivel de agotamiento. La otra opción es tratar de convencer a los devas de combatir contra ellos. Si los aventureros son de alineamiento bueno y han ido de buen grado, los devas les quitarán los grilletes y les permitirán luchar junto a ellos contra las criaturas. Los celestiales pueden encargarse con facilidad cuatro de los vorks, por lo que el grupo de aventureros deberá hacer frente a los dos restantes.

Tras lograr llegar a Bastión Último de una u otra manera, lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

Avanzáis hasta el interior de una enorme fortaleza de colores claros y formas curvadas, como si la roca hubiera sido moldeada cual arcilla. Toda clase de criaturas desconocidas para vosotros se agrupan en el patio interior y os miran con una mezcla de curiosidad y pavor en la mirada. Vuestros captores os llevan hasta lo más profundo de la fortaleza en un absoluto silencio.

El juicio

Los aventureros son llevados hasta la parte superior de la torre del homenaje del castillo. Los vigilantes devas no les quitan el ojo de encima en ningún momento y responden con brutalidad ante cualquier intento de escapar. Son llevados a la sala de la justicia, una enorme cámara de base octogonal y con una gran cúpula como techo.

En la parte frontal de la sala se encuentra un trono hecho de luz solidificada, emulando una silla dorada de gran tamaño, en la que descansa un viejo solar de aspecto cansado, con su rojiza piel agrietada y sin brillo. Se trata de Vartlas el Juicioso, quien va a encargarse de juzgar a los aventureros. Desde que se hizo con los fragmentos del giroscopio, Vartlas lo ha mantenido desmontado en piezas y bajo su atenta mirada a apenas tres pies de distancia de su trono. En el resto de las paredes de la sala se levantan pequeñas gradas en las que observan, impasibles, medio centenar de seres nativos de las Planicies Imperecederas, humanoides hechos de cristal de tonos perlados, grandes criaturas de piel gris y áspera como la roca y siluetas, hombres y mujeres de aspecto líquido y voluble... Ninguno de ellos deja de mirar a Vartlas y a los aventureros, y mascullan en distintos idiomas.

Los personajes son llevados hasta el centro de la sala, donde se les pide que permanezcan de pie. Se les retiran los grilletes si aún los mantenían. Después los devas dan un paso atrás y miran hacia el solar que preside la sala. Lee o parafrasea el siguiente texto:

La criatura que descansa incómoda en el trono es un ser de piel carmesí, cubierta de pequeñas grietas como si fuera de caliza, y cuenta con dos enormes alas de plumas blancas que ocultan el respaldo del resplandeciente trono. Cuando posa sus ojos en vosotros sentís una sensación ardiente en el pecho y no podéis evitar pensar en todas las malas acciones que habéis realizado a lo largo de vuestra vida. Ante él, en un pequeño altar de agua que flota de manera calmada en el aire, se encuentran las piezas del giroscopio empíreo de xion, antaño propiedad del Peregrino Nyethorn. Al fondo, un arco de metales preciados y acero da una sensación de solemnidad a la escena.

Los personajes que tengan éxito en una tirada de Inteligencia (Arcanos) CD 14 reconocen que el arco del fondo es algún tipo de artefacto creado mediante magia, de función desconocida salvo que se estudie más de cerca.

Vartlas es consciente de que los aventureros han interactuado con el giroscopio empíreo de xion y podrían ser en el futuro los culpables de la destrucción de las Planicies Imperecederas, condenando así a los Planos Superiores. Por ello los ha hecho traer, junto a otros sospechosos, para averiguar si son aquellos que destruirán su mundo. Su obsesión por el futuro le ha llevado a dejar de lado su ideal de justicia y está dispuesto a imponer castigos a inocentes si con eso logra salvarlo. Ese rechazo a su propia esencia le está devorando por dentro, lo que provoca que su poder se desvanezca poco a poco y su piel y alas se descompongan lentamente.

Para ello va a formularles una serie de preguntas de manera directa, sabiendo gracias a su naturaleza divina si los personajes mienten o no. Todas las preguntas deben ser respondidas por cada miembro del grupo, y se considerará que es una mentira aquellas que nieguen cosas de su pasado o que, al hablar de posibles hechos futuros, las respuestas vayan en contra de los alineamientos o motivaciones de los personajes, sobre todo de aquellas que hayan expresado en voz alta en algún momento de su pasado reciente. Las respuestas a cada pregunta traen consigo una consecuencia en función de la respuesta.

Cuando estén preparados para ser juzgados, lee o parafrasea el siguiente texto:

El solar se inclina hacia delante en su trono y sus ojos refulgen destellos áureos. Su voz es grave y calmada, sonando con una fuerza que hace que os sintáis débiles y vulnerables ante su presencia. «Os encontráis ante la Corte Celestial del Ocaso por vuestra posible implicación en la futura destrucción de este santo reino», sentencia el celestial con dureza. «No solo somos responsable de nuestros actos presentes y pasados, nuestras futuras acciones también deben tener consecuencias. Por ello, en nombre de todas las deidades que han morado en el Bastión Último, juzgaré vuestra responsabilidad y dictaré sentencia. Contestad con sinceridad y fe y quizás vuestra inocencia os permita salir indemnes».

La primera vez que alguno de los personajes mienta, cosa que Vartlas nota gracias a sus dones como solar, detiene el interrogatorio y declara un edicto sobre todo el grupo: «No volverá a salir mentira alguna por vuestra boca, solo la verdad está permitida» (ver «Los edictos de Vartlas» más adelante). La verdad es que las respuestas de los aventureros no van a permitirles marcharse como inocentes de ninguna manera (al menos en primera instancia) pero aquellas respuestas que desagraden a Vartlas les costarán sufrir sus edictos.

PREGUNTAS DE VARTLAS

¿Conocéis las capacidades del giroscopio empíreo de xion, un artefacto creado por el Peregrino Nyethorn?

Consecuencia: Vartlas sabe de sobra la respuesta a esta pregunta, pero quiere dar la oportunidad de ser sinceros a los personajes.

¿Habéis llevado a cabo tratos y negocios con el Peregrino Nyethorn?

Consecuencia: Si los personajes afirman haber hecho tratos con Nyethorn, Vartlas declarará sobre ellos el siguiente edicto: «No volveréis a hablar jamás con esa criatura infame».

¿Cuántas onzas de sal son necesarias para la elaboración de una cristalización vítrea de xion de una pulgada, según los estudios realizados por el erudito mida Kanamakang y recogidos en sus diarios?

Los personajes que cuenten con un bonificador de Inteligencia (Arcanos) de +8 o superior saben que la respuesta a esta pregunta es 14 onzas.

Consecuencia: Vartlas conjura sobre los personajes que conozcan la respuesta el conjuro *Debilidad mental* con una CD de 17 para resistir el conjuro (**El Resurgir del Dragón**, página 213).

¿Habéis activado o usado artefactos creados por los Peregrinos?

Consecuencia: Si los personajes afirman haber empleado artefactos de los Peregrinos, Vartlas declarará sobre ellos el

siguiente edicto: «No volveréis a poner vuestras manos jamás en un artilugio creado por los Peregrinos».

¿Habéis acabado con la vida de algún inocente para lograr un bien superior?

Consecuencia: Si los personajes responden afirmativamente, Vartlas sonríe lacónicamente y dice: «Entonces entenderéis lo que tengo que hacer».

Una vez el juicio ha concluido, Vartlas se levanta en su trono con dificultad y su voz resuena en la sala: «No son necesarias más preguntas de momento. Ha quedado claro ante esta audiencia que sois una amenaza para las Planicies Imperecederas y que habéis tratado con criaturas detestables o podríais hacerlo en el futuro. Por ello, seréis confinados aquí hasta que pueda asegurarme de que no representáis un peligro para nadie».

Mientras salen de la sala, un personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 12 ve como Vartlas le susurra a un servidor que deben seguir con el interrogatorio a Nyethorn.

Los aventureros son conducidos a los niveles inferiores de la fortaleza, escoltados por dos devas, donde se encuentra su celda. Les guían a través de las largas escaleras que vertebran la fortaleza desde la sala de Vartlas hasta la biblioteca en el piso inferior y, tras cruzar la biblioteca (bajo la atenta mirada de los eruditos que desplazan los libros de un sitio a otro), llegan a unas escaleras que descienden a las mazmorras.

LOS EDICTOS DE VARTLAS

En función de las respuestas y el conocimiento del que hacen gala los aventureros, Vartlas empleará los edictos (versiones del conjuro *Geas* potenciadas con el poder de toda su corte angelical) para mermar las capacidades de los acusados en caso de que sean puestos en libertad en el futuro. De esa manera no serán capaces de ser una amenaza para las Planicies Imperecederas, puesto que sus capacidades como héroes y aventureros quedan muy debilitadas.

Funcionan de igual manera que el conjuro *Geas* (**El Resurgir del Dragón**, página 225) lanzado como conjuro de nivel 9, salvo que siempre tienen efecto, sin necesidad de realizar la tirada de salvación por parte del objetivo. Un único conjuro *Deseo* (**El Resurgir del Dragón**, página 213) termina con todos los edictos de Vartlas que estén actuando en ese momento. La otra forma de anular los edictos es acabar con la vida de Vartlas.

PARTE II: LA HUIDA

Esta segunda parte de la aventura comienza con los personajes apresados en el interior de Bastión Último, a infinita distancia de Voldor. Durante la primera parte de la aventura se habrán dado cuenta de lo peligrosa que es su situación, pues el solar Vartlas parece dispuesto a llevar a cabo cualquier acto con tal de salvar las Planicies Imperecederas. El desenlace de esta aventura, este segundo acto, cuenta con una motivación

dual para los aventureros. Por un lado, escapar de este lugar y retornar a su plano de origen debería ser la prioridad de cualquier grupo de jugadores. Por otro lado, la posible destrucción de esta región de la Dimensión Luminosa puede que preocupe e interese a los aventureros, queriendo evitarla en el caso de grupos buenos o tratando de sacar provecho por parte de grupos más egoístas.

La prisión de Bastión Último

El corazón de la fortaleza lo forman un sinfín de pisos en los que se ha encarcelado a toda clase de seres que han amenazado la Dimensión Luminosa, en su mayoría demonios y otras criaturas procedentes de la Dimensión Oscura. Vartlas y sus soldados han aprendido que acabar con dichos seres provoca que su energía vital retorne a su plano de origen, alumbrando allí a nuevos seres de pesadilla. Por ello, han optado por encarcelarlos para siempre. Incontables escalones descienden en la oscuridad bajo el castillo, recorriendo decenas de pisos en los que estas criaturas se encuentran cautivas dentro de complejos glifos arcanos y barreras de energía proyectadas en forma de muros.

Dado que la investigación de Vartlas se mantiene en curso al no lograr romper la mente de Nyethorn, todos los implicados son recluidos en la parte superior de la prisión, un piso por debajo del nivel del suelo. Son escoltados hasta su cárcel, donde deberán esperar hasta que Vartlas decida qué hacer con ellos. Para comenzar, lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

La enorme galería de piedra es fría, completamente iluminada por fuegos espectrales que brotan de placas cristalinas en el suelo, y el aire huele a humedad. Cubos formados por energía azulada se alinean en la galería, generados por artefactos de hierro y cristal que zumban arrítmicamente. Dos de los celestiales os guían hasta la que parece ser vuestra celda de energía y, al alcanzarla, os sorprendéis al reconocer a los presos de las dos cárceles anexas.

Vartlas no ha capturado a los aventureros como primeros sospechosos, sino que se trata de las últimas piezas del puzle. En una de las esquinas de un cubo de energía se encuentra Kya Drovash de Craexhin, resucitada y secuestrada por los devas. La colosal líder morlock no deja de gruñir furiosamente y tiene los nudillos ensangrentados, fruto de haber golpeado durante semanas la barrera energética que la contiene. En la cárcel del lado opuesto se encuentra agazapada una enana de aspecto débil y cansado: Edfraya Ojoabismo, líder del clan Rocasangrienta. Los aventureros conocen a estos personajes por los hechos ocurridos durante el asedio de Melionii y puedes encontrar más información sobre ellos en el evento épico **La furia de Xeinoth**.

Mientras uno de los devas manipula el generador de campo de contención para introducir a los personajes y el otro los vigila con el arma en la mano, Kya Drovash sufre uno de los ataques de dolor que lleva sintiendo desde que fue traída a este lugar. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Un rugido surge de la garganta de la descomunal morlock y contempláis cómo se abalanza fuera de sí contra la celda de energía. Un fuerte olor a carne quemada inunda la sala a medida que piel y músculo se deshace al topar con la barrera, y la colosal morlock no deja de golpear mientras aúlla de dolor y blasfema en un idioma rudo y profundo. La estructura de energía mágica titila y pierde intensidad, apagándose repentinamente. Con un chirrido agudo, Kya mira a uno de los dos celestiales y se lanza sobre él sin dejar de proferir aullidos, como si se tratase de un animal salvaje.

Conocedora de su propia fuerza y sabiéndose capaz de superar la barrera arcana, Kya Drovash ha esperado durante semanas de tormento hasta el momento oportuno: la llegada de los aventureros. Mientras ella destroza con la fuerza de sus puños la cabeza del sorprendido deva, esparciendo sangre y trozos de cráneo por el suelo de la celda, los personajes tienen un instante para actuar. El otro deva alza su maza y titubea, mirando tanto a la enorme morlock como al grupo. Ante tama-

ña muestra de violencia, Edfraya Ojoabismo comienza golpear su propia celda con las protecciones de su coraza y grita a los aventureros que la saquen de allí para huir todos. Lleva encerrada el suficiente tiempo para saber que no van a ser liberados hasta dentro de muchísimo tiempo.

Entre Kya Drovash y los aventureros, aunque vayan desarmados, no debería de ser complicado acabar con el guardián deva y recuperar todas sus posesiones de la bolsa de contención que lleva al cinto. Allí se encuentran también las posesiones de Edfraya, Tyrtareo y Micohuani, que se describen en sus estadísticas en el bestiario. Al terminar el combate, Kya Drovash comienza a arrancar tiras de la ropa del celestial para vendarse las heridas mientras resuella y aprieta los dientes como si sintiese un dolor profundo y continuo. Cualquier intento de hablar con ella es contestado con gruñidos y miradas de odio, aunque permanece cerca de los aventureros y no les quita el ojo de encima.

Si alguno de los personajes reflexiona sobre el ataque de dolor que sufre Kya o trata de descubrir qué le pasa, puede realizar una tirada de Inteligencia (Arcanos o Religión) CD 18. Si tiene éxito, llega a la conclusión de que la líder morlock sufre un intenso dolor continuado debido a que alguien está tratando de arrancarle el alma del cuerpo, lo que provoca que sienta continuamente cómo una fuerza sobrenatural trata de partir su esencia.

Aunque es complicado que los aventureros lleguen a saberlo, esto se debe a que, tras morir en el asedio de Melionii, Vartlas se dio prisa en resucitarla y encerrarla en su prisión. Sin embargo, sus seguidores y fieles de Xeinoth no han cesado en su empeño por recuperar a su líder caída, por lo que tratan inútilmente de traerla a la vida en lo profundo de Vajra, llevando a cabo toda clase de rituales oscuros en un vano intento por recuperar su alma y depositarla en un cuerpo nuevo.

Liberar a Edfraya Ojoabismo de su celda es relativamente sencillo, basta con golpear el proyector de energía hasta que los cristales se rompan y la celda se descomponga. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 16 puede ser capaz de encender y apagar el generador sin romperlo, aunque cualquier intento por trasladarlo provoca su rotura. Cuando Edfraya es libre, agradece a los aventureros el liberarla. También se muestra dispuesta a hablar con ellos, y estas son algunas de las respuestas que puede dar al grupo:

¿Qué te ocurrió? ¿Cómo terminaste aquí?

Aparecieron de golpe en el camino a Vindusan, parecían fómigos normales y, de pronto... eran esos enormes ángeles. Acabaron con facilidad con mis escoltas, como si fueran niños, y me encadenaron. Lo siguiente que recuerdo es estar en este lugar.

¿Qué te ha ocurrido? ¿Qué te han hecho aquí?

No sé cuánto tiempo llevo aquí, es difícil medir el paso de los días. Me han llevado varias veces ante un juez llamado Vartlas. Comenzó juzgándome por crímenes que aún nadie ha cometido y de los que no conozco detalles. A medida que no lograba responder a sus preguntas más dentro de mí se se introducía. Noto que ha tocado mi alma. Aún siento sus dedos en mi mente...

¿Otros prisioneros?

Sí, no he sido la única a la que han traído a aquí. También han traído a Micohuani, el general de la Orden de Saurania, y a Tyrtareo Gelon, de las Lanzas de Lantamar. Creo que buscan a todos los que defendimos Melionii, pero no sé porqué. Se los llevaron a ambos hará una hora, fueron arrastrados por varios de esos seres de cristal. Debemos ir de inmediato a por ellos, desaparecieron por ese pasillo del fondo.

Cuando los personajes decidan ponerse en marcha, bien hacia donde indica Edfraya para rescatar al resto de presos o hacia las escaleras que llevan a la superficie, Kya avanza hacia ellos y les dice con dificultad: «Nyethorn se encuentra cerca. Puedo sentirlo. Debemos llegar hasta él y obligarle a sacarnos de aquí». Después echa a andar hacia las escaleras de subida.

Los personajes deben decidir si acompañan a Kya Drovash tomando la escalera que sube a la fortaleza de Bastión Último para buscar a Nyethorn o si van con Edfraya hacia el fondo del pasillo para buscar a los otros prisioneros. Si optan por ir hacia la superficie, tanto para huir como para buscar a Nyethorn con Kya, Edfraya irá con ellos, pues no se ve capaz de liberar a sus compañeros ella sola.

Rescatando a Tyrtareo y Micohuani

Ambos cautivos se encuentran en una de las salas de interrogatorio de los niveles subterráneos. La entrada se encuentra protegida por un grupo de soldados veteranos (**El Resurgir del Dragón**, página 368). Se trata de cuatro aspecanos (ver Apéndice II) que hacen guardia a ambos lados de la puerta. En cuanto los aventureros se aproximan no dudan en abrir fuego sobre ellos.

El interior de la sala es siniestro y pone los pelos de punta a aquellos que se adentran en ella. Su forma es cuadrada, de casi 100 pies de lado, y no cuenta con ningún tipo de iluminación. El único mobiliario son dos cristales de forma esférica que flotan en su centro. A estos permanecen engrilletados e inconscientes ambos cautivos, Tyrtareo y Micohuani, cada uno a uno de ellos y separados unos 80 pies el uno del otro.

Aunque podría pensarse que se trata de algún método de tortura, no lo es en absoluto. Se trata de un cristal de recreación, un utensilio creado por el pueblo de los aspecanos para explorar las memorias pasadas grabadas en sus cristalinos cuerpos. Vartlas se ha hecho con varios de estos artefactos y los emplea para rebuscar en las mentes de los prisioneros, haciéndoles revivir su vida de manera fluida y natural. Se trata de un proceso nada dañino y que permite a los cautivos recordar fragmentos de su pasado con pleno detalle, pudiendo en algunas ocasiones revivir fragmentos de vidas pasadas antes de que su alma se uniese al cuerpo actual. Cuando los personajes entren en la habitación lee o parafrasea el siguiente texto:

Tyrtareo y Micohuani se encuentran en el interior de la sala, cada uno en una esquina, engrillados a grandes esferas de cristal que rotan lentamente. La sala está llena de escenas fantasmagóricas que surgen de los cristales y danzan por la habitación. Grupos de saurios que avanzan por lo profundo de la selva, siluetas de enormes pirámides recortadas en noches de tormenta, soldados acorazados en la cubierta de un barco. Todas las imágenes se entremezclan y chocan unas con otras en absoluto silencio.

Cualquier aventurero con conocimiento sobre la Orden de Saurania o la historia de las Lanzas de Lantamar podrá deducir, teniendo éxito en una tirada de Inteligencia (historia) CD 12, que se trata de recuerdos de la vida de ambos cautivos. Ojeando los cristales, aquellos personajes que tengan éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 16 pueden deducir que están unidos de alguna manera a ambos presos y que liberarlos puede tener consecuencias inimaginables.

Liberar a cada uno de los presos requiere de tres tiradas con éxito de una prueba de Fuerza CD 15 para arrancar los grilletes que los unen con los cristales. En cuanto uno de los líderes de Voldor es libre, toda la energía del cristal se descontrola y las

imágenes fantasmagóricas se vuelven reales, atacando desconcertadas tanto a los aventureros como a los cautivos.

Criaturas. Si los personajes liberan a Micohuani, surgen un *tyrannosaurus rex* y dos *triceratops* que atacan a los personajes y al propio Micohuani. En cada asalto posterior se materializan 1d3+1 *triceratops* adicionales, ocupando el centro de la sala y golpeando a todos los intrusos. Las creaciones fantasmales no tienen límite, pero nunca pueden abandonar la sala en la que se han materializado, así que los aventureros solo tienen que escapar de ella para evitar ser derrotados. Si los personajes liberan a Tyrtareo, diez veteranos con el uniforme de las Lanzas de Lantamar se materializan y golpean a los personajes. Cada turno posterior 1d3 +3 veteranos más son convocados en la sala. Los atributos de todas estas criaturas pueden encontrarse en **El Resurgir del Dragón**, páginas 406 y 368.

El extraño mercader

En algún momento de sus vaivenes por la fortaleza, probablemente al ir o volver de las salas de interrogatorio, los aventureros con Percepción pasiva 13 o más (o que busquen activamente) se percatarán de una celda apartada que parece ocupada por un extraño personaje. O, más bien, por un cadáver.

Se trata de una celda similar a la de los aventureros y que puede desconectarse utilizando los controles cercanos. Aunque se encuentra apartada no hay guardias vigilando. En su interior se halla el cadáver de un envejecido elfo de pelo cano y rostro arrugado, quizás a la espera de que Vartlas le resucite para interrogarle. Una revisión médica no podrá revelar ninguna causa de la muerte; no presenta heridas de ningún tipo ni rasgos de enfermedad. Sencillamente, está muerto. Lo único extraño que encontrarán tras una revisión exhaustiva es un pequeño pedazo de piel en su brazo derecho de un tono distinto al suyo, como si fuese una antigua cicatriz que ha curado mal o un injerto de piel realizado por un extraordinario sanador. No hay rastros mágicos tampoco.

Si los aventureros tuvieron relación con el comerciante llamado Movaris Vernamin, especialmente con el duplicado al que ayudaron en la batalla de Melionii, reconocerán sus ropas en el cadáver, aunque su aspecto es completamente distinto. No es difícil imaginar que se trata del cadáver de Movaris Vernamin (que podría estar también relacionado con el giroscopio y lo que ocurrió en Melionii), aunque algo le ha ocurrido a su aspecto físico. Queda a discreción de los aventureros rescatar su cuerpo o dejarle en la celda para siempre. Si logran resucitarlo o hablar con su espíritu, este solo recordará haber sido secuestrado por los devas y asesinado al intentar resistirse, pero dirá no saber nada sobre su cambio de aspecto.

Tras la aventura, cualquier otro duplicado de Movaris Vernamin estará interesado en recuperar el cuerpo, y entregarán a los aventureros un cinturón de fuerza de gigante del fuego (**El Resurgir del Dragón**, página 285) como agradecimiento a cambio del mismo.

En busca de Nyethorn

Subiendo por las escaleras de caracol que recorren los niveles de cárceles subterráneos se encuentra una pequeña entreplanta con una enorme puerta de acero forjado. Cuenta con dos grandes cierres de seguridad a cada lado, que la bloquean. Para abrir cada uno de los cierres debe llevarse a cabo una prueba con éxito de Fuerza CD 15. Otra opción es causarles 70 puntos de daño con una CA de 17. Si los aventureros no han venido junto a Kya Drovash hasta este punto, se encuentran

la puerta reventada y abierta y a la caudillo morlock en el interior de la siguiente sala. Mientras están frente a la puerta, o cuando pasen por delante de la misma, aquellos personajes que hayan interactuado en el pasado con Nyethorn sentirán un leve cosquilleo en su mente, similar a una suave risa que reconocen como propia del Peregrino. Los está llamando al interior de la sala.

Cuando los aventureros crucen la puerta de acero forjado, lee o parafrasea el siguiente texto:

Ante vosotros se encuentra un arca de grandes dimensiones, más de 6 pies de lado, de metal negro y brillante, plagada de runas que brillan con tonos rojizos. Está envuelta en cuatro cadenas de plata pulida que la rodean una y otra vez, y, colocadas en círculo, mirando al oscuro sarcófago, se alzan cuatro estatuas a las que se aferran las cadenas. Aunque ignoráis el cómo, sabéis que Nyethorn se encuentra en el interior del arca.

El aire de la cámara es helador y solo se encuentra iluminado por las runas grabadas a fuego del sarcófago. El peligro se nota en el ambiente y un silencio sobrenatural cubre el lugar. Tres círculos de protección se han grabado en el suelo empleando el conjuro *Círculo mágico*, de manera que ningún no muerto pueda salir de la cámara por propia voluntad. Se han colocado 17 runas de absorción formando un heptadecágono alrededor del sarcófago que absorben cualquier intento de lanzar magia. Siempre que alguien lance un conjuro debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 para lanzarlo con éxito.

Por si todo esto no fuera suficiente, se ha proyectado un campo de silencio en toda la sala, como si se hubiese empleado el conjuro *Silencio*, así que, como director de juego, puedes divertirte no dejando a tus jugadores que hablen entre ellos y solo gesticulen mientras tratan de resolver cómo sacar a Nyethorn de su encierro.

Nyethorn liberado

Cuando la última de las cadenas se rompe, el sarcófago se abre y una neblina grisácea brota de su interior, adoptando una forma que recuerda vagamente a un humanoide.

Privado del giroscopio empiéreo de xion y saturado por la energía positiva de la Dimensión Luminosa, Nyethorn ha visto agravado su problema y apenas es capaz de mantener su forma corpórea. Su ser se dispersa lentamente para unirse a la Dimensión Luminosa y desaparecer en poco tiempo. Su voz apenas es un susurro en la cabeza de los aventureros y su esencia flota alrededor del sarcófago. Incapaz de huir de su prisión por sus propios medios, o incluso de sobrevivir por sí mismo, está dispuesto a pactar con los aventureros, Kya y quien sea necesario con tal de lograr mantener su existencia. Cuando los personajes hablen con él, Nyethorn proyectará las respuestas en sus mentes mediante telepatía. Estas son algunas posibles respuestas del Peregrino.

¿Y SI NO PUEDEN HABLAR CON NYETHORN?

Si los personajes han sido marcados por Vartlas con el edicto que les prohíbe hablar con Nyethorn, recuerda que el aventurero recibe 5d10 puntos de daño psíquico cada vez que actúe directamente contra sus instrucciones, pero no más de una vez cada día.

LAS CADENAS DE NYETHORN

Para evitar que el Peregrino escape, Vartlas y sus compañeros han recurrido a los restos de poder de cuatro divinidades antiguas para encadenarlo. El nexo que une a Nyethorn con esas divinidades aún es fuerte, pues fueron dioses que perecieron por los experimentos que llevó a cabo junto a sus compañeros de la Conjura Quimérica en distintas eras de la historia. Cada una de las estatuas debe destruirse en un orden concreto: la que representa a la deidad más antigua primero, y después, en orden cronológico hacia el presente. También debe hacerse de una manera exacta o, de lo contrario, no se rompen y causan 1d10 de daño radiante a su agresor.

LA ESTATUA DE PHYKODNESTR, EL REY DRAGÓN

Aspecto: Un fiero dragón rugiente con la cornamenta entrecruzada formando una corona sobre su cabeza.

Inteligencia (Historia) CD 18: La gran sierpe verde Phykodnestr fue un dragón anciano adorado por una sociedad que pobló el continente de Voldor hasta la intromisión de los Peregrinos. Se dice que él y todo su imperio fueron quemados hasta los cimientos por llamas infernales.

Modo de destrucción: Esta debe ser la última estatua en destruirse, pues es la más reciente. Debe ser quemada o golpeada con armas y conjuros que hagan daño ígneo.

LA ESTATUA DE SALOTH, PORTADORA DE ALMAS

Aspecto: Una figura humanoide de bellas proporciones que viste una larga túnica que la cubre completamente y que oculta su rostro tras una máscara que recuerda a las empleadas por los Peregrinos. En sus manos sostiene una pequeña llama.

Inteligencia (Historia) CD 18: En Voldor se han encontrado estatuas muy similares a esta en una antigua ciudad costera de los Peregrinos. Hasta ahora no se sabía qué llevaban en las manos, pues todas las estatuas encontradas las tienen destrozadas. Aunque no se sabe mucho de esta deidad, se teoriza que puede haber sido adorada por los Peregrinos en algún momento del pasado.

Modo de destrucción: Esta debe ser la primera estatua en destruirse, pues es la más antigua. Deben partírsele las manos para soltar la cadena que le rodea las muñecas.

LA ESTATUA DE NARZA, EL FUEGO ETERNO

Aspecto: Una figura de rasgos salamandrinos con torso femenino y una larga cola de serpiente, cuyo cabello está hecho de ascuas y llamas. Mantiene la mano derecha extendida, como si tratase de alcanzar algo con los dedos.

Inteligencia (Arcanos) CD 15: Se trata de una divinidad con una marcada relación con la magia y la energía destructiva. Su aspecto recuerda a seres provenientes de los Planos Elementales.

Sabiduría (Percepción) CD 12: Las estatuas de Narza y Zirzo parecen similares y da la sensación de que ambas tratan de entrelazar sus manos.

Modo de destrucción: Esta estatua debe ser destruida a la vez que la de Zirzo, golpeando ambas al mismo tiempo.

LA ESTATUA DE ZIRZO, EL HIELO ETERNO

Aspecto: Una figura de rasgos salamandrinos con torso masculino y una larga cola de serpiente, cuyo cabello está formado por cristales y nieve. Mantiene la mano izquierda extendida, como si tratase de alcanzar algo con los dedos.

Inteligencia (Arcanos) CD 15: Se trata de una divinidad con una marcada relación con la magia y la energía destructiva. Su aspecto recuerda a seres provenientes de los Planos Elementales.

Sabiduría (Percepción) CD 12: Las estatuas de Narza y Zirzo parecen similares y da la sensación de que ambas tratan de entrelazar sus manos.

Modo de destrucción: Esta estatua debe ser destruida a la vez que la de Narza, golpeando ambas al mismo tiempo.



¿Qué te ha ocurrido?

He sido arrastrado hasta aquí en contra de mi voluntad, por seres celestiales. Al carecer de mi giroscopio, mi esencia se mezcla con la energía ambiental y poco a poco mi ser se disuelve en ella. Necesito de la vuestra para mantenerme con vida. Entregadme vuestra energía vital y prometo devolveros a vuestro hogar.

Nyethorn puede alimentarse de los personajes para recrear parte de su cuerpo y poder acompañarles. Cada personaje que esté dispuesto a ceder parte de su energía vital pierde 10 puntos de golpe y gana un nivel de agotamiento. Si ninguno de los aventureros se ofrece, la esencia de Nyethorn se dispersa al terminar la conversación, muriendo para siempre.

¿Dónde estamos?

Sin lugar a dudas nos encontramos en algún lugar cercano a la Dimensión Luminosa, lejos del Plano Material, más allá de la existencia etérea.

¿Cómo podemos volver a Voldor?

Durante los largos interrogatorios del solar Vartlas he podido sondear su mente con mayor éxito que él la mía. En la sala desde la que rige este lugar hay un dispositivo de desplazamiento planar que podría usarse para devolveros a vuestro lugar. Supongo que podríais colaros allí y aventuraros por los planos... o podéis ayudarme con mi problema y yo os ayudaré con el vuestro. Ayudadme a acabar con el solar y a alimentarme de su energía, y os doy mi palabra de que os devolveré al lugar que queráis de Voldor en un instante. Veo que Vartlas ha alterado vuestras mentes, incluso, seguramente durante el juicio. Cuando muera sus manipulaciones morirán con él.

¿Y el giroscopio empiéreo de xion? ¿O la futura destrucción de este lugar?

El giroscopio sigue destruido después de lo ocurrido, aunque puedo volver a montarlo cuando tenga acceso a él. De todas maneras, no creáis ni una palabra de las profecías del solar: los míos hemos moldeado el tiempo una y otra vez. Nada está destinado a ocurrir y nada se puede evitar que ocurra.

Si los personajes deciden unirse a Nyethorn, necesitarán convencer a Edfraya, Tyrtareo y Micohuani de que es lo correcto, pues de lo contrario optarán por buscar por su cuenta una forma de volver a casa. Además de tener que darles unos motivos convincentes, es necesario tener éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 14. La dificultad de la tirada aumenta hasta 18 si se encuentra Micohuani entre los rescatados, pues no concibe unirse a un ser como Nyethorn, sea cual sea el motivo.

El camino a casa

LA BIBLIOTECA DE VARTLAS

Si se accede a la fortaleza de Bastión Último desde las escaleras que la unen con los pisos de celdas subterráneas, se llega a una planta baja formada por una enorme biblioteca que cuenta con cientos de estantes en los que se guardan miles de viejos tomos. Dada la ansiedad por encontrar respuestas de la Corte Celestial del Ocaso, el lugar está revuelto, con pilas de libros altas como humanos y rollos de pergamino apilados por las esquinas, formando montoneras.

En la sala se encuentran cuatro acólitos nolarianos (CA 12, 16 puntos de golpe y Percepción pasiva 14) que se mueven entre los grandes estantes ordenando metódicamente los libros. Son necesarias tiradas con éxito de Sigilo por parte de aquellos aventureros que quieran cruzar la biblioteca para llegar a las escaleras sin ser descubiertos. Si los acólitos nolarianos detectan a los intrusos, corren a tocar una de las dos campanas de plata que reposan sobre pedestales de mármol en los dos extremos de la biblioteca. Cuando se hace sonar

una de estas campanas, cuatro couatl (**El Resurgir del Dragón**, página 397) se materializan en la sala y tratan de constreñir a los intrusos mientras los acólitos corren a avisar a cuatro defensores astrales (ver Apéndice I) que hacen guardia a las afueras de la biblioteca.

Además de cruzar hacia la sala del trono de Vartlas, es posible que los aventureros se interesen por los libros. Se trata de miles de volúmenes que hablan sobre todas las deidades que han surgido y desaparecido y cuyas estatuas se encuentran por todo Bastión Último. Los aventureros pueden dedicar diez minutos a realizar una prueba de Inteligencia (Investigar) a CD 12 para buscar información sobre una de las estatuas que se han empleado para encarcelar a Nyethorn, descubriendo lo descrito en dicho apartado.

Por último, si dedican una hora a revisar el lugar y tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Investigar) a CD 16 encuentran un Manual de salud corporal (**El Resurgir del Dragón**, página 296). Sin embargo, salvo que se incapacite a los eruditos o se haga alguna treta, es muy probable que acaben acudiendo los dos devas que vigilan la entrada de la biblioteca en algún momento de esa hora.

LA SALA DEL TRONO DE VARTLAS

La sala donde fueron juzgados los personajes es el lugar en el que transcurre la última escena de la aventura. El solar Vartlas el Juicioso (**El Resurgir del Dragón**, página 390) se encuentra en su trono sentado cuando los personajes llegan a lo alto de la fortaleza. Si los aventureros acuden con Nyethorn junto a ellos, se levantará de inmediato para enfrentarlos sin mediar palabra. De lo contrario tratará de convencerlos de que su huida es inútil y de que se entreguen cuanto antes.

Si acuden sin el Peregrino, el combate contra el solar será duro, y los aventureros necesitarán de toda la ayuda que sus aliados puedan darles. Vartlas no tiene intención de acabar con la vida de nadie inocente, por lo que trata de incapacitar o cegar a los aventureros y solo empleará ataques mortales si no se rinden.

Los restos del giroscopio empíreo de xion permanecen sobre el altar junto al trono y, aunque los aventureros no saben reconstruirlo, pueden llevarlos consigo si lo desean. El monumental arco situado al fondo de la sala es un portal planar que conecta Bastión Último con los planos de existencia inferiores, como el Plano Material. Este es el camino de vuelta a casa. Para activarlo y orientarlo a Voldor se deben realizar tres tiradas de Inteligencia (Arcanos) CD 15.

Si las tres tiradas son exitosas, se abre un portal al lugar de Voldor que los aventureros quieran. Si solo obtienen dos éxitos, el portal estará unido a otro lugar del continente, puede que a cientos de millas de distancia. Si se ha tenido un único éxito, el portal estará conectado con otro plano, como pueden ser los Planos Elementales o la Dimensión Onírica. Si no tienen éxito en ninguna tirada, el dispositivo no se activa y deben comenzar de nuevo el proceso. Como director de juego puedes decidir hacer estas tiradas ocultas para que los aventureros no sepan a dónde les lleva.

No veas el fracaso en estas tiradas como un fallo de los aventureros, sino como la oportunidad de comenzar un camino de retorno más largo a casa si deben cruzar el continente de Voldor o hallar la forma de salir de la dimensión del fuego o del rayo con vida.

La jugada de Nyethorn

Si los aventureros han pactado con el Peregrino, Nyethorn, este les comunica antes de entrar en la sala que necesitará que debiliten a Vartlas lo suficiente como para poder corromper su

energía vital y alimentarse de él. Para ello se mantendrá lejos del combate, concentrando su poder hasta que los personajes hayan logrado causar al solar 100 puntos de golpe. Cuando esto ocurra, lee o parafrasea el siguiente texto:

A medida que el solar se debilita por vuestros ataques, las grietas de su piel se agrandan y caen plumas de sus enormes alas por toda la sala. De golpe, toda la luz de la sala se apaga y Nyethorn se abalanza con sorprendente velocidad sobre el celestial. Al tocarlo, su esencia se introduce por las fisuras de la piel de Vartlas, quien aúlla de dolor sin poder hacer nada por salvarse. Tras unos segundos que se hacen eternos, el solar os mira con una amplia sonrisa en el rostro y unos ojos que reflejan un alma corrupta y podrida.

Ocupando un nuevo cuerpo del que alimentarse durante un largo tiempo, con acceso a un portal planar y los restos del giroscopio empíreo, Nyethorn ha mejorado su situación volviendo a un poder olvidado hace muchos siglos. Sus carcajadas resuenan por la cúpula y acaricia con mimo los nuevos artefactos que ha unido a su colección. Cuando mira a los aventureros, inclina levemente la cabeza en señal de respeto y les agradece que hayan cumplido su parte del trato.

Con cierta teatralidad, avanza hasta el artefacto planar que hasta ahora ha pertenecido a Vartlas y manipula sus controles, creando un pasaje al lugar de Voldor que los aventureros le soliciten. Antes de dejarles marchar, se acerca a los aventureros que hayan compartido su esencia vital para mantenerle con vida después de su encierro en el sarcófago y alza una mano ante ellos, otorgándoles su bendición:

«No olvidaré que esto es gracias a vosotros».

MARCA DE NYETHORN

Objeto maravilloso, legendario

Un grabado de finas hebras de plata líquida recorre el interior del antebrazo del portador de la marca de Nyethorn, formando patrones y figuras de aspecto irreconocible. El portador puede emplear los trucos *Orientación divina* y *Taumaturgia* a voluntad. Una vez al día puede emplear el conjuro *Reanimar a los muertos* como si se tratase de un hechizo de nivel 3.

Objeto maldito. La marca de Nyethorn no puede ser eliminada ni borrada por ningún método mundano, siendo necesario un conjuro de *Deseo* para desprenderse de ella.

Conclusiones

Tras lograr abandonar las Planicies Imperecederas y escapar de la cárcel de Vartlas el Juicioso, los personajes no tardan en darse cuenta de que, a pesar de haber pasado horas desde su partida, nada parece haber cambiado en Voldor. Esto se debe a que el tiempo no circula de igual manera en los distintos planos de existencia, como bien saben los Peregrinos, y apenas han pasado unos pocos minutos en el Plano Material desde el arresto a los héroes.

Aunque hayan logrado escapar con vida, la sensación de los aventureros debería ser agri dulce. Queda claro que existen lugares mucho más allá de Voldor donde fuerzas superiores ejercen poder sobre los Planos Materiales, existen criaturas de aspectos y habilidades inenarrables y las acciones de los Peregrinos siguen alterando el presente a pesar de que abandonaron Voldor hace siglos.

Aquellos aventureros que cuentan con la marca de Nyethorn grabada en su piel no pueden evitar sentirse observados en las noches más oscuras, como si un gran ojo entre las estrellas no apartase la mirada nunca.

Los resultados finales y sus consecuencias para todo Voldor puedes encontrarlos en **Pioneros de Voldor #3**.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Defensor astral

Celestial Grande, legal bueno

Estas criaturas forman la principal infantería de las tropas de los Planos Celestiales. De aspecto humanoide, pero superando los 18 pies de altura, parecen cubiertos de refulgentes armaduras completas que contienen la energía pura que forma su existencia. Esgrimen grandes mandobles a dos manos que calcinan en lugar de cortar y, cuando son derrotados, todo su cuerpo se desvanece en energía que retorna al plano de origen.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	11 (+0)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +4

Habilidades: Percepción +2

Resistencias al daño: Radiante

Inmunidades a estados: Asustado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Entiende celestial, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1100 PX)

Acciones

Multiataque. El defensor astral realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mandoble. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6+4) puntos de daño radiante.

Nyethorn

Aberración Mediana, legal maligno

El antiguo remedo es ahora una criatura indolente que suele abstraerse con facilidad en sus propios recuerdos y pensamientos. Bajo la andrajosa túnica negra con la que cubre su aspecto se encuentra el cuerpo consumido y de tonos argénteos que parece disiparse poco a poco ante la propia mirada. Es un ser poderoso, capaz de utilizar su esencia divina para reforzar su magia, pero que mengua con el paso de los años.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 104 (16d8+32)

Velocidad: 20 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	22 (+6)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +6, Int +10, Car +8

Habilidades: Arcanos +14, Historia +10, Perspicacia +7, Percepción +7

Vulnerabilidades al daño: Radiante

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Veneno; necrótico

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, envenenado

Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: Común, peregrino, élfico, telepatía 120 pies

Desafío: 10 (5900 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros de Nyethorn es Inteligencia (salvación de conjuro CD 18, +10 al ataque con ataques de conjuro). Nyethorn puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar magia, Detectar el mal y el bien

3/día cada uno: Dormir, Hechizar persona, Disipar Magia, Crear muertos vivientes

1/día cada uno: Proyección Astral, Toque vampírico

Resistencia mágica. Nyethorn tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Teleportarse (4/día). Nyethorn se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 120 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver.

Acciones

Toque desintegrador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 10 (3d6) puntos de daño por frío. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si falla, recibe 27 (6d8) puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

Kya Drovash de Craexhin

Humanoide Mediano (morlock), neutral maligno

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 140 (14d10+56)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +10, Con +9, Sab +6

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades a estados: Asustado

Habilidades: Atletismo +10, Intimidación +6, Percepción +6

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: Común, peregrino y morlock

Desafío: 14 (11 500 PX)

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo inflige un dado adicional de daño cuando Kya Drovash impacta con ella (incluido en el ataque).

Acciones

Multiataque. Kya Drovash realiza tres ataques cuerpo a cuerpo con la maza robada a los devas.

Maza de los devas. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies. **Impacto:** 15 (3d6+5) puntos de daño contundente.

Reacciones

Parada. Kya Drovash añade 3 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Edfraya Ojoabismo, señora del clan Rocasangrienta

Humanoide Mediano (enana), legal bueno

Clase de Armadura: 18 (coraza, escudo)
Puntos de golpe: 171 (18d8+90)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +7, Des +6, Con +8
Sentidos: Percepción pasiva 14, Visión en la oscuridad 60 pies.
Idiomas: Común, enano, élfico.
Desafío: 11 (7200 PX)
Fortaleza enana. Edfraya tiene ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y es resistente al daño por veneno.
Valiente. Edfraya tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Acciones

Multiataque. Edfraya realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.
Mazo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Tyrtareo Gelon, líder de las Lanzas de Lantamar

Humanoide Mediano (humano), legal neutral

Tras las graves heridas sufridas durante la batalla de Melionii, Tyrtareo ha perdido el brazo izquierdo y tiene problemas en una de sus piernas, de ahí su reducido movimiento. Aun así, sigue siendo un líder extraordinario y es capaz de usar su mandoble segador.

Clase de Armadura: 18 (placas)
Puntos de golpe: 104 (16d8+32)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +6
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Común
Desafío: 11 (7200 PX)
Tácticas de manada. Tyrtareo tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Multiataque. Tyrtareo realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.
Mandoble segador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6+4) puntos de daño cortante y 9 (2d8) puntos de daño necrótico adicional.
Liderazgo (recarga después de un descanso prolongado o breve). Durante 1 minuto, Tyrtareo puede dar una orden

especial o advertir a una criatura no hostil que pueda ver a 30 pies o menos de él en cualquier momento que realiza una tirada de ataque o una tirada de salvación. La criatura añade 1d8 a su tirada siempre y cuando pueda oír y entenderle. Una criatura solo puede beneficiarse de un dado de liderazgo a la vez. Este efecto termina si el caballero queda incapacitado.

Impulso blasfemo (recarga después de un descanso prolongado o breve). Tyrtareo puede lanzar *Acelerar* sobre sí mismo.

Micohuani, general de la Orden de Saurania

Humanoide Mediano (batrok), neutral caótico

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)
Puntos de golpe: 88 (16d8+16)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Sab +6, Car +9
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: Común y habla del pantano
Desafío: 11 (7200 PX)
Fortaleza anura. Micohuani tiene ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y es resistente al daño por veneno.
Resistencia mágica. Micohuani tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
Lanzamiento de conjuros innato. La característica de Micohuani para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro). Micohuani puede lanzar los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales y se consideran lanzados en nivel 5:

A voluntad: Explosión sobrenatural, Impacto verdadero, Mago de mano, Ilusión menor
3/día cada uno: Represión infernal, Invisibilidad, Contraconjuro
1/día cada uno: Forma gaseosa, Curar heridas en grupo

Acciones

Lanza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño perforante o 7 (1d8+3) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.
Aliento de veneno (recarga 5-6). Micohuani exhala veneno en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14. Si falla, recibe 42 (12d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.



APÉNDICE II: BASTIÓN ÚLTIMO

Fortaleza amurallada: 1213 habitantes (1 % planotáreos, 15 % devas, 6 % pegasos, 4 % couatls, 10 % defensores astrales, 24 % aspecanos, 12 % tora, 28 % nolarianos)

Límite de dinero: -

Guardias: patrullas constantes de devas y planotáreos vigilan las murallas.

Autoridad: Vartlas el Juicioso, señor de la Corte Celestial del Ocaso

Religiones mayoritarias: culto a la divinidad

Organizaciones: Corte Celestial del Ocaso

Como un oasis en mitad del desierto, Bastión Último es una enorme fortaleza de piedra clara rodeada de un vergel de plantas de bellos colores que decoran sus terrazas. Se encuentra edificada en las Planicies Imperecederas, la zona de la Dimensión Luminosa más cercana a los Planos Material e Inferiores. Más allá de sus murallas, el suelo se vuelve seco y quebradizo y la vegetación se pudrió hace tiempo. Su estructura ha sido levantada con magia por una antigua entidad de gran capacidad artística, pues sus arcos y sus cúpulas se entremezclan de manera fluida y la luz de los soles rebota y reluce por ellos en un precioso espectáculo.

El interior de sus murallas no muestra el aspecto esperado en un emplazamiento militar, pues los enormes patios interiores están ocupados por cientos de tiendas de cuero y tela, como si se tratase de un inmenso campamento improvisado. La decadencia, tanto física como espiritual, que asola a las Planicies ha provocado que toda clase de criaturas se hayan visto obligadas a huir de sus hogares, cientos de ellas refugiándose en Bastión Último.

El corazón de la ciudad es la torre del juicio, donde Vartlas y sus más fieles seguidores se pasan los días planeando ataques contra las amenazas a la Dimensión Luminosa. En lo profundo de Bastión Último se emplaza una profunda mazmorra llena de constructos guerreros en las que la Corte Celestial ha encarcelado a todos aquellos que representan una amenaza.

Historia de la ciudad

A pesar de haber sido levantado mediante magia y esencia divina hace decenas de miles de años, no fue hasta la era de los Peregrinos que el antiguo castillo fue renombrado como Bastión Último. Los atroces actos llevados a cabo por los nigromantes durante la creación de la deidad El Peregrino abrieron enormes fallas en la Dimensión Luminosa, por donde se filtra su esencia hacia el Plano Material. Todo ese poder es aprovechado por los moradores del Plano Material para crear vítreo de xion o dar forma a los conjuros de sus clérigos. Esto ha provocado un fuerte declive en la Dimensión Luminosa, desolando grandes regiones que permanecen estériles y yermas y permitiendo que criaturas de la Dimensión Oscura se internen en ella para saquear sus recursos.

Para frenar esta catástrofe, el solar Vartlas reclamó como propia la fortaleza, a la que bautizó como Bastión Último, y reclutó a cualquiera interesado en dar caza a los profanadores Peregrinos y a cualquier otro ser dispuesto a amenazar a la dimensión de la vida. Desde entonces Bastión Último ha sido el hogar de una impresionante guarnición de soldados celestiales. También han sido muchos los seres del Plano Material, amparados ahora por las Planicies Imperecederas, los que han buscado cobijo entre sus altos muros, ocupando patios de la fortaleza y convirtiendo el lugar en un gran campo de refugiados.

HABITANTES DE LAS PLANICIES IMPERECEDERAS

En las infinitas tierras de la Dimensión Luminosa, sobre todo en las regiones más próximas al Plano Material, la zona conocida como Planicies Imperecederas alberga muchas especies inteligentes que se han asentado tras llegar desde sus mundos a través de portales. Algunas de estas criaturas llegaron movidas por un afán descubrir y expansionista, mientras que otras lo hicieron huyendo de los horrores desatados en sus mundos por seres de pesadilla, como demonios de la Dimensión Oscura o los propios Peregrinos. Algunas de estas especies son las siguientes:

Aspecanos. Seres de aspecto humanoide con cuerpos formados de cristal translúcido. Son criaturas pacíficas y con un gran talento artístico, siendo comunes las danzas grupales en las que crean auténticas maravillas haciendo pasar la luz por sus cuerpos.

El pueblo Tora. De aspecto rudo y rocoso, estas criaturas de casi 15 pies de altura son unas de las primeras formas de vida que surgieron en las Planicies. Capaces de mover grandes pesos con sus dos pares de brazos y acostumbrados al esfuerzo físico, dedican toda su larga existencia a levantar grandes torres y fortalezas que abandonan al concluir, comenzando nuevas edificaciones a varias millas de distancia.

Nolarianos. También llamados errantes por su capacidad de desplazarse por otros planos de existencia, los nolarianos son un pueblo nativo de la Dimensión Etérea formado por seres de aspecto cambiante, como si estuvieran compuestos de agua y aceite entremezclado. Su cultura no contempla la posesión de bienes materiales y tienen un don natural para desplazarse entre el Plano Etéreo y los Planos Superiores a voluntad, donde observan los sueños y espíritus de los moradores del Plano Material.

Cultura y religión

Bastión Último es tanto una fortaleza como un templo que ha permanecido en la Dimensión Luminosa durante eras. Nadie sabe su origen exacto, pero en su interior se hallan estatuas que representan a miles de deidades, algunas muertas hace mucho y otras de reciente nacimiento. Todos los habitantes del bastión tienen un gran respeto por estas representaciones en mármol de los dioses, y se ha desarrollado un credo en el que se adora al propio concepto de la divinidad y al respeto absoluto por los dioses, sean los que sean sus dominios y sus caprichos.

Consideran que los seres divinos surgen de la Dimensión Luminosa, al igual que ellos, y que los protegerán de las amenazas surgidas del Plano Material o los Planos Elementales. Respetan sus obras realizadas en el pasado y las que harán en el futuro y consideran que El Peregrino es una aberración que profana lo más puro y luminoso.

Aunque la Corte Celestial del Ocaso combate a las amenazas de la Dimensión Luminosa, principalmente a los Peregrinos, entre todos los habitantes no combatientes se ha instalado un ambiente derrotista y desganado en el que los refugiados no hacen más que esperar a que llegue el fin. Apenas hay expresiones artísticas o de ocio, y la mayoría de la población pasa los días recorriendo la muralla y escrutando el horizonte.

EL ORBE DE LA ABUNDANCIA

CAPÍTULO 8



INTRODUCCIÓN

Los emisarios del pueblo mopán han recorrido la jungla a toda velocidad para transmitir a sus aliados una noticia alarmante. Aprovechando el conflicto que está sacudiendo las Selvas Azules de Zefiria, una partida de elfos Bastarre de Kymelin ha atravesado su territorio y se ha infiltrado en la vieja fortaleza prohibida de Bakkalcha. Los mopán tienen prohibido acceder a su interior, pues sus leyendas hablan de feroces demonios atrapados allí en tiempos antiguos que guardan el Orbe de la Abundancia, un artefacto de gran poder que ofrece a su portador riquezas extraordinarias.

El Orbe de la Abundancia es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 10. Los encuentros están preparados para un grupo de cuatro personajes, pero pueden adaptarse con facilidad para grupos de tres, cinco o seis personajes.

Trasfondo de la aventura

En tiempos remotos, un diablo punzante llamado Drokhazz fue expulsado de los planos inferiores y obligado a vagar durante la eternidad por el vacío entre los distintos planos de existencia. Fue allí, tras incontables siglos, donde encontró a la criatura Ugo'mozhsra, una entidad de origen desconocido pero de gran poder mágico, sumida en una suerte de inconsciencia que la mantiene aletargada. Drokhazz aprovechó su suerte y, mediante la inscripción de poderosos glifos, utilizó sus energías para crear un diminuto semiplano en el que habitar y donde desarrollar perversiones con las que combatir el tedio de su existencia. Creó también un orbe de cristal mágico, un poderoso artefacto, que formaría un portal arcano con el que atraer víctimas a sus dominios, y lo lanzó al plano material.

Este llegó a Voldor durante el reinado de los Peregrinos y cambió de manos en numerosas ocasiones hasta que finalmente fue guardado en la fortaleza de Vosxxaddonhx (llamada actualmente «Bakkalcha» por los mopán) por un grupo de Peregrinos que deseaba estudiar su funcionamiento. Allí se ha mantenido hasta la actualidad, aunque desde la marcha de Voldor de la Raza de las Estrellas muchos se han disputado su poder o han tratado de proteger a los demás de su maldición. Hace apenas doscientos años que la tribu Jiruun de los mopán logró hacerse con las tierras alrededor de la fortaleza y prohibió el acceso a cualquiera para evitar sus maldiciones. Allí ha reposado desde entonces el Orbe de la Abundancia, vigilado por los centinelas mopán y sellado en las salas más profundas de la fortaleza, donde solo unos pocos saqueadores o magos, tan inconscientes como sigilosos, han logrado acceder a él para finalmente quedar atrapados en su interior. Esto ha supuesto un pequeño goteo de luchadores para Drokhazz, muy lejos de lo deseado, pero suficiente para mantener un grupo de gladiadores desesperados por escapar que amenicen su existencia.

Pero los sucesos ocurridos recientemente al norte de Vadania han puesto en riesgo la seguridad de la fortaleza de Bakkalcha. La aparición de varias fortificaciones antiguas construidas por el Peregrino Chraunus el Extinguido en la región, sumado a los furtivos intentos de hacerse con su control por parte de la Cábala de la Armonía Celeste (un grupo de extremistas mida) ha llevado al Imperio Mida y al Reino de Vadania a una escalada bélica donde ambos tratan de controlar las Selvas Azules de Zefiria, la zona neutral más cercana a ambos y que podría contener más ruinas antiguas. En consecuencia, el pueblo

mopán, cuyo poder militar es infinitamente inferior al de sus vecinos, se ha visto políticamente abandonado por sus antiguos aliados, que ahora se mueven por sus tierras sin ningún respeto hacia ellos. Aunque se han realizado negociaciones de paz, su resultado es incierto y ambas potencias siguen mirándose con recelo en el mejor de los casos.

Estos movimientos bélicos no han pasado desapercibidos tampoco para el reino Bastarre de Zaselsan, que considera a los mida como uno de sus enemigos más poderosos y con los que ha tratado de mantener las distancias. Ante la perspectiva de una guerra total entre los mida y los humanos que les otorgue más libertad de movimientos, los elfos han decidido realizar sus primeros movimientos para obtener ventaja de la situación. Neraclee Olasha, una poderosa hechicera y miembro de una de las casas nobles emparentadas con el rey Faselin, ha visto una oportunidad para enviar a sus hombres de confianza hasta la antigua fortaleza y hacerse con el orbe, sabedora de que los mida y los vadanios no podrán tomar grandes represalias en un momento tan delicado. Gracias a los antiguos tomos de demonología que la casa Olasha ha guardado desde tiempos de los Peregrinos, Neraclee conoce la existencia de la criatura Ugo'mozhsra y espera poder utilizar su energía arcana para su beneficio de la misma manera que lo hace Drokhazz.

Debido a la prohibición de sus líderes para acceder al interior de la fortaleza y la incapacidad de los centinelas mopán para hacer frente a los invasores Bastarre, a la jefa de exploradores Iren Mokina no le ha quedado otro remedio que enviar a sus mejores velocistas a transmitir un mensaje a sus antiguos aliados con la esperanza de que alguno acceda a ayudarles.

Dónde transcurre la aventura

El Orbe de la Abundancia transcurre en varias localizaciones, todas ellas alrededor de las Selvas Azules de Zefiria situadas entre el Imperio Mida, el Reino de Vadania y el Reino Bastarre de Zaselsan. Al comienzo, los aventureros deberán viajar por la selva hasta llegar al pueblo mopán de Jiruun, lo que dependerá de su lugar de origen. Tras pasar por Jiruun, tendrán que desplazarse hasta la fortaleza prohibida de Bakkalcha, a pocas horas de distancia. Después de investigar su interior se verán arrastrados al semiplano diabólico de Drokhazz, en un plano de existencia distinto al de Voldor, y finalmente los aventureros tendrán que escapar de las profundidades del palacio de Ekshuvannarox, situado en territorio de los elfos Bastarre de Zaselsan y a pocas millas del linde norte de las selvas de Zefiria.

Resumen de la aventura

Esta aventura se divide en tres etapas claramente diferenciadas y descritas a continuación:

Parte I: Expolios de guerra. Los aventureros son contactados por uno de los grupos interesados en la región para investigar lo que está ocurriendo en la fortaleza prohibida de Bakkalcha. Deberán viajar por las Selvas Azules de Zefiria hasta el pueblo de Jiruun, donde sus habitantes les informan de lo ocurrido y de todo lo relacionado con la historia de la fortaleza. Después deberán adentrarse en ella y hacer frente a las arañas dimensionales que protegen su interior hasta llegar a la sala que alberga el Orbe de la Abundancia. Tras derrotar a la araña soberana y descubrir, al menos en parte, el funcionamiento del orbe, podrán acceder a él e intentar llevarse de allí.

Parte II: En ambos lados de la esfera. Al tratar de llevarse el orbe, uno de los aventureros es absorbido por él y trasladado a su interior, al semiplano diabólico de Drokhatt, donde es obligado a luchar en un extraño coliseo como diversión para sus habitantes. Allí conocerán el retorcido juego del diablo Drokhatt y las pruebas que deben superar para poder escapar. Mientras tanto, otro grupo de elfos Bastarre atacará la sala del orbe, obligando a los aventureros a quedarse allí y defender la posición mientras resuelven las pruebas del diablo. Se trata de una escena que transcurre simultáneamente en ambos planos y donde los aventureros tendrán que gestionar sus recursos para lograr salir adelante. Al final de esta parte el diablo Drokhatt es derrotado pero, en lugar de escapar, todos los aventureros son absorbidos al interior del orbe.

Parte III: Doble fuga. Atrapados en el semiplano de Drokhatt, los aventureros tendrán que colaborar con algunos habitantes del lugar para descubrir la manera de escapar. Para ello deben encontrar y asesinar a la horrible entidad extraplana que alimenta el orbe y que resulta ser el verdadero objetivo de los elfos Bastarre. Mientras lo logran, otra partida de elfos ha obtenido finalmente el orbe y lo ha transportado por medios mágicos hasta su fortaleza más cercana, el palacio de Ekshuvannarox, donde espera para ser investigada. Cuando los aventureros logren acabar con la energía del artefacto y sean expulsados de nuevo al plano material, lo harán en las profundidades del palacio élfico, del que deberán huir a toda prisa.

Ganchos de la aventura

El principal gancho de la aventura es el llamamiento de Iren Mokina a los aliados del pueblo mopán para evitar que los Bastarre roben el orbe. Pese a las tensiones en la región, Iren Mokina ha informado a todos aquellos que han querido escucharla, así que los aventureros pueden entrar en la aventura de parte del reino con el que tengan más confianza, o incluso por su propia cuenta. En función del gancho que elijas, puedes incluir a alguno de los personajes aparecidos en la aventura anterior **Sangre de Dragones**, como pueden ser lord Harshu, la prefecta Guo'Da o la princesa Sembati, quien puede ejercer como superior de Iren Mokina durante la aventura. También influye de manera importante en la aventura el resultado final de las negociaciones de paz que tienen lugar en **Sangre de Dragones**, pudiendo darse un contexto de tensa paz o de guerra abierta, facilitando o dificultando algunas partes de la aventura.

A continuación se presentan algunos posibles ganchos:

El favor a un imperio. Tanto el Imperio Mida como el Reino de Vadiana consideran a los elfos de Zaselsan como un poderoso enemigo al que tener en cuenta, y tomarán muy en serio las advertencias de Iren Mokina. Dada la tensión bélica existente entre los imperios de la zona, todos preferirán enviar a un grupo de héroes independientes pero de confianza a investigar en lugar de movilizar a sus tropas y causar nuevos conflictos políticos. La prefecta Guo'Da de Kaosi, los Señores de Tabalard o algún líder de la Cofradía de Erekar son buenos candidatos para el papel de intermediarios entre Iren Morika y los aventureros. La princesa Sembati, si ya conoce a los aventureros de anteriores encuentros, puede ser una importante aliada.

Héroes famosos. Es posible que los aventureros cuenten ya con la fama suficiente en la región para ser contactados directamente por algún líder que desea contratar sus servicios. Incluso puede que sea la propia Iren Mokina quien solicite su ayuda ante la pasividad de los grandes imperios. Si los aventureros han terminado con anterioridad la aventura **Sangre de**

Dragones es probable que muchos les vean como los candidatos idóneos para arreglar la situación.

Intereses poco honorables. Aunque los imperios de la región verán los movimientos Bastarre como el posible inicio de un ataque a gran escala y tratarán de frustrar sus planes, no todas las facciones compartirán su visión. Para otros líderes esta puede ser la oportunidad de hacerse con un artefacto de gran poder sin provocar un conflicto directo, aprovechándose de la incursión élfica. La Cábala de la Armonía Celeste, la Compañía Comercial de Movaris o incluso la Orden de Saurania son buenos candidatos para contratar a un grupo de aventureros con pocos reparos morales que les entregue el orbe a cambio de una sustancial suma de dinero. Si los aventureros han logrado mantener una buena relación con Cestor Naiel en anteriores encuentros, este es el personaje más adecuado para ejercer de enlace con la Cábala.

Deseos de Abundancia. La leyenda del orbe indica que este puede «de alguna manera» cumplir los deseos de su portador y entregarle aquello que más desee. Como puede verse en la segunda parte de la aventura, esto no es más que una versión retorcida de su poder, difundido por el propio Drokhatt para atraer a incautos a su arena de combate. Sin embargo, puede que algún miembro del grupo de aventureros pueda conocer la leyenda y vean una oportunidad para hacerse con él y cumplir sus deseos más codiciados.

Resumen de personajes no jugadores

Iren Mokina. Exploradora semielfa mopán, líder de los centinelas del pueblo de Jiruun. Luchadora comprometida con su pueblo, es la persona que mejor conoce la fortaleza prohibida de Bakkalcha y quien ha solicitado auxilio a sus aliados. Ayudará a los aventureros en todo lo que pueda para evitar que los Bastarre roben el Orbe de la Abundancia.

Kjartad Toraezak. Mago enano y miembro de la Cofradía de Erekar, murió hace tiempo aplastado por un gólem de piedra al tratar de hacerse con el Orbe de la Abundancia. Ahora su espíritu recorre las ruinas de la fortaleza de Bakkalcha, obsesionado por el conocimiento y el artefacto allí guardado. Puede ser un importante aliado o un enemigo temible para los aventureros.

Neraclee Olasha. Hechicera diabólica Bastarre y señora del palacio de Ekshuvannarox. Neraclee es la hechicera más prometedora de la casa Olasha de Zaselsan y nieta del señor de la casa, Xolaneth Olasha. Tras conocer la historia y origen del Orbe de la Abundancia ha puesto todos sus recursos a trabajar en hacerse con él para poder aprovechar su poder.

Anzorth Olasha. Híbrido de Bastarre y diablo, el hermanastro de Neraclee ejerce como su mano derecha y lidera sus tropas durante la batalla. Es un luchador letal que no dudará en lanzar a todos sus hombres contra los aventureros para tratar de arrebatarles el Orbe de la Abundancia.

El diablo Drokhatt. Diablo punzante y señor del orbe. El malvado tirano que gobierna sobre todos aquellos que han quedado atrapados en él y que utiliza su poder para entretenerse mediante los combates en el coliseo. Él pone las normas y vela por su cumplimiento, aunque disfruta retorciendo su significado cuando le conviene.

Ugo'mozhsra. Una extraña criatura interplanar de origen desconocido que descansa en las profundidades del subplano de Drokhatt. Sus energías mágicas alimentan el subplano y el Orbe de la Abundancia, aunque no parece ser consciente de su situación. Neraclee Olasha desea hacerse con el artefacto para explotar sus energías en su propio beneficio.

PARTE I: EXPOLIOS DE GUERRA

Viajando hasta Jiruun

Sea cual sea el gancho elegido para introducir a los aventureros en la trama, es más que probable que estos tengan que viajar hasta el poblado de Jiruun desde algún lugar lejano y, a poder ser, lo más rápido posible, si quieren llegar a tiempo para ayudar. Como director de juego queda en tu mano decidir los detalles exactos del viaje hasta allí, pero aquí te damos algunas indicaciones para ello. Si tus aventureros aún no tienen nivel suficiente para afrontar la aventura, este viaje puede ser un buen momento para introducir aventuras cortas con las que obtener los puntos de experiencia necesarios. También puedes limitarte a generar algunos encuentros aleatorios utilizando la tabla que se muestra más abajo.

Jiruun se encuentra aproximadamente en el centro de las Selvas Azules de Zefiria, formando la frontera sur del Pueblo Mopán y uno de sus principales centros de comercio. Sin embargo, esa zona de la jungla carece de carreteras o grandes caminos, y cualquier viajero deberá cruzar a través de vegetación, haciendo frente al clima tropical húmedo, las criaturas salvajes y los enormes árboles que dificultan seguir una ruta concreta. Existen cuatro ciudades en la frontera con la jungla que son buenos lugares desde los que iniciar el viaje y a los que los aventureros pueden acceder de manera rápida y sin problemas. Estas son la ciudad de Kogo en el Imperio Mida, la ciudad de Tabalard en Vadiana, la Fortaleza del Eidolon, sobre el Xerecron, y la ciudad de Zaselsan, junto al Mar de Oculta. Unos aventureros de nivel 10 no deberían tener problemas en conseguir un pasaje rápido hasta una de estas ciudades (incluso vía teletransporte) y partir desde allí hasta Jiruun. A excepción de Zaselsan, que es hostil a forasteros y para la cual los aventureros necesitan una buena razón de trasfondo, las demás ciudades poseen libertad de tráfico.

Desde cualquiera de esos lugares, u otros cercanos que los aventureros hayan podido elegir, la distancia a recorrer hasta Jiruun es de aproximadamente 750 millas. Para viajeros a pie, avanzando a un ritmo normal, esto supondría treinta días de viaje hasta llegar hasta allí. Afortunadamente, los aventureros son gente con recursos y disponen de muchas maneras de acortar estos tiempos.

- Viajando a ritmo rápido, el viaje implicaría 25 días. Dado que no avanzan por territorio hostil más allá de las bestias salvajes, es razonable que los aventureros viajen sin demasiadas precauciones. Si a esto le añadimos monturas y monturas de refresco, el viaje puede realizarse en 18 días. Otras monturas más rápidas, como pegasos o grifos, pueden acortar este tiempo más aún.
- Algunos conjuros como *Corcel fantasma*, *Caminar con el viento*, *Viajar mediante plantas* o *Teleportar* pueden resultar muy útiles para llegar rápido hasta el objetivo. Si los aventureros aún no tienen acceso a ellos y no pueden o quieren pagar a un lanzador de conjuros por él, existe la posibilidad de que la facción que les haya contratado se los suministre gratis como parte de la misión.
- Si por el contrario, deseas que tus aventureros lleguen lo más rápido posible hasta Jiruun para comenzar la aventura, tienes la opción de utilizar un *Círculo de Teletransporte*. Es posible que el templo de Jiruun posea un círculo permanente, o creado ex-profeso, cuya secuencia de símbolos ha sido retransmitida a la facción que haga

de gancho para los aventureros con el fin de permitir a estos el viaje instantáneo hasta allí.

A continuación te presentamos una tabla de posibles encuentros aleatorios durante los viajes por las selvas azules.

Resultado 2d6	Encuentro
2	Una partida élfica capturando esclavos, formada por un déspota y 1d6+3 luchadores sometidos (ver Apéndice III).
3	1d3 trolls alimentándose de los restos de una caravana asaltada.
4	Una naga guardiana protegiendo una región de la jungla y a las criaturas que la habitan.
5	Un cubil de serpientes. 1d6 serpiente constrictora gigante + 1d6 enjambre de serpientes venenosas.
6	Una banda formada por 1d3+1 hombres jabalí hostigando una pequeña población.
7	Un montón de vegetación muerta que resulta ser 1d3 brozas movedizas.
8	1d3 dracos salvajes buscando presas para comer.
9	Un valle pantanoso donde habitan 1d4+4 ankhegs.
10	1d2 oni en forma de viajeros para emboscar a sus víctimas.
11	Una cueva que resulta ser la guarida de 1d2+1 quimeras.
12	Un dragón de oro joven persiguiendo a un grupo de saqueadores.

Recabando información en Jiruun

Cuando los aventureros finalmente lleguen al pueblo de Jiruun serán recibidos como amigos y aliados, y muchos ciudadanos dejarán patente su curiosidad ante los foráneos, ya que no se ven muchos por la región y su fama les acompaña. Este puede ser un buen momento para descansar y reponer suministros antes de dirigirse a la fortaleza prohibida donde les espera la lucha. También puede ser un buen momento para recabar información sobre lo ocurrido, sobre la historia de la fortaleza o sobre cómo aproximarse hasta allí. Un grupo perspicaz puede obtener una ventaja importante para el resto de la aventura si dedica unas horas a consultar las diferentes fuentes de información disponibles en el pueblo. Para orientarte durante esta parte de la aventura tienes un mapa completo del pueblo de Jiruun, así como sus localizaciones y personajes más importantes, en el Apéndice II. Complementariamente, en esta sección se ofrecen diferentes fragmentos de información relevante que puede obtenerse en Jiruun, aunque queda a discreción del director de juego y las decisiones de los aventureros cómo y dónde obtengan esta información.

CONOCIENDO A IREN MOKINA

Aunque los aventureros pueden presentarse formalmente a las autoridades del pueblo cuando lleguen, y es recomendable que lo hagan, su contacto para la misión es Iren Mokina, la líder de los centinelas de Jiruun. Se trata de una veterana

exploradora que ha dedicado su vida a defender su pueblo y sus habitantes, y es una de las personas más apreciadas por los habitantes de la región. Iren fue abandonada frente a las puertas de la ciudad cuando era un bebé y a los pocos años de edad comenzó a mostrar algunos rasgos propios de los semielfos. Todos en el pueblo asumen que su abandono es fruto de alguna relación no consentida entre una mujer mopán y alguno de los esclavistas Bastarre que les hostigan en la frontera norte, aunque la piedad mostrada en su abandono frente al pueblo resulta extraña respecto al destino que estos niños suelen sufrir. La semielfa nunca ha logrado descubrir su verdadero origen o las circunstancias del mismo, y se ha adaptado a ser una mopán más, poniendo sus habilidades al servicio de sus compañeros y convirtiéndose en la mejor exploradora pese a su corta edad.

Durante la aventura, Iren Mokina pasa los días viajando entre las cercanías de la fortaleza prohibida de Bakkalcha, donde sus exploradores vigilan los movimientos de los elfos, y Jiruun, donde informa a sus líderes y toma nuevos suministros, además de esperar la llegada de sus aliados. Es posible que los aventureros tengan que esperar unas horas a la llegada de Iren Mokina al poblado para informarles de la situación y acompañarlos hasta la fortaleza, aunque serán invitados a disfrutar de la hospitalidad de sus habitantes. Cuando finalmente llegue al pueblo, lo hará acompañada de otros seis centinelas, y será recibida con cariño por sus compatriotas en un pequeño bullicio a las puertas de la ciudad que no tardará en llamar la atención de los aventureros.

Iren acudirá rápido a ellos y se mostrará agradecida por su ayuda. Les pedirá que le acompañen a su hogar, una pequeña casa de piedra rojiza, para que pueda cambiarse y descansar mientras les pone al día de lo ocurrido. Les ofrecerá también una infusión de yerbas Gadsa, una bebida reparadora tradicional del pueblo, y algo de pescado seco que guarda en la despensa. Si estos se muestran impacientes o nerviosos, Iren les tranquilizará y les explicará que los elfos no parecen haber encontrado lo que buscan y que la situación se ha alargado durante días (o semanas, dependiendo de lo que hayan tardado los aventureros en llegar). Con un tono tranquilo, y mostrando claros signos de cansancio, la semielfa les contará la siguiente información que ella considera relevante.

- Hace días (adapta este dato a la cronología de tu aventura) que un grupo de exploradores elfos, de aspecto indudablemente Bastarre, llegaron a las cercanías de la fortaleza y se internaron en el interior de sus ruinas acompañados de algunos esclavos armados. Desde entonces los centinelas mopán se han limitado a vigilar sus movimientos y tratar de determinar su número e intenciones.
- Para Iren no hay duda de que los hechiceros elfos desean hacerse con el Orbe de la Abundancia, escondido por los Peregrinos hace siglos en la fortaleza. Sin embargo, parece ser que aún no han logrado su objetivo. Desde su primera incursión a la fortaleza, les han seguido varias más, cada vez más numerosas. En cada ocasión los centinelas han visto entrar un número creciente de exploradores elfos (desde cuatro a diez), y solo un par de ellos se han marchado horas después. Iren cree que los fantasmas que guardan la fortaleza están acabando con los elfos, pero que antes o después estos terminarán por encontrar el orbe, pues han empezado a enviar algunos hechiceros y soldados de alto rango.

- Los ancestros mopán afirmaban que los espíritus de los esclavos muertos de los Peregrinos protegían el lugar, y los sacerdotes prohíben que los mopán accedan a su interior. Iren no tendría mayor problema en entrar, pero sabe que eso la haría perder su honor y su cargo,



además del respeto de sus hombres, que no desean entrar. También cree que morirían rápidamente, pues sus habilidades son muy inferiores respecto a las de los aventureros.

- El número de elfos y sus esclavos en las cercanías de la fortaleza es muy variable. Iren y sus centinelas creen que tienen alguna pequeña base cercana, quizás en las ruinas antiguas que hay dispersas por los valles circundantes, y que seguramente están utilizando un círculo de teletransporte para traer efectivos con rapidez. Buscar y atacar su base parece una mala idea; su número es alto y sería una batalla muy costosa, además de que podrían escapar utilizando el círculo, o traer refuerzos de inmediato. Iren cree más útil descubrir sus intenciones y que los aventureros se hagan con el Orbe de la Abundancia para trasladarlo a otro lugar, lejos de su alcance. De lo contrario, es cuestión de tiempo que los elfos terminen por hacerse con su control.
- La fortaleza prohibida se encuentra a 12 millas del pueblo, así que apenas necesitan unas horas para llegar hasta allí, pudiendo volver al pueblo en poco tiempo si es que lo necesitan.

Finalmente, tras una charla y un descanso, Iren les explicará su plan y les propondrá partir hacia allí tan pronto como estén preparados. Su intención es escoltar a los aventureros hasta la fortaleza y proteger la puerta de posibles atacantes élficos con sus centinelas mientras ellos se internan a buscar el orbe. Una vez derrotados los fantasmas o los elfos de su interior, los aventureros pueden sacar el orbe con ellos y alejarlo definitivamente de allí. Iren no tiene un especial interés en discutir la futura localización del orbe, siempre y cuando esté lejos de los elfos y vigilado por alguien de confianza. Tras todo esto, Iren y sus cinco centinelas se ofrecerán a acompañarles hasta allí. Dispersos por las cercanías de la fortaleza les esperan otros quince centinelas que aguardan nuevas órdenes de Iren.

INFORMACIÓN RELEVANTE

En Jiruun o sus cercanías se puede obtener la siguiente información relevante para la aventura.

Inteligencia (Arcanos o Historia):

- **CD 10.** Los Peregrinos tenían su capital en el Mar de Oculta, no muy lejos del Mopán, así que es probable que la fortaleza prohibida sea uno de sus antiguos enclaves de experimentación mágica. Y, allí donde hay maquinaria de xion abandonada, suele haber muertos vivientes.
- **CD 15.** Algunos tomos arcanos hablan de una antigua fortaleza peregrina llamada Vosxxaddonhx en la región, que bien podría ser la actual Bakkalcha. Se dice que en su interior guardaban e investigaban un artefacto mágico de gran poder y origen desconocido.
- **CD 20.** El artefacto conocido como el Orbe de la Abundancia fue minuciosamente analizado por numerosos expertos mágicos en eras pasadas, y los registros que se conservan hablan de un gran poder que debía ser celosamente protegido.

Inteligencia (Religión):

- **CD 10.** La principal religión del Pueblo Mopán es el llamado Panteón Rathanak, y la única que posee templos en Jiruun. Para ellos el dios Rathanak es el soberano, pues su labor es destruir el tiempo para que el mundo avance, mientras que los demás dioses, incluyendo los extranjeros, son semidioses en la corte de Rathanak.

- **CD 15.** Los líderes de las poblaciones mopán suelen mostrarse respetuosos con el culto a Rathanak, lo que les otorga un gran peso en el día a día de su cultura.
- **CD 20.** Romper una prohibición impuesta por los sacerdotes de Rathanak es una de las mayores infracciones para los mopán y suele castigarse con el destierro o la muerte.

Sabiduría (Perspicacia) o Carisma (Persuasión):

- **CD 10.** La mayoría de habitantes del pueblo se encuentran asustados por la cercanía de los ataques élficos. Aún tienen muy presente su pasado como esclavos y temen volver a esas épocas oscuras.
- **CD 15.** Para muchos, la guerra entre Vadiana y el Imperio Mida pone en riesgo la paz de las selvas y deja a su pequeño reino a merced de los Bastarre de Kymelin.
- **CD 20.** Aunque los mopán son famosos por su valentía y entereza, la mayoría de ellos teme a los muertos de una forma reverencial y pocos parecen dispuestos a adentrarse en la fortaleza de Bakkalcha.

VIAJAR HASTA LA FORTALEZA PROHIBIDA DE BAKKALCHA

El viaje entre Jiruun y Bakkalcha es de apenas 12 millas a través de valles y pequeños montes, densamente cubiertos de vegetación selvática, y con pocas referencias visuales o sendas que permitan guiarse con facilidad. Iren Mokina y sus hombres conocen la zona perfectamente, pero si los aventureros tratan de viajar en solitario tendrán que superar una tirada de Supervivencia a CD 16 por cada hora de viaje o se perderán y darán vueltas sin avanzar durante ese tiempo. Aunque el pequeño monte cuya cima alberga la fortaleza es visible desde mucha distancia, la fortaleza se encuentra parcialmente destruida y cubierta de maleza, haciendo casi imposible diferenciarla del resto del entorno hasta encontrarse a poca distancia.

La fortaleza prohibida de Bakkalcha

En el momento de su construcción, la fortaleza poseía varios pisos de altura llenos de laboratorios, bibliotecas y habitaciones para sus habitantes, aunque todo eso se ha derrumbado y apenas queda nada de interés allí. La única parte aún en pie es el acceso principal, una puerta de piedra que conduce a un pasillo y a una sala rectangular donde antes estaba el ascensor, que ha sido desescombrada por los primeros elfos que llegaron. Bajo la fortaleza, excavado a 100 pies por debajo del nivel de acceso, se encuentra aún en buenas condiciones el laboratorio de contención del orbe, diseñado especialmente para contener su poder mediante una combinación de trampas y defensas mágicas. Enterrada en la montaña, como una red que se extiende alrededor del piso inferior, se encuentra una compleja maraña de xion y metal que aún a día de hoy mantiene activas las defensas arcanas del lugar, alimentándose de la luz de Avor a través de pequeños cristales que sobresalen entre la maleza de la montaña y que transmiten la energía a los niveles inferiores. Estos cristales son prácticamente imperceptibles debido al tono verdoso que han adoptado, fusionándose con el entorno. Todo el interior de la fortaleza carece de iluminación, estando todas las salas en oscuridad total.

LOS SAQUEADORES ELFOS

Los Bastarre que se infiltraron hasta aquí y han sido detectados por los centinela mopán desde hace días o semanas (según lo que hayan tardado los aventureros en llegar) eran

enviados por Neraclee Olasha desde el palacio de Ekshuvannarox para hacerse con el control del orbe. Sin embargo, las criaturas que han poblado la fortaleza y las defensas mágicas dejadas atrás por los Peregrinos han puesto en apuros su misión y han acabado con la vida de varios de ellos. Estas tropas están capitaneadas por Anzorth, el hermanastro de Neraclee Olasha, que hará acto de presencia en la segunda parte de la aventura.

Tal y como sospecha Iren Mokina, los elfos tienen una pequeña base en una de las ruinas de la zona a pocas millas de la fortaleza, donde han creado un círculo de teletransporte directo al palacio de Ekshuvannarox para poder moverse con facilidad. Cada cierto tiempo, Anzorth envía una patrulla hasta la fortaleza para infiltrarse en el piso inferior y volver con información, aunque por el momento solo han vuelto los encargados de esperar a los posibles supervivientes. En el momento de la llegada de los aventureros, Anzorth está sopesando ir personalmente para descubrir lo que ocurre, aunque cuando sus exploradores le avisen de su llegada preferirá esperar cerca de la puerta.

EL FANTASMA DE KJARTAD TORAEZAK

Kjartad Toraezak fue hace casi doscientos años un devoto miembro de la Cofradía de Erekar, una organización religiosa dedicada al dios del conocimiento, que recorrió las junglas de Zefiria en busca de secretos y conocimiento perdido. Era también un mago poderoso que investigaba todas las escuelas mágicas, incluyendo algunas mal vistas por sus compañeros, como la nigromancia. Se trataba de un enano sabio y de carácter retraído, poco apegado a los bienes materiales pero egoísta respecto a las cosas que más le interesaban, que despreciaba con facilidad al resto de seres vivos con la arrogancia que le daban sus extensos conocimientos.

Kjartad terminó por descubrir las historias sobre el Orbe de la Abundancia y no pudo evitar adentrarse en la fortaleza para investigar si eran ciertas. Allí consiguió avanzar hasta la sala del orbe, pero fue brutalmente asesinado por el gólem de piedra que lo guarda. Sin embargo, gracias a la magia del lugar y algunos rituales nigrománticos que había aprendido con anterioridad, el espíritu del mago es completamente consciente de su existencia y está decidido a seguir investigando el artefacto y sus poderes arcanos.

Ahora vaga por el complejo en forma etérea, tratando de desentrañar todos los conocimientos que los Peregrinos encerraron en el lugar, pero su estado fantasmal le incapacita para llevar a cabo muchas acciones, especialmente desactivar las defensas arcanas y activar así el orbe. Por eso suele observar a cualquiera que acceda a la fortaleza, juzgando si puede resultar útil para sus planes, y dejando que sea devorado por los demás espíritus que moran el lugar en caso negativo. Kjartad puede ser un enemigo más del lugar, pero también puede ser una fuente de información, e incluso un aliado, si los aventureros son capaces de manejar su avidez de conocimiento y poder adecuadamente. Como director de juego, Kjartad es una herramienta para guiar a tus jugadores si están atascados o consideras que necesitan ayuda, o para que la trama avance en la buena dirección. Puede llegar a compartir lo que sabe sobre el funcionamiento del lugar, incluso revelar la localización de la llave de xion necesaria para desactivar las defensas, dado que él no puede acceder a ella o utilizarla.

En última instancia, los aventureros también pueden tratar de librar a Kjartad de su maldición, convenciéndole de abandonar su obsesa cruzada por el conocimiento y aceptando su

muerte, dejando que su alma viaje hasta Erekar. Para esto se requeriría un buen puñado de tiradas de habilidades sociales o una interpretación adecuada que permita al espectro ser consciente de su situación actual.

A. SALA DE ENTRADA

El acceso exterior lleva a esta sala rectangular que antaño contenía un ascensor mecánico conectado a la red de xion, pero que fue desmantelado durante su abandono. El agujero resultante desciende durante 100 pies en la roca de la montaña hasta llegar al piso subterráneo donde está encerrado el orbe. Hay varias puertas además del pasillo que da al exterior, pero solo llevan a habitaciones parcial o completamente derrumbadas en las que no queda nada relevante.

Los incursores élficos han desplegado en esta sala un pequeño campamento formado por seis petates, una pequeña hoguera y algunas posesiones guardadas en bolsas. Es el lugar donde una parte de los exploradores esperaba a tener noticias de los compañeros que habían descendido al piso inferior. Al ver que no volvían, decidieron volver a la jungla para informar por miedo a ser descubiertos.

Ascensor. El túnel tiene una altura de 100 pies hasta el piso inferior con paredes de roca completamente lisa (Fuerza (Atletismo) CD 16). Caerse desde arriba implica un daño de 10d6 puntos de daño contundente (1d6 por cada 10 pies de caída).

Tesoro. Entre las cosas que los elfos han abandonado en el campamento se puede encontrar dos cuerdas de seda (50 pies), un kit de escalada y dos pociones de Curación mayor que han dejado por si vuelve algún superviviente.

B. EL OSARIO

El túnel accede a una sala amplia y diáfana con paredes talladas de roca y sin ningún tipo de iluminación. Desparramados sin orden por toda ella se encuentran centenares de huesos que forman un caótico y tenebroso osario. Entre todos ellos se pueden distinguir algunos cadáveres recientes, apenas descompuestos, retorcidos en posiciones que revelan una muerte desgarradora.

Una de las consecuencias de la energía mágica que recorre el interior del lugar es que una gran parte de aquellos que mueren en su interior ven su espíritu atrapado en forma de espectro errante. Muchos de los primeros mopán que accedieron a la fortaleza murieron aquí, y sus espectros atacan ahora sin piedad a cualquiera que entra en esta sala. Junto a los restos óseos de decenas de exploradores y saqueadores que cayeron desde el abandono de la fortaleza, se pueden ver tres elfos Bastarre que han sido recientemente asesinados por los espectros y que ahora forman parte de ellos.

Una investigación en detalle sobre sus cadáveres permite a los aventureros descubrir información relevante.

Inteligencia (Medicina o Investigación).

- **CD 10.** Los cadáveres no muestran ninguna herida aparente, pero desenfundaron sus armas y trataron de defenderse de sus atacantes.
- **CD 15.** Pese a no mostrar heridas o sangre, sus cuerpos se han marchitado como consecuencia de algún ataque sobrenatural.

Inteligencia (Arcanos).

- **CD 15.** Han fallecido víctimas de un ataque de daño necrótico masivo al drenar su vida. Este es un ataque frecuente en algunos tipos de muertos vivientes como sombras o espectros.



A

F



H

G

E

D

A

B

C

Inteligencia (Historia o Investigación).

- **CD 10.** Los cadáveres son elfos Bastarre, probablemente de la cercana ciudad de Zaselsan.
- **CD 18.** Entre sus posesiones, los cadáveres portan el símbolo de la hoja del árbol «Olash», escudo de la casa noble Olasha de Zaselsan.

Criaturas. Entre los restos de la sala se encuentran doce espectros (**El Resurgir del Dragón**, página 431) que se volverán visibles y atacarán cuando alguien trate de cruzar la sala. Su aspecto revela que nueve de ellos fueron centinelas mopán en vida, y los otros tres, exploradores elfos Bastarre fallecidos recientemente. A diferencia de Kjartad Toraezak, son violentos y no harán otra cosa que atacar, movidos por el odio.

Tesoro. Una revisión de los cadáveres de los elfos permite recuperar dos camisotes de mallas, cinco espadas largas, dos estoques y una bolsita con tres esmeraldas (1000 po cada una).

C. CÁMARA DEL CONOCIMIENTO

Con un antiguo pebetero en su centro que parece capaz de mantener una llama constante, las cuatro paredes de la pequeña estancia están totalmente cubiertas de runas de tonos áureos. Ante ellas, contemplándolas en absoluto silencio, el espíritu de un anciano enano flota sobre el suelo.

Antaño, en esta sala los expertos arcanos que estudiaban el Orbe de la Abundancia anotaban el conocimiento que lograban extraer del artefacto para compartirlo con sus compañeros. Las runas mágicas de las paredes albergan todo ese conocimiento, que puede resultar muy útil para los aventureros, aunque desgraciadamente para ellos este se encuentra cifrado mediante términos arcanos, además de la ya de por sí compleja lengua de los Peregrinos.

Dedicando unos minutos a estudiar las runas los aventureros pueden tratar de descifrar algunos elementos importantes del orbe. Si los aventureros no son capaces de esta hazaña, Kjartad Toraezak también conoce el significado de las runas y no tendrá problema en ayudarlos si con ello avanza en sus planes.

Inteligencia (Arcanos).

- **CD 15 (5 si se habla Peregrino).** El orbe es un artefacto muy poderoso, con una voluntad propia que gobierna su interior y que es capaz de influir a cierta distancia de su forma en el plano material.
- **CD 20 (10 si se habla Peregrino).** Para activar el orbe y acceder al poder que alberga en su interior se debe pronunciar la palabra de activación «Ugo'mozhsra», cuyo significado o idioma es aún desconocido.
- **CD 25 (15 si se habla Peregrino).** Para evitar activaciones no deseadas, los arcanomantes han instalado en la bóveda un complejo sistema de protecciones mágicas además de un guardián mágico. Para desactivar estas protecciones es necesario utilizar la llave de xion creada para tal fin.

Criaturas. El espíritu de Kjartad Toraezak (ver **Bestiario**) pasa la mayoría del tiempo en esta sala, tratando de descifrar los textos de las paredes. A no ser que no le quede más remedio, preferirá hablar con los aventureros y tratar de colaborar con ellos (ver «El fantasma de

Kjartad Toraezak»). Si tiene que luchar usará su movimiento incorpóreo para decidir el mejor momento y lugar en el que enfrentarse a los aventureros.

D. PASILLO DE LOS MORFOLITOS

La humedad se hace presente en esta sala incluso antes de acceder a ella. El ambiente cargado y el interminable goteo de agua filtrándose del techo presentan un amplio pasillo de suelos agrietados. Por toda la estancia han surgido tobas calcáreas de gran tamaño, rocas porosas de color rojizo y cubiertas de limo.

Este pasillo lleva décadas sufriendo de humedades producidas por las corrientes de agua subterránea que circulan alrededor de la fortaleza. Llamados por el olor de los cadáveres, tres morfолitos se han asentado aquí, camuflados entre las tobas calcáreas que se han formado con el paso del tiempo. Cualquier personaje con percepción pasiva 15 o más se percata de la presencia de las criaturas.

Criaturas. Atraídos por la cantidad de cadáveres y la humedad del entorno, tres morfолitos (**El Resurgir del Dragón**, página 455) se han establecido en esta sala esperando a posibles presas. Han adoptado el aspecto de las tobas calcáreas de la estancia y se camuflan entre ellas.

E. ENTRADA AL CUBIL DE LAS ARAÑAS

Este antiguo recibidor de suelos y paredes tintadas se encuentra ahora cubierto casi por completo por una espesura de telas de araña que bloquean la visión y dificultan el avance. Enrollados en algunas telas pueden apreciarse cadáveres humanoides ya marchitos.

Las energías arcanas del orbe y las protecciones que lo rodean han atraído a un grupo de arañas de fase que han transformado esta zona de la fortaleza en su cubil. Cualquier ataque a las telarañas atraerá a las arañas de fase de la zona G.

Tesoro. Si se registran esmeradamente los cadáveres enmarcados en las telarañas pueden encontrarse monedas antiguas por valor de 312 pp y 76 po.

F. NIDO DE LA ARAÑA SOBERANA

Una araña soberana, la reina del resto de las arañas de fase del lugar, ha hecho de esta habitación su cubil. Atraída por las energías mágicas del orbe, ha pasado los últimos siglos aquí, saliendo de la fortaleza únicamente para cazar. Su atracción salvaje hacia la magia la ha llevado también a devorar algunos objetos mágicos que han caído en sus garras y que almacena permanentemente en su estómago, incluyendo la llave de xion que desactiva las defensas del lugar. Toda la sala está llena de sus telarañas, así que todas sus casillas se consideran terreno difícil y área poco resguardada. Además, cualquier criatura en la sala deberá superar una prueba de Fuerza a CD 10 o no podrá avanzar en ese turno. Las telarañas son inflamables y cualquier casilla expuesta al fuego arde en 1 ronda, infligiendo 2d4 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que empiece su turno en ella. El fuego se extiende a las casillas adyacentes al final de cada ronda.

Criaturas. Al fondo de la sala se encuentra la araña de fase soberana (ver Bestiario) y dos arañas de fase (**El Resurgir del Dragón**, página 370) dispuestas a atacar a cualquiera que entre en la sala para defender sus huevos.

Tesoro. Algunos de los objetos devorados por la araña de fase soberana se pueden recuperar si se registra su

estómago. Además de la llave de xion, se puede encontrar un camisote de mallas de mithril, una gema elemental (zafiro azul) y un retazo de estrella (nivel 1). Salvo que se inspeccione su cadáver activamente, es necesaria una Percepción pasiva de 15 o más para percatarse del contenido de su estómago una vez muerta.

G. PASILLO DE LAS ARAÑAS

Criaturas. Cambiando continuamente de plano, un grupo de seis arañas de fase (**El Resurgir del Dragón**, página 370) protegen este pasillo.

Tesoro. Entre las posesiones de los cadáveres se puede encontrar un portapergaminos con tres pergaminos de *Luz del día*, *Oscuridad* y *Encontrar trampas*.

H. BÓVEDA DEL ORBE DE LA ABUNDANCIA

Sobre una compleja serie de círculos mágicos grabados en el suelo, cuya energía ilumina la estancia, se encuentra un opulento pedestal de piedra que soporta un orbe de cristal que resplandece por sí mismo. Símbolos arcanos y extraños patrones de luz mágica cubren las paredes. A su lado, un tosco constructo de piedra de casi nueve pies de altura hace guardia ante posibles saqueadores.

Los Peregrinos concibieron esta habitación para mantener el Orbe de la Abundancia controlado y sus poderes anulados con el fin de evitar ser absorbidos a su semiplano por error. Estas defensas mágicas recorren todas las paredes de la sala y parte del resto de la fortaleza, y la única manera práctica de desconectar las defensas es utilizar la llave de xion correcta en la cerradura del fondo de la sala (Percepción CD 16 para detectar la cerradura).

Mientras estén activas un escudo mágico mantiene el artefacto aislado y nadie puede tocarlo, mucho menos moverlo del pedestal. Afortunadamente, esto también evita que el orbe absorba a cualquiera que lo toque y pronuncie la palabra de mando.

Cuando se desactiven las defensas, la puerta de la habitación se cerrará automáticamente para evitar fugas y todas las luces arcanas se apagarán de golpe, siendo el brillo del orbe la única luz de la estancia. Una vez los aventureros logren desactivar las defensas mágicas, comienza la segunda parte de la aventura.

Puerta. La habitación está protegida por una enorme puerta de metal que cae del techo para bloquearla en caso de necesidad. Actualmente se encuentra abierta, aunque caerá a plomo en cuanto se desactiven las defensas mágicas mediante la llave de xion. Si es necesario, puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 30) o rompiéndola (CA 20, 200 PG de daño contundente, resistencia al daño no mágico). Si los aventureros no lo hacen antes, las tropas de Anzorth terminarán por romperla para poder entrar (ver parte II).

Criaturas. Junto al pedestal del orbe se encuentra un gólem de piedra (**El Resurgir del Dragón**, página 439) con la única orden de atacar a cualquiera que entre en la sala o trate de robar el artefacto. En su cuerpo rocoso pueden observarse amplias manchas de sangre seca y muescas producidas durante incontables combates contra los saqueadores y las arañas de fase.

Tesoro. En una esquina de la sala, en varios pedazos, se encuentra el esqueleto que una vez fue Kjartad Toraezak. Aún mantiene su túnica de objetos útiles, su varita de luz sanadora (con sus cinco cargas) y sus ojos de águila (**El Resurgir del Dragón**, páginas 303, 311 y 297).

PARTE II: EN AMBOS LADOS DE LA ESFERA

Activando el Orbe de la Abundancia

Cuando la llave de xion sea introducida en la cerradura arcaica las protecciones mágicas sobre el Orbe de la Abundancia se desactivarán, pero se activarán otras protecciones sobre la fortaleza, diseñadas por los arquitectos Peregrinos, con el fin de evitar que el artefacto fuese robado durante los experimentos. Esto resulta un inconveniente para los aventureros, cuyo objetivo es sacar el artefacto de allí, aunque también resulta un problema para los siervos de Neraclee Olasha, que tratarán de entrar para arrebatárselo o, al menos, evitar que salgan de allí con el artefacto.

Todo esto comenzará con un pequeño temblor en toda la estructura, incluso en la propia colina, lo que alertará a los elfos de que algo ocurre y les empujará a entrar nuevamente a la fortaleza. A continuación, el orbe quedará liberado de las protecciones y será accesible a cualquiera en la sala, mientras la pesada puerta que la protege se cerrará lentamente, lo suficiente para que posibles aventureros rezagados entren en la sala si se dan prisa, pero no tan lento como para que alguien pueda sacar el orbe a tiempo. De hecho, este no será realmente accesible hasta que la puerta esté cerrada por completo. Además, sin ningún efecto visible, toda la fortaleza queda protegida contra el viaje mágico, semejante al conjuro *Interdicción*. Las criaturas no pueden teleportarse a esta área ni usar portales, como el que crea el conjuro *Umbral*, para entrar en ella. El conjuro protege la fortaleza contra el viaje planar y, por tanto, evita que las criaturas accedan a ella desde el Plano Astral, el Plano Etéreo, las Tierras Salvajes de las Hadas, el Páramo Sombrio o mediante el conjuro *Desplazamiento de plano*. Por último, también protege de conjuros que permitan desplazarse mágicamente a través de sus paredes o transmutarlas, como *Transformar piedra* o *Fundirse con la piedra*. Este efecto no se puede disipar, ni siquiera volviendo a colocar el orbe y extrayendo la llave de xion, pues requiere de una palabra de mando largo tiempo olvidada por todos.

Por último, el poder del orbe ha deseado absorber nuevos luchadores para su arena de combate durante mucho tiempo, y para cuando los aventureros lleguen a él, su ansia es lo suficientemente grande como para permitir a Drokhazz absorber a una criatura cercana a su interior incluso sin necesidad de que este pronuncie la palabra de mando. Como director de juego puedes dirigir esta escena de la manera que prefieras, pero antes o después uno de los aventureros debería quedar atrapado en el interior del orbe (dando lugar a la escena «El mundo dentro del Orbe») y obligando a sus compañeros a tratar de escapar con el artefacto o buscar una solución para su inminente destino. Esta absorción puede realizarse de manera aleatoria o, sencillamente, condenar al primero que lo toque. Otra opción puede ser la de esperar a que alguno de los aventureros pronuncie la palabra de mando del artefacto, «Ugo'mozhsra», y desate el poder del orbe (ver cuadro de texto), aunque esto podría no ocurrir nunca si tu grupo de juego es lo suficientemente cauteloso. Una última (y divertida) opción es que sea el fantasma de Kjartad Toraezak, si aún está acompañando al grupo, quien pronuncie la palabra de mando y active el orbe motivado por su ansia de conocimiento, aunque, por supuesto, él no puede ser absorbido en su estado.

Una vez terminada esta escena, la segunda parte de la aventura se divide en dos tramas que avanzan en paralelo y que el director de juego debe gestionar de igual manera para lograr

una situación frenética y, por momentos, desesperada, donde los aventureros van a tener que gestionar muy bien sus recursos para poder tener éxito y sobrevivir. Como director de juego esta parte de la aventura te brinda una serie de herramientas para poder apretar a tus jugadores cuando lo creas conveniente y dejarles descansar cuando resulte necesario, siempre tratando de mantener la tensión en todo lo alto pero sin llegar a matar a los aventureros en nombre de la épica.

EL RITMO DE LA SEGUNDA PARTE DE LA AVENTURA

Por un lado, nuestros personajes tendrán que hacer frente al interior del orbe y a los planes de diversión de Drokhazz, que les obligará a combatir de uno en uno contra diferentes bestias en su arena, pudiendo turnarse como crean conveniente para hacerle frente. Paralelamente, los elfos de la casa Olasha tratarán de acceder al orbe y arrebatárselo a los aventureros, evitando que salgan de la fortaleza y lanzando a sus guerreros en oleadas. Estos tendrán que defenderse de los elfos y sus subordinados mientras resuelven la trama dentro del orbe para recuperar su libertad y acabar de una vez con el diablo que gobierna en su interior.

Uno de los objetivos de esta parte de la aventura es crear un ambiente de tensión constante, donde la acción sea trepidante y, los momentos de descanso, breves, pero de vital importancia. Para lograrlo sin terminar matando al grupo en una vorágine de combates, es muy importante que como director de juego controles los tiempos en todo momento, calibrando el daño sufrido por los aventureros, la curación disponible y los descansos. Para ello, ten en cuenta que los espacios entre las diferentes oleadas de elfos y entre los combates de la arena no están definidos en la aventura. Permite a tus aventureros realizar descansos breves, o incluso algún descanso largo en caso de necesidad. Al fin y al cabo, es realmente complicado para ellos escapar de la emboscada de los elfos, y estos no tienen ninguna prisa por acabar con ellos, pudiendo mantener el asedio durante días, si les parece la estrategia más favorable.

Te recomendamos que hagas coincidir, dentro de lo posible, el último combate contra Drokhazz con la última oleada de los elfos, donde participa el propio Anzorth. De esa manera todos se verán inmersos en «El colapso del Orbe de la Abundancia» (ver más adelante) y ambas tramas compartirán un clímax común.

EL MUNDO DENTRO DEL ORBE

Dentro del Orbe de la Abundancia existe un pequeño pero detallado mundo modelado mediante la fuerza de voluntad de Drokhazz y sostenido por las energías arcanas de la bestia que duerme en su interior. Allí habitan las decenas de almas que han quedado atrapadas durante la historia del artefacto, así como algunos diablos y demonios menores u otras criaturas extraplanares que se han visto atraídas al mismo. Este pequeño plano es muy similar al plano material en el que se ubica Voldor, pero a una escala mucho menor, y todos sus elementos forman parte del irracional plan del diablo Drokhazz para pasar la eternidad entretenido.

El primer combate

Cuando el primer aventurero sea absorbido por el Orbe de la Abundancia, tal y como se ha descrito en la sección «Activando el Orbe de la Abundancia», se encontrará en el centro de la arena de combate (Sala A) manteniendo todo su equipo, pero

totalmente desubicado. Tras unos breves segundos de silencio, Drokhaaz se congratulará en voz alta de la llegada, después de tanto tiempo, de un nuevo luchador a su reino. Cuando termine la ovación de los espectadores dará comienzo al primer combate. Con el chasquear de los dedos, Gar aparecerá junto al borde de la arena y se preparará para luchar mientras jalea al público. Drokhaaz volverá a tomar la palabra por última vez, esta vez hablando directamente al aventurero, antes de que el ettin se lance contra él.

«Bienvenido al coliseo de Drokhaaz, mortal. Ahora que estás aquí tu alma inmortal me pertenece y solo por mi infinita generosidad podrías volver a ser libre. Aunque nunca nadie lo ha logrado, derrotad a las cinco bestias de Drokhaaz en singular combate y tú y todos aquellos dispuestos a ayudarte seréis libres. Además, os entregaré aquello que más podáis desear. Suerte, pues la necesitaréis».

Pasado este punto, queda en tus manos como director de juego el desarrollo de esta escena junto a lo que ocurre en el plano material.

El coliseo de Drokhaaz

Aunque fuera del coliseo existe también una pequeña ciudad donde aquellos luchadores que se han rendido conviven pacíficamente con otros diablos menores que se han visto atraídos al semiplano, durante el transcurso de la aventura no será necesario salir del coliseo de Drokhaaz, formado por la arena de combate y el pequeño edificio anexo que hace las veces de casa del diablo y de los luchadores aún en activo.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Toda la estructura está formada por la energía arcana del semiplano, modelada por la mente de Drokhaaz con el aspecto de un coliseo espléndido y fastuoso. Su configuración es persistente y, por lo tanto, cualquier elemento que sea roto o destruido se reconstruye de inmediato. Todo el coliseo se encuentra bajo un conjuro de *Interdicción* que bloquea cualquier teletransporte salvo el del propio diablo.

Suelos, techos y paredes. Los suelos interiores están contruidos en piedra elegantemente labrada, con techos de 10 pies de altura.

Puertas. Las puertas del coliseo están contruidas con piedra y hierro y tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Grande. Mientras Drokhaaz esté vivo, las puertas son inmunes a todo tipo de daño. Si no, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 17, 70 PG de daño contundente).

Iluminación. Todas las salas se encuentran iluminadas mágicamente y se consideran permanentemente en luz brillante.

A. LA ARENA DE COMBATE

Un descomunal disco de combate, con altas columnas de roca en su centro, presenta incontables manchas de sangre ante unas gradas atestadas por un público apasionado y vociferante. Sobre sus cabezas puede observarse un cielo insólito cubierto de estrellas brillantes y nebulosas de colores lustrosos.

Aquí tienen lugar los combates, bajo la atenta mirada de Drokhaaz y casi un centenar de espectadores de toda raza y condición, que se sientan en las gradas a ver el único espectáculo que tiene lugar en el semiplano. Se trata de individuos atrapados por el orbe y cuyas almas están atadas a Drokhaaz, obligados a formar parte del lugar por toda la eternidad.

EL ORBE DE LA ABUNDANCIA

Objeto maravilloso, artefacto

Este poderoso artefacto fue creado por el diablo Drokhaaz como un portal para atrapar almas a las que arrastrar a su mundo y alimentar sus impíos apetitos. Cuando alguien activa el artefacto en busca de su legendario poder, es arrastrado a su interior y obligado a combatir para entretener a sus habitantes. El diablo promete tesoros y riquezas a aquel capaz de derrotar a sus cinco bestias legendarias, aunque por el momento nadie lo ha logrado. Cuando alguien es atraído a su interior, su destino está vinculado a lo que ocurra en el combate, quedando su futuro y el de sus compañeros de lucha en manos de Drokhaaz si finalmente son derrotados.

Cualquiera cerca del orbe puede ver los combates de su interior en la superficie como si se tratase de una bola mágica de adivinación. Incluso pueden oírse algunos gritos y el jaleo del público si uno se lo acerca mucho al oído. El artefacto no puede guardarse en ningún contenedor extradimensional como una bolsa de contención o similar. Si se intenta forzar, el orbe absorberá el contenedor a su interior, pasando a formar parte de los tesoros que Drokhaaz guarda en sus aposentos.

Acceder a su interior. Sosteniendo el orbe y pronunciando su palabra de mando, el portador desaparece y es introducido junto con todo el equipo que porte al interior del mismo. Si está en curso un combate en la arena, el portador toma el lugar del combatiente actual, apareciendo en su lugar y en su misma postura, mientras que el combatiente es expulsado y aparece en el plano material en la misma postura y lugar que el portador, sosteniendo la esfera. De esta manera, solo un combatiente puede formar parte del semiplano en cada momento. Si el luchador muere durante los combates de la arena, es resucitado y aparece en los dormitorios comunes (Sala C) con sus posesiones, y el combatiente anterior es automáticamente absorbido al orbe para ocupar su lugar (salvo que se encuentre a más de 200 pies de este). Si no quedan combatientes y nadie entra durante los siguientes minutos, se considera que todos han fracasado y Drokhaaz pasa a ser el poseedor de sus almas por la eternidad, engrosando la lista de habitantes del semiplano y absorbiéndolos por última vez.

Salir del Orbe. Salvo cuando otro combatiente entra en su lugar, las únicas maneras de escapar del artefacto son el permiso expreso de Drokhaaz o destruir el orbe.

Destruir el Orbe de la Abundancia. Aunque su forma material puede parecer frágil, el orbe es inmune a la mayoría de daño, incluyendo los ataques y armas mágicas. La única forma de acabar con él es destruir a la criatura Ugo'mozhsra que habita en su interior y, con ella, el semiplano que alberga en su interior.

Puerta. La puerta de salida de la arena es inmune a cualquier daño mientras Drokhaaz siga vivo. De lo contrario, puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 17, 70 PG de daño contundente). Esta puerta se abre automáticamente cuando finaliza un combate o Drokhaaz permite a los luchadores marcharse a descansar.

B. EL PASILLO DE LUCHADORES

Este amplio pasillo da acceso a la arena de lucha desde las instalaciones para los gladiadores.



Puerta. Ambas puertas son inmunes a cualquier daño mientras Drokhazz siga vivo. De lo contrario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 17, 70 PG de daño contundente). La puerta de acceso al pasillo se puede bloquear para obligar a los luchadores a acceder a la arena de combate.

C. DORMITORIOS COMUNES

Esta sala está cubierta con amplios camastros que parecen no haber sido utilizados en mucho tiempo, aunque el fuerte olor y algunas manchas de sangre indican lo contrario.

Drokhazz creó esta sala para que los luchadores pudiesen descansar, tanto entre combates como durante su estancia. Algunos luchadores suelen encontrarse aquí durmiendo o descansando cuando no están presenciando los combates, y puede ser un buen momento para presentar a algunos de ellos (ver «Los otros luchadores» más adelante).

D. ARMERÍA

Esta sala está preparada para que los luchadores puedan equiparse con armas y armaduras o para que reparen las suyas en caso de necesidad. Además de un par de mesas llenas de armas y armaduras, se puede encontrar un yunque y una forja que cualquier experto puede utilizar.

Tesoro. Sobre las mesas de esta sala pueden encontrarse mágicamente cualquier arma o armadura no mágica solo con pensarlo.

E. COMEDOR

Dispuestos elegantemente sobre tres mesas que ocupan la sala casi por completo, se encuentra una infinidad de platos de aspecto sabroso y olor atrayente, salpicados por numerosas jarras de cerveza y vino de varias tonalidades.

En las mesas de esta habitación nunca falta comida ni bebida, que siempre parece recién hecha. Cualquier aventurero que se alimente aquí y realice un descanso breve suma el doble de su modificador por Constitución para recuperar puntos de golpe.

F. PALCO DE DROKHAZZ

A más de 15 pies de altura sobre la arena de combate, por encima del resto de las gradas, se puede ver un descomunal trono de oro y diamantes en el que se sienta orgullosa una criatura demoníaca de aspecto burlón. Vestida con ropas nobles de la más alta calidad, su físico monstruoso y cubierto de púas resulta en una parodia de aristócrata.

El diablo pasa gran parte del tiempo aquí, en su opulento trono, disfrutando del espectáculo de la arena de combate. Aunque

no hay más asientos, Drokhaaz deja abiertas las puertas del complejo durante los combates para que otros combatientes puedan subir a ver el espectáculo con él, con la excepción de la puerta a la sala prohibida. Al fin y al cabo, el diablo considera que nadie es tan estúpido como para colarse en sus aposentos.

G. PASILLO

El pasillo se ensancha en esta zona formando un pequeño recibidor desde el que acceder al palco o a los aposentos privados de Drokhaaz. Las paredes están cubiertas de cuadros al óleo pintados por el propio diablo en su tiempo libre, que representan diferentes lugares de los planos inferiores de donde es originario, todos de aspecto tétrico y desconcertante.

Puerta. La puerta de salida de la arena es inmune a cualquier daño mientras Drokhaaz siga vivo. De lo contrario, puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 17, 70 PG de daño contundente). Esta puerta se abre automáticamente cuando finaliza un combate o Drokhaaz permite a los luchadores marcharse a descansar.

H. APOSENTOS DE DROKHAZ

Aquí pasa los ratos muertos el señor del coliseo, entre lecturas de tomos arcanos, su laboratorio de alquimia y una mesa siempre cubierta de la más deliciosa comida solo para su paladar. No es especialmente celoso con sus posesiones, pero no se tomará nada bien que alguien trate de colarse y robar sus cosas.

Puerta. El acceso a la sala prohibida está protegido por una pequeña pero resistente puerta de acero pulido y decorada con grabados que simulan ser el rostro de un diablo furioso. Además, unas pesadas cadenas mágicas impiden que se abra. Mientras Drokhaaz no haya muerto, las cadenas y la puerta son indestructibles, pero una vez que él ya no gobierne el lugar, se pueden romper (CA 17, 30 PG de daño mágico).

Tesoro. Junto a la pared hay un cofre pequeño de acero y madera donde el diablo ha guardado algunos trofeos a lo largo de su existencia. En su interior (Destreza (Herramientas de Ladrón) a CD 20) se puede encontrar un broche de escudo, una daga envenenada, tres pociones de curación mayor y joyas por valor de 2000 po (El **Resurgir del Dragón**, páginas 283, 287 y 299). También puede encontrarse un conjunto de lienzos y unas herramientas de pintor de aspecto demoníaco, así como pergaminos de conjuros de *Disco flotante*, *Augurio*, *Localizar objeto*, *Contraconjuro* y *Escudo de fuego*.

I. SALA PROHIBIDA

Sin ninguna fuente de luz, esta estancia completamente despejada está cubierta de polvo y huele como si no se hubiese abierto en siglos. En el centro reposa una pequeña trampilla de madera de apariencia destartada.

El acceso a esta sala está restringido por la voluntad de Drokhaaz, pues alberga el mayor secreto del lugar: a la criatura Ugo'mozhsra, que permanece dormida y cuya esencia alimenta todo el semiplano. Si algo le ocurriese a la criatura todo el reino de Drokhaaz sería destruido, y sus habitantes, expulsados de vuelta a sus planos de origen.

Cuando los aventureros entren aquí tras la muerte de Drokhaaz, podrán acabar con Ugo'mozhsra y liberarse de la prisión que forma el Orbe de la Abundancia. La trampilla desciende durante cientos de escaleras de caracol hasta llegar a una enorme cueva subterránea. Aquí tiene lugar «El reposo de Ugo'mozhsra» (ver más adelante).

Trampa. Drokhaaz instaló una última medida de seguridad para evitar que nadie salvo él accediese al origen de su poder.

Al abrir la trampilla se dispara inmediatamente un conjuro de petrificación. Todas las criaturas que se encuentren en la habitación deben hacer una tirada de salvación de Constitución a CD 13. Si falla, empieza a convertirse en piedra y queda apresada. El objetivo apresado debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Si tiene éxito, el efecto termina; si falla, el objetivo queda petrificado hasta que sea liberado por un conjuro de *Restablecimiento mayor*, el semiplano sea destruido u otra magia. Lanzar *Disipar magia* con éxito (CD 17) elimina este encantamiento.

Las reglas de Drokhaaz

Aunque el primer personaje se verá inmerso directamente en el primer combate, es posible (si los aventureros se oponen activamente) que el propio Drokhaaz haga una pausa para explicarles las reglas del artefacto. Otra posibilidad es que Zankris Mael (ver «Los otros luchadores» más adelante) sea quien se lo cuente entre los descansos. De cualquier manera, a continuación resumimos las normas del coliseo para el director de juego.

- Cuando un luchador entra en el orbe, su alma queda atada al mismo y Drokhaaz podrá reclamarla en cualquier momento.
- En el plano material, cuando alguien pronuncia la palabra de mando «Ugo'mozhsra» mientras sostiene el orbe, es absorbido por este. Si hay algún combate en marcha (como ocurre durante la aventura), ambos personajes intercambiarán localizaciones. Así, el personaje absorbido aparece en el lugar del luchador que estaba dentro (ver cuadro «El Orbe de la Abundancia»), y el luchador toma su lugar en el plano material. Esto permite a los aventureros ir alternando su puesto dentro del orbe, de manera que siempre haya uno luchando en la arena contra las bestias mientras el resto trata de evitar a los elfos.
- El desafío consiste en derrotar a las cinco bestias, con pequeños descansos en medio. Esta tarea puede acometerse por tantos luchadores como estén dispuestos a apostar su alma entrando al orbe. Estos van formando un equipo a medida que acceden al orbe durante el mismo desafío, y todos son considerados ganadores o derrotados por igual.
- El combate de la arena termina cuando un contendiente cae a 0 PG. Si el aventurero logra estabilizarse, será llevado a los dormitorios y sus compañeros tendrán la oportunidad de ocupar su lugar voluntariamente. Cuando un equipo no tiene más luchadores dispuestos a entrar, se da por finalizado el desafío y todos son atraídos al orbe para siempre. Si uno de los aventureros muere dentro del orbe, su cadáver es expulsado y Drokhaaz concede un minuto para que otro luchador entre para continuar el desafío o lo dará por concluido y reclamará el alma de los implicados.
- Si todos los aventureros son derrotados durante el combate, serán inmediatamente absorbidos por la esfera y Drokhaaz les permitirá descansar hasta curarse y volver a intentarlo más adelante. Si esto ocurre, pasa directamente a «El colapso del Orbe de la Abundancia» cuando logren superarlo y matar a Drokhaaz.

Los otros luchadores

Cuando alguien es atrapado en el orbe su alma queda eternamente atada a él, y aunque pueda salir en determinadas circunstancias, Drokhaaz siempre podrá volver a reclamar su

alma y arrastrarla hasta allí. Cuando un grupo de luchadores es derrotado, pasan a formar parte del artefacto y son condenados a vivir en su interior. Sin embargo, Drokhatt está siempre ávido de diversión y por ello está constantemente prometiendo nuevas oportunidades de escapar a sus luchadores, siempre y cuando vuelvan a comenzar los combates y logren superar a las cinco bestias. Muchos luchadores lo intentan dos o tres veces antes de rendirse completamente y aceptar su lugar entre los habitantes del plano, pero algunos se han mantenido, entrenando y preparándose para escapar algún día.

Cuando los aventureros llegan al orbe, el único luchador que aún no se ha rendido y sigue preparado para combatir es un orco llamado Zankris Mael, que los aventureros pueden encontrar en los dormitorios comunes o en la armería. Zankris es un fornido orco negro de aspecto marcial, algo mayor para los guerreros de su raza aunque sin llegar a ser anciano, que utiliza una gran hacha a dos manos con furia. Se trata de un soldado de la antigüedad, absorbido por error durante los experimentos de los Peregrinos mientras ejercía de guardaespaldas de su señor Szeccia y que no es nada consciente de los sucesos ocurridos en Voldor desde entonces.

Zankris puede ser una fuente de información para los aventureros, tanto sobre lo que ocurre en el coliseo como sobre la historia antigua de Voldor, si logran simpatizar con él lo suficiente. También puede ser un férreo aliado para el resto de la aventura, e incluso puede unirse al grupo de aventureros si, como director de juego, crees que les hará falta un refuerzo. Zankris se ha unido a diversos grupos de luchadores desde que quedó atrapado, pero han sido incapaces de superar a las bestias y él es el único lo suficientemente testarudo como para no haberse rendido aún.

Las cinco bestias de Drokhatt

A continuación se describen las cinco criaturas que forman las «Cinco bestias de Drokhatt» y que forman el desafío creado por el diablo para entretenerse durante la eternidad. Estas criaturas han sido seleccionadas por el diablo a través de los diferentes planos materiales a los que ha tenido acceso gracias al orbe, y las mantiene recluidas fuera de toda existencia hasta que requiere sus servicios durante los combates. En ese momento, y con unos pequeños movimientos de los dedos del diablo, estos aparecen en la arena preparados para luchar.

Realmente se trata de cuatro bestias, pues nadie ha llegado nunca a luchar contra la quinta y última. Esta no es otra que el propio Drokhatt, pues considera todo un honor luchar

ANTE TODO, DIVERSIÓN

Aunque Drokhatt es un diablo y, por lo tanto, es un férreo defensor de las leyes y las normas, su espectáculo debe ser, por encima de todo, una diversión para sí mismo y para los espectadores. Por ello, no tendrá excesivos reparos en hacer pequeñas trampas o introducir nuevos elementos en mitad de los combates gracias a su capacidad para modificar el entorno del semiplano. Todo por el espectáculo. En el único momento en que Drokhatt no hará trampas es cuando él se encuentre luchando en la arena, pues estará concentrado en derrotar a sus oponentes.

Como director de juego te recomendamos sumarte a esta política de Drokhatt y utilizar tus poderes para añadir diversión a las escenas de combate, y que tanto tú como los jugadores disfrutéis de estas escenas lo máximo posible.

contra él y cree que su propia victoria es inevitable. Afortunadamente para los aventureros, el ego y arrogancia desmedida de Drokhatt les brinda una manera de acabar con él y liberarse de su prisión planar. A continuación se describen estas criaturas y sus estrategias durante el combate.

PRIMERA BESTIA: GAR, EL ETTIN

De aspecto sucio y atolondrado, este robusto gigante de dos cabezas muestra una piel blanca y llena de cicatrices apenas cubierta por unas pieles y un tabardo azulado. Sus brazos portan una enorme hacha y un lucero del alba dispuestos para destrozar a sus víctimas.

Criatura. Gar no es demasiado inteligente y su estrategia nunca es muy complicada. Se limitará a cargar contra su enemigo sin pararse a pensar demasiado y golpear todo lo rápido y fuerte que le resulte posible. Gar es un ettin genérico (**El Resurgir del Dragón**, página 433).

SEGUNDA BESTIA: ARIXA, LA LAMIA

De aspecto salvaje y aguerrido, esta mayúscula criatura con torso de mujer y extremidades de león tiene una mirada penetrante y una sonrisa cautivadora repleta de afilados dientes. Con un elegante gesto felino, desenvaina una daga de gran calidad y comienza a cantar en una extraña lengua.

Criatura. Aunque Arixax puede resultar temible en el cuerpo a cuerpo gracias a sus garras y su toque tóxico, ella confía más en su capacidad para hechizar a su rival mediante sus conjuros innatos. Puede utilizar *Sugestión* para obligar a su rival a soltar las armas y acercarse a ella desarmado, y así acabar con él fácilmente, o tratar de que se quede quieta durante el minuto que necesita para lanzar su *Geas*. Arixax es una lamia genérica (**El Resurgir del Dragón**, página 446).

TERCERA BESTIA: PUDIN NEGRO

Sobre el vetusto suelo de la arena de combate emerge una corpulencia gelatinosa de aspecto alquitranado cuya mera existencia parece corroer el suelo y el aire a su alrededor. En el interior de su cuerpo transparente pueden verse pequeños restos de huesos y armaduras, flotando y ajustándose con cada movimiento de la criatura.

Criatura. Esta masa corrosiva carece de inteligencia y lo único que le mueve es el hambre ciega de devorar materia orgánica en su interior. No es muy rápido, pero su rasgo *Trepar como una araña* le permite evitar los desplazamientos por temblores en la arena (ver «Tratando de robar el Orbe»). Su capacidad para corroer armas o armaduras no mágicas y para dividirse en varios púdinges le hace un rival difícil de eliminar. Se trata de un pudin negro genérico (**El Resurgir del Dragón**, página 397).

CUARTA BESTIA: NUQ'TOBA, EL GIGANTE

Un gigante semidesnudo de aspecto primitivo hace su aparición en la arena ante el rugir del público. Una gran nube de moscas revolotea a su alrededor, en especial sobre el tronco podrido y enmohecido que esgrime con sus enormes manos a modo de clava. Un tosco macuto a su espalda muestra varios pedazos de roca rota.

Criatura. Nuq'toba es un gigante de las colinas (**El Resurgir del Dragón**, página 436) de aspecto recio que disfruta devorando a sus rivales ante los atentos espectadores. Aunque puede causar grandes daños con su clava, no tendrá problema en mantener la distancia y debilitar a su rival a

base de lanzarle rocas. En caso de necesidad, puede destrozar una de las columnas de la arena con su gran clava en uno de sus turnos para tener una fuente casi inagotable de rocas que lanzar.

El combate final

Se hace el silencio en la arena. La tensión del público es palpable, todos aguardan emocionados la quinta y última bestia que se enfrentará a los luchadores. Con rostro divertido, Drokhazz se levanta de su trono y se acerca al borde del palco, ansioso por dar paso al nuevo combate. Con un gesto rápido de sus dedos, una enorme hacha que parece forjada en roca y lava aparece en su mano. El sonido de los aplausos es atronador cuando Drokhazz salta elegantemente del palco y aterrizza sobre la arena.

Nadie conoce la quinta y última bestia del desafío porque nunca ningún grupo de luchadores ha llegado hasta ella. La arrogancia de Drokhazz le ha llevado a considerarse a sí mismo como el enemigo definitivo y no tendrá ningún problema en saltar del palco a la arena llegado el momento.

Criatura. El diablo Drokhazz (ver Bestiario) no teme a nadie y luchará hasta el final buscando el cuerpo a cuerpo, donde su hacha ígnea puede dar buena cuenta de sus enemigos. Gracias a la magia del subplano, Drokhazz no puede quedar inconsciente o moribundo, así que la única opción de vencerle es acabar con él, provocando «El colapso del Orbe de la Abundancia».

Fuera del Orbe

Mientras el grupo se turna para combatir dentro del orbe sin ser derrotado, el exterior no va a ser fácil tampoco. Cuando la puerta de la bóveda del orbe caiga y se activen las nuevas defensas, los aventureros estarán encerrados en una sala mientras tratan de rescatar al jugador absorbido. A partir de ese momento, Anzorth decidirá movilizar sus tropas y tomar de inmediato la fortaleza ante el temor de que el grupo se lleve el orbe. Estas tomarán rápidamente el exterior de la fortaleza y la sala del ascensor, donde su posición defensiva es suficiente para evitar que nadie escape por el momento. Entonces, Anzorth comenzará a lanzar sus tropas en oleadas contra las profundidades de la fortaleza hasta que alguien le traiga la esfera o le informe de lo que está ocurriendo.

Como director de juego queda en tu mano decidir lo que pasa con Iren Mokina y los centinelas mopán cuando esto ocurre. La opción más obvia es que se hayan retirado ante el avance de las tropas Olasha o hayan muerto en una desesperada defensa de la fortaleza. Otra opción interesante es que algunos de ellos, incluyendo a Iren Mokina, se hayan visto obligados a entrar en la fortaleza para no morir y tengan que defenderse ayudando a los aventureros. Esta es una buena opción si tu grupo de jugadores es pequeño o están especialmente debilitados.

El plan de los elfos

Durante sus ataques, las tropas de Anzorth tendrán como prioridad absoluta hacerse con el orbe y marcharse con él. Aunque es poco probable que esto termine ocurriendo, lo cierto es que los combates ganarán en interés y diversión si aventureros y enemigos luchan por hacerse con el orbe. En el cuadro de texto «Tratando de robar el Orbe» tienes unas reglas opcionales para gestionar el robo del orbe durante los combates.

A continuación se dan también unos breves consejos sobre cómo interpretar a cada enemigo respecto a su estrategia a seguir.

- Los luchadores sometidos y canes del infierno no tratan de coger el orbe en ningún momento, su labor es la de combatir contra los aventureros (ver Apéndice III y **El Resurgir del Dragón**, página 394).



- Los déspotas Bastarre pueden utilizar sus conjuros de *Inmovilizar persona* o *Sugestión* para hacerse con el orbe u obligar a los aventureros a entregárselo (ver Apéndice III).
- Los diablillos pueden utilizar su invisibilidad para permanecer escondidos a la espera de que a alguien se le caiga el orbe y tratar de hacerse con él, aunque dado su pequeño tamaño no podrán moverlo demasiado rápido (*El Resurgir del Dragón*, página 401).
- Aunque los diablos barbados preferirán lanzarse al combate cuerpo a cuerpo y desentenderse del orbe, pueden utilizar su barba para atraparlo dado el momento, como si se tratase de una extremidad más (*El Resurgir del Dragón*, página 402).
- Por su parte, Anzorth utilizará su *Tormento mental* y los disparos de su arco contra los portadores del orbe para que sus esbirros puedan hacerse con él y entregárselo (ver Bestiario).

Las incursiones de los elfos

A continuación se presenta una tabla con los enemigos que pueden formar cada una de las oleadas que atacará a los aventureros para tratar de arrebatársela la esfera.

Oleada	Criaturas
1º	3 aventureros: 1 déspota Bastarre y 6 luchadores sometidos. 4 aventureros: 1 déspota Bastarre y 8 luchadores sometidos. 5 aventureros: 1 déspota Bastarre y 10 luchadores sometidos.
2º	3 aventureros: 1 déspota Bastarre y 6 luchadores sometidos. 4 aventureros: 2 déspotas Bastarre y 4 luchadores sometidos. 5 aventureros: 2 déspotas Bastarre y 6 luchadores sometidos.
3º	3 aventureros: 1 déspota Bastarre, 1 can del infierno y 2 diablillos. 4 aventureros: 1 déspota Bastarre, 1 can del infierno y 6 diablillos. 5 aventureros: 1 déspota Bastarre, 2 can del infierno y 6 diablillos.
4º	3 aventureros: 1 diablo barbado, 1 déspota Bastarre y 6 luchadores sometidos. 4 aventureros: 2 diablos barbados, 1 déspota Bastarre y 6 luchadores sometidos. 5 aventureros: 2 diablos barbados, 2 déspotas Bastarre y 6 luchadores sometidos.
5º	3 aventureros: 1 diablo barbado, 1 can del infierno y 4 luchadores sometidos. 4 aventureros: 1 diablo barbado, 2 canes del infierno y 5 luchadores sometidos. 5 aventureros: 2 diablos barbados, 2 canes del infierno y 4 luchadores sometidos.
Última ronda	3 aventureros: Anzorth y 5 luchadores sometidos. 4 aventureros: Anzorth, 1 déspota Bastarre y 5 luchadores sometidos. 5 aventureros: Anzorth, 2 déspotas Bastarre y 5 luchadores sometidos.

Hay hasta seis posibles oleadas, cada una con tres posibles opciones en función del número de aventureros. También

puedes interpretar esto como tres dificultades diferentes, lo que te permite subir o bajar la dificultad de cada oleada en función de lo bien o mal que lo estén pasando los aventureros. Utiliza esto para llevar los combates al máximo de tensión pero tratando de no acabar con todos ellos en una lucha excesivamente difícil.

Puedes recortar el número de oleadas para adaptarlo al desarrollo de la escena, o crear más a partir de estas si crees que las vas a necesitar. Cuando veas que Drokhaaz va a ser derrotado dentro del orbe o que las oleadas de elfos deben concluir, lanza la última oleada de la tabla que incluye al propio Anzorth.

El colapso del Orbe de la Abundancia

Esta parte de la aventura finaliza con la muerte de Drokhaaz y con el colapso del Orbe de la Abundancia. Por lo tanto, esta escena tendrá lugar cuando las cinco bestias hayan sido derrotadas, presumiblemente mientras en el exterior los aventureros siguen luchando contra los elfos. Con la muerte del arquitecto del orbe, sus energías se desatarán, descontroladas, lanzando por última vez su hechizo de absorción y atrayendo a su interior a todos los que se encuentren a 100 pies o menos del orbe en el plano material, además de a todos aquellos que hayan estado en su interior alguna vez.

Esto debería resultar en el encierro de todos los aventureros a la vez en el orbe, libres para explorar el coliseo. Antes o después deberían descubrir la sala prohibida (Sala I) y acceder a la escena «El reposo de Ugo'mozhsra». Ten en cuenta que esta última absorción puede atraer también a los enemigos que se encuentren en la sala en ese momento, pudiendo continuar el combate en el interior del mismo, o provocando una alianza temporal hasta lograr escapar todos de allí.

El reposo de Ugo'mozhsra

Las agrietadas escaleras de piedra descienden en espiral durante cientos de escalones hacia la más profunda oscuridad. Tras varios minutos de bajada, termináis llegando a una extraña cueva subterránea cubierta de grotescos símbolos tallados en las paredes. Una de las paredes de la cueva está abierta y muestra un negro mar de infinito, como si de un acantilado a la nada se tratase. Y, frente a la entrada, flotando como una ballena varada en el vacío, veis una extraña criatura de gran tamaño, de piel negra con aspecto oleaginoso y cubierta de incontables grupos de ojos cristalinos, bocas dentadas y apéndices que se mueven de manera inconsciente. Cadenas de aspecto etéreo surgen de la roca para clavar profundamente en la criatura, aunque esta parece sumida en un silencioso letargo.

Aquí se encuentra Ugo'mozhsra, la misteriosa criatura extraplanar presa mediante los glifos de las paredes de la cueva por Drokhaaz. Toda la cueva forma parte de un complejo constructo mágico diseñado para extraer la energía arcana de Ugo'mozhsra y utilizarla para sostener el semiplano. Un lanzador de conjuros terminará comprendiendo su finalidad si estudia los glifos, aunque las consecuencias de romper este vínculo son más difíciles de predecir. Queda en tus manos como director de juego la resolución concreta de esta escena, pero en algún momento los aventureros deberían destruir el vínculo entre Ugo'mozhsra y el semiplano para destruirlo y volver así al plano material.

Hay varias maneras de hacer esto en función de las ideas y los recursos disponibles de cada grupo, aquí se presentan algunas, aunque puedes crear la tuya propia para adaptarla a tu campaña:

TRATANDO DE ROBAR EL ORBE

El Orbe de la Abundancia es un artefacto esférico de gran tamaño, de casi un pie de diámetro y cuatro libras de peso, completamente pulido y sin ningún tipo de agarre. Esto hace que portar el orbe resulte complicado, a no ser que se utilicen ambas manos o se guarde en una mochila o similar (ten en cuenta que no puede guardarse en ningún espacio extradimensional, como una bolsa de contención).

Como consecuencia, la esfera resulta difícil de mantener y durante los combates de esta parte de la aventura los enemigos tratarán de hacerse con él y arrebatárselo a los aventureros. Es posible que traten de quitárselo a los aventureros de las manos, de recogerlo del suelo, e incluso de lanzárselo los unos a los otros, acciones que por supuesto también puede realizar el grupo para tratar de mantener su posesión. A continuación se detallan unas nuevas acciones de combate que puedes utilizar en la aventura para hacer más dinámicos y divertidos los combates por el orbe.

Agarrar el orbe requiere al menos una mano libre, dos para criaturas de tamaño Pequeño o inferior.

Maniobras especiales

Arrebatarse el orbe. Cuando tratas de arrebatarse por la fuerza el orbe a alguien en cuerpo a cuerpo. Realiza una tirada de ataque desarmado contra una tirada de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) del defensor. Tanto el atacante como el defensor tienen ventaja en sus tiradas si sostienen el orbe con ambas manos. Nunca causas daño, pero si tienes éxito, obtienes la esfera, causando además un *temblor leve* en el interior. Esta acción también puede utilizarse para arrebatarse una bolsa, mochila o similar que pueda contenerlo, aunque en este caso el portador siempre tiene ventaja.

Lanzar el orbe. Puedes tratar el orbe como un arma con la propiedad «arrojadiza (alcance 20/60)» si pretendes lanzarlo. Se considera un arma improvisada de 1d4 de daño. Lanzarlo a una casilla dentro del alcance tiene dificultad 5, aunque el director de juego puede incrementar esta dificultad si lo considera (existencia de coberturas, querer lanzarlo a través de zonas pequeñas...). Si fallas, el artefacto cae al suelo como si hubieses fallado una tirada de «Caída del orbe» en una zona a discreción del director de juego. Si tienes éxito, cae en la casilla y cualquiera adyacente a ella o en la misma puede realizar una tirada de Destreza (Acrobacias) a CD 10 para intentar atraparlo al vuelo si tiene una mano libre, causando además un efecto de *baja gravedad* en el interior.

Caída del orbe. Si recibes daño mientras tienes el orbe en las manos, debes hacer una tirada de salvación de Destreza o Fuerza para mantenerlo contigo. La CD es 10 o la mitad del daño

que recibes, el resultado mayor. Tienes ventaja en la tirada si sostienes el orbe con dos o más manos. Si recibes daño de varias fuentes, como de una flecha y del aliento de un dragón, haces una tirada de salvación para cada una. Si fallas, la esfera cae a una casilla adyacente determinada al azar, por ejemplo, lanzando 1d8, y además provocas un *temblor grave* en el interior.

Guardar o coger el orbe. Recoger el orbe del suelo o de otro personaje requiere una acción de Interactuar con el entorno y, al menos, una mano libre. Lo mismo para guardarlo en una bolsa o similar.

Quedar incapacitado o morir. Si quedas incapacitado o mueres, el orbe cae al suelo en una casilla adyacente determinada al azar, por ejemplo lanzando 1d8, y además provocas un *temblor grave* en el interior.

Efectos en el interior del orbe

El semiplano diabólico de Drokhaaz, y el coliseo en particular, están fuertemente vinculados con su representación física en el plano material. Por ello, cada vez que el orbe sufre algún golpe o desplazamiento brusco, la arena de combate se mueve de igual manera, lanzando a los combatientes por los aires para diversión del diablo y los espectadores. Estos movimientos son mucho menores en el resto del semiplano, para evitar que los espectadores se hagan daño, aunque pueden notarse de manera atenuada. Estos efectos se dividen en tres, que se detallan a continuación:

Temblor leve. Todas las criaturas que estén sobre el suelo de la arena de lucha deben hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 12. Si fallan, quedan tumbadas y se desplazan 1d4 casillas en una dirección aleatoria, sufriendo 2d6 puntos de daño si chocan contra algún elemento del entorno como una pared o una columna. La capacidad de trepar o volar otorga inmunidad a estos temblores.

Temblor grave. Todas las criaturas que estén sobre el suelo de la arena de lucha deben hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 14. Si fallan, quedan tumbadas y se desplazan 1d4 casillas en una dirección aleatoria, sufriendo 4d6 puntos de daño si chocan contra algún elemento del entorno como una pared o una columna. La capacidad de trepar o volar otorga inmunidad a estos temblores.

Baja gravedad. Durante unos breves instantes la gravedad se reduce, levantando a los luchadores en el aire antes de volver a golpearlos contra el suelo. Todas las criaturas que estén sobre el suelo de la arena de lucha deben hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 13 para no sufrir 3d6 puntos de daño contundente por la caída. La criatura aterriza tumbada a menos que evite recibir daño de la caída. Una criatura con la capacidad de volar es inmune a este efecto.

- La manera más obvia es matar a Ugo'mozhsra. Para ello es necesario causarle 50 o más puntos de golpe con daño mágico, ya sean armas mágicas o conjuros.
- Puede romperse el vínculo con Ugo'mozhsra rompiendo las cadenas etéreas que la mantienen atrapada. Son cuatro cadenas que pueden quebrarse causando 20 puntos de daño mágico a cada una. Para golpearlas con armas cuerpo a cuerpo, un aventurero tendrá que salir al vacío o subir sobre Ugo'mozhsra para poder acceder a ellas, con sus correspondientes tiradas de entorno.
- También pueden tratar de romperse los glifos de la cueva que extraen la energía de la criatura a través de

conjuros de *Dispersar magia* u otra manera más creativa que les permita borrarlos.

Esta escena incluye una última complicación. La propia existencia del vacío interplanar y de una criatura parcialmente inconcebible como Ugo'mozhsra puede poner en jaque la cordura de aquellos que pasen demasiado tiempo observándola o traten de comprenderla. Cada vez que una criatura examine en detalle a Ugo'mozhsra o utilice activamente uno de sus sentidos para aprender algo sobre ella debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría a CD 16 o verse afectado por una locura a corto plazo durante 1d10 minutos. Una segunda tirada de salvación fallida provoca un efecto de la tabla de locura a largo plazo durante 1d10×10 horas (**El Resurgir del Dragón**, página 163).

PARTE III: DOBLE FUGA

Tras la destrucción del orbe

Cuando los aventureros liberen o acaben con la criatura Ugo'mozhsra y el semiplano del orbe sea destruido, todos sus habitantes serán expulsados de vuelta a sus planos, incluyendo a los aventureros y a Ugo'mozhsra (en el caso de que siga con vida). Desgraciadamente para ellos, durante el tiempo que han pasado dentro los elfos de Neraclee lograron hacerse con el artefacto y teletransportarse con él hasta su base, en el palacio de Ekshuvannarox. Por eso, cuando los aventureros salgan disparados al plano material (debido a la explosión física que destruirá el orbe), se encontrarán en una extraña sala abovedada (Sala A) donde parecen estar encerrados. Durante esta parte de la aventura, nuevamente sin tregua y con escaso tiempo para descansar, los aventureros tendrán que descubrir dónde se encuentran, rescatar a posibles aliados y alcanzar el primer piso para poder escapar de allí antes de que los elfos acaben con ellos. Como director de juego puedes utilizar a los diferentes personajes repartidos por el palacio para facilitar o complicar la huida de tus jugadores, volviendo las escenas lo más frenéticas posible sin acabar con ellos, moviendo estos personajes en función de los actos de los aventureros. También es un buen lugar para saquear tesoros y objetos mágicos, pues Neraclee ha obtenido muchos de ellos en los últimos años.

El palacio de Ekshuvannarox

El palacio de Ekshuvannarox es una de las muchas posesiones de la casa Olasha de Zaselsan. Se trata de una pequeña mansión fortificada a pocas millas del linde noroeste de las selvas de Zefiria, algo alejada del principal territorio de los Bastarre (alrededores de Oculta y Kymelin), y que se alza sobre una colina de la cordillera montañosa que separa el Mar de Oculta y Zefiria, además de ser el origen del río Xomindar.

Se trata de un antiguo puesto avanzado para la vigilancia de la región que ha sido abandonado y reconstruido en varias ocasiones a lo largo de su historia. Visto desde fuera, el palacio parece ser un sencillo caserón de piedra y madera de un único piso de altura, con un precioso jardín exterior y buenas vistas al paisaje montañoso. Sin embargo, posee bajo tierra dos niveles más donde los Bastarre hacen vida y guardan sus secretos, apartados de todo el mundo. De hecho, el segundo sótano alberga una bóveda construida con acero de gran calidad donde sus habitantes guardan sus tesoros más importantes o delicados para su estudio o uso en el futuro.

Hace apenas cincuenta años este palacio fue regalado a Neraclee Olasha por el señor de la casa para que tuviese un lugar donde llevar a cabo sus experimentos mágicos y obtuviese experiencia en dirigir a un pequeño número de tropas y esclavos. Desde entonces, Neraclee se ha dedicado a estudiar viejos tomos Peregrinos, robados de la biblioteca familiar, en su afán por localizar objetos mágicos perdidos y enviar a sus tropas a recuperarlos. Fue en su lectura del tomo *Los secretos profanos del archibrujo Szechia* donde descubrió la historia del orbe, aunque debió esperar aún unos años a que la guerra entre el Imperio Mida y el Reino de Vadiana le brindase la oportunidad de hacerse con él sin demasiadas repercusiones políticas. Neraclee también ha

comenzado a tejer alianzas con otros miembros de su casa, algunos de los cuales se encuentran invitados en el palacio durante los sucesos de la aventura, como es el caso de Udtinaar Olasha.

Suelos y paredes. El suelo del segundo sótano está construido en piedra, al igual que sus paredes y techo. En cambio, el del primer sótano ha sido cubierto de madera, aunque sus paredes y techo siguen siendo de piedra tallada. En el piso superior, toda la estructura es de madera reforzada.

Luz. Los dos sótanos carecen de iluminación natural, así que los elfos mantienen las antorchas encendidas de forma continua (luz tenue). El piso superior posee ventanas en la fachada norte por las que entra el sol durante el día, permitiendo una salida fácil a los aventureros del edificio.

Puertas. Salvo excepciones, las puertas del palacio están construidas con madera y hierro y tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Mediana. Aunque pueden atrancarse, los guardias las mantienen abiertas en todo momento, salvo las de los dormitorios. Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 18) o rompiéndolas (CA 17, 35 PG de daño contundente).

Patrulla de guardias. La puerta de la bóveda de tesoros (zona A) y el portón del pasillo que accede a la calle (zona N) están cubiertos por un conjuro de *Alarma* que suena por todo el palacio. De ser así, los guardias de la sala D acuden rápidamente hasta allí mientras el resto de habitantes buscan la mejor manera de hacer frente a los atacantes o de no ser molestados.

SEGUNDO SÓTANO

A. Bóveda de tesoros

A vuestro alrededor se extiende una pequeña sala de paredes metálicas, una suerte de almacén habitado por diferentes cofres, arcones y mesas que parecen contener diferentes tesoros, acumulados cuidadosamente con el paso del tiempo. En el centro de la sala, un sarcófago de piedra negra reposa en silencio.

Esta sala de acero y protecciones mágicas es el lugar donde Neraclee y sus hombres guardan los tesoros que han obtenido recientemente, incluyendo el Orbe de la Abundancia. Toda la estancia está bajo un conjuro de *Interdicción* para evitar robos o fugas, y la única salida es una pesada puerta de acero que solo puede abrirse desde fuera, mediante la fuerza (Fuerza CD 30) o rompiéndola (CA 19, 100 PG de daño contundente). Ten en cuenta que el ruido al golpear la puerta puede advertir a los guardias del piso de arriba. Además, está protegida por un conjuro de *Alarma* audible que se activa si alguna criatura sale de la bóveda.

La mejor opción para escapar es esperar a la revisión diaria de la bóveda por parte de dos veteranos (**El Resurgir del Dragón**, página 368) Bastarre y dos luchadores sometidos (ver Apéndice III), que abrirán la puerta sin esperar encontrar ninguna resistencia en su interior.

Trampa. Dentro del sarcófago de piedra se encuentra Taix'eik, el tumulario (ver Bestiario), atrapado por Neraclee y encerrado a la espera de poder experimentar con él. El sarcófago se encuentra sellado mediante poderosos conjuros para evitar que el muerto viviente escape, pero abrirlo por la fuerza desactiva estas protecciones, permitiendo al tumulario escapar. Ver las runas arcanas grabadas sobre el

EL PALACIO



SEGUNDO SÓTANO



PRIMER SÓTANO



PISO SUPERIOR

sarcófago tiene una CD 15. Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, como *Detectar magia*, revela un aura de magia de *Abjuración* a su alrededor. Se puede abrir el sarcófago mediante la fuerza (Fuerza CD 17) o rompiéndolo (CA 14, 50 PG de daño contundente).

Criatura. Si Taix'eik es liberado, atacará a cualquier criatura a su alcance, priorizando a cualquier elfo o lanzador de conjuros que vea. Tratará de escapar si cree que puede ser destruido (en caso de que la puerta de la bóveda está abierta).

Tesoro. Taix'eik porta un mandoble de xion forjado de aspecto tétrico que se encuentra descargado. Saqueando el resto de la sala se puede encontrar un juego de seis piezas de ónice (de 50 po cada una), siete cuadros al óleo de antiguos nobles élficos (30 po cada uno), una espada larga y otra corta de xion forjado con mangos a juego de marfil y amatistas; y unas botas élficas. También pueden encontrarse desperdigados por la sala los fragmentos cristalinos del Orbe de la Abundancia tras su explosión.

B. Bodega

Vuestro olfato revela la existencia de una bodega incluso antes de ver los barriles apilados en las paredes de la fría sala de piedra. Los aromas a frutas y especias exóticas indican la presencia de vinos élficos de varios tipos.

Tesoro. En esta sala hay siete barriles de vino Bastarre de gran calidad. Un experto puede valorarlos en 50 po de oro cada uno y su peso es de 110 libras por barril lleno.

C. Cárceles

Una hilera de pequeñas celdas de barrotes oxidados se extiende por toda la pared. Débiles gimoteos y respiraciones entrecortadas emergen de algunas de ellas, donde lastimosas figuras humanoides descansan agachadas contra las paredes.

Criaturas. Algunos de los esclavos más recientes se encuentran aquí, esperando su turno para ser torturados o para que alguien se acerque a darles su escasa comida. Todos han sufrido ya las torturas, en mayor o menor medida, de Azzexorn (ver más adelante), y se encuentran a medio camino de transformarse en luchadores sometidos. Aquí pueden encontrarse algunos centinelas mopán, Iren Mokina o incluso algún aventurero si fueron derrotados y capturados por los elfos en la segunda parte de la aventura.

PRIMER SÓTANO

D. Pasillo

Este pasillo forma el centro del primer sótano. Las escaleras suben hacia el segundo sótano.

Criaturas. La mayoría de los soldados Bastarre del palacio pasan las horas aquí, donde no molestan a los trabajadores y pueden jugar tranquilamente a los dados o contar sus historias. En todo momento hay en la habitación cinco veteranos (*El Resurgir del Dragón*, página 368).

E. Sala de torturas

Esta estancia es, sin lugar a dudas, una sofisticada sala de torturas. El olor a sangre y carne quemada cubre las mesas, dispuestas con todo tipo de herramientas afiladas, y el potro de alabastro negro que parece refulgir con luz propia.

Criaturas. Azzexorn el torturador pasa la mayor parte del tiempo en esta sala, torturando e interrogando a los

prisioneros de las celdas, muchas veces por pura diversión. Azzexorn tiene el aspecto de un joven elfo con la cabeza afeitada y cubierto de tatuajes, escarificaciones y cicatrices; de mirada perversa y ojos rojos. Sin embargo, Azzaxon es en realidad un oni (*El Resurgir del Dragón*, página 457) a las órdenes de la casa Olasha. Dos luchadores sometidos le acompañan en todo momento, actuando como vigilantes y ayudantes a la vez.

Tesoro. Aparte de las numerosas herramientas y armas de escaso valor utilizadas por el oni durante sus torturas, se pueden encontrar sobre una de las mesas unos grilletes dimensionales que Azzaxon utiliza con sus víctimas más extraordinarias (*El Resurgir del Dragón*, página 294).

F. Cocina

Aquí se cocinan los alimentos para todos los habitantes del palacio, desde los deliciosos platos para Neraclee hasta la bazofia para los esclavos de las celdas. Las escaleras suben hasta el piso superior.

Criaturas. Un grupo de diez trabajadores Bastarre trabaja aquí, alimentando a todos los demás habitantes del palacio. Saldrán corriendo y tratarán de escapar del lugar si oyen combate o son atacados.

G. Dormitorios comunes

Cuatro camastros de buena calidad ocupan la mayor parte de la estancia, junto a varias alfombras de meditación y ganchos clavados en las paredes de roca.

El resto del personal suele descansar en esta habitación mediante un sistema de turnos. Los elfos meditan sobre los camastros o las alfombras, mientras que los luchadores sometidos son encadenados a la pared como si de bestias se tratase.

Criaturas. En todo momento se encuentran descansando o durmiendo dos veteranos (*El Resurgir del Dragón*, página 368) y cuatro luchadores sometidos. Saldrán a ayudar a sus compañeros si escuchan la alarma o ruido de combate, pero tardarán varios turnos en equiparse con sus armas y armaduras. En ningún caso se arriesgarán a luchar sin equipo, aunque eso le cueste la vida a sus compañeros.

Tesoro. En los cofres descansan las propiedades de los soldados del palacio, entre las que pueden encontrarse monedas y pequeñas joyas por valor total de 500 po.

H. Despensa

En esta sala, más fría que el resto, se guardan los alimentos sobre varias mesas y armarios. Una revisión en profundidad revela ingredientes de todo tipo, desde trufas y pescado fresco del Mar de Oculta hasta carne cruda de esclavos humanos.

PISO SUPERIOR

I. Comedor

Una gran mesa cubierta por un mantel bordado de seda negra y dorada predomina en este elegante comedor iluminado con grandes candelabros y decorado con pendones élficos distribuidos por las paredes. Copas y cubiertos de oro reposan sobre la mesa.

Tesoro. Toda la loza dispuesta sobre la mesa está grabada con el símbolo de la casa Olasha, aunque las partes de oro pueden fundirse con facilidad para evitar problemas al venderlo. En total son tres candelabros, dieciséis platos, treinta y dos cubiertos y ocho copas, por valor total de 5123 po.

J. Baños

Esta pequeña sala alberga unos inodoros fabricados con pedestales de piedra.

K. Dormitorios de invitados

Este distinguido dormitorio está adornado en un estilo refinado, con valiosos muebles de madera blanca y cuidados detalles, así como con lienzos en los que un habilidoso artista ha tratado de plasmar eventos importantes en la historia de los elfos Bastarre.

Aquí descansan los invitados de origen noble que son invitados por Neraclee al palacio.

Criaturas. El dormitorio más pequeño está actualmente vacío, pero el otro está ocupado por el mago Udünaar Olasha (**El Resurgir del Dragón**, página 367), primo lejano de Neraclee, y sus dos sirvientes, un súcubo y un incubo (**El Resurgir del Dragón**, página 467). Estos infernales, llamados Xog y Dorgen, utilizan su capacidad cambiaformas en todo momento para aparentar ser dos siervos élficos de aspecto andrógino. Están atados a su voluntad y defenderán a Udünaar en todo momento, aunque si este muere ambos utilizarán su poder de *Etereidad* para escapar y disfrutar de su libertad, además de mostrarse agradecidos a los personajes.

Tesoro. Udünaar tiene entre sus posesiones un anillo de calor y dos retazos de estrella de nivel 1 (**El Resurgir del Dragón**, páginas 270 y 311).

L. Dormitorio de Neraclee Olasha

Una opulenta cama con dosel de telas rojas y plateadas, con un cabecero de oro forjado con la forma de rostros de demonios y otras bestias, y ornamentos de marfil, contrasta con las paredes desgastadas y sucias de la habitación. Sobre una mesa, junto a una estantería atestada de pergaminos, aún hay varios platos a medio comer.

Criaturas. Dos luchadores sometidos vigilan la puerta de este dormitorio en todo momento. Neraclee Olasha puede encontrarse descansando en la sala, aunque es más probable que esté en su laboratorio al otro lado de la puerta secreta. Si oye ruido de combate, saldrá rápidamente a ayudar a sus guardias.

Tesoro. Sobre la mesa hay cinco pergaminos de conjuro para *Dormir*, *Falsa vida*, *Estallar*, *Rayo abrasador* y *Toque vampírico*.

Puerta. La pared del fondo esconde una puerta secreta oculta tras un conjuro de ilusión. Una criatura puede determinar que se trata de una ilusión si examina la pared usando su acción y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 14. La puerta se abre mediante una llave en posesión de Neraclee, aunque puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 20) o rompiéndola (CA 18, 40 PG de daño contundente).

M. Laboratorio secreto de Neraclee Olasha

Frascos alquímicos de incontables colores reposan en la gran mesa del fondo, entre pergaminos y libros de aspecto antiguo. Restos de quemaduras, manchas de tinta y polvo cubren parte del suelo y las paredes, mientras un círculo de diez pies con extraños símbolos mágicos reposa sobre el centro de la estancia.

En el centro de la estancia se encuentra el círculo de teletransporte que los elfos han estado utilizando para

enviar tropas hasta la fortaleza prohibida de Bakkalcha. Si sigue estando activo, así que puede ser una manera rápida para que los aventureros vuelvan hasta Jiruun sin necesidad de atravesar las selvas. Sin embargo, resulta complicado saber realmente cuál es su destino y puede resultar una salida a un lugar desconocido. Un aventurero que haya visto el otro lado del círculo en las selvas puede reconocer los símbolos con una tirada de Intelecto (Arcanos) a CD 10, aunque es poco probable que esto haya ocurrido.

Criaturas. Neraclee Olasha pasa aquí gran parte de su tiempo, estudiando viejos tomos arcanos y preparando pociones alquímicas. Si detecta el ataque de los aventureros se lanzará contra ellos desatando su furia mágica, aunque si cree que puede morir tratará de esconderse o utilizar sus conjuros para huir del palacio. En última instancia también puede utilizar el círculo de teletransporte para tratar de escapar y esconderse en la jungla.

Tesoro. Neraclee porta un anillo de escudo mental, unas botas aladas, dos pociones de curación superior y una piedra ioun de protección (**El Resurgir del Dragón**, páginas 270, 281 y 299). Además, la paranoia ha llevado a Neraclee a tener siempre en su carcaj dos flechas asesinas de elfos, y si hay elfos entre los aventureros no dudará en utilizarlas durante el combate (**El Resurgir del Dragón**, página 292).

En la mesa pueden encontrarse varios libros antiguos; *Los secretos profanos del archibrujo Szeccxia*, *Alquimia de estrellas lejanas*, *Crónica de la primera guerra del linaje dragón* y *Los cantos que cantarán las Híades*, todos ellos escritos en el lenguaje de los Peregrinos y con anotaciones en élfico de la propia Neraclee. Pueden ser vendidos por 500 po cada uno, en especial a cofradías interesadas en la historia antigua como pueden ser la Cofradía de Erekar o la Cábala de la Armonía Celeste.

N. Pasillo

Este pasillo incluye también la puerta de salida a la calle, un enorme portón de acero que puede abrirse sin problemas desde dentro, pero que está custodiado por un conjuro de *Alarma* auditivo en todo el palacio.

Huyendo del palacio

Cuando los aventureros sean conscientes de lo ocurrido y de dónde se encuentran ahora, entenderán que deben marcharse de allí antes de que sea tarde, aunque es posible que un grupo especialmente inconsciente o sádico decida matar hasta el último elfo antes de marcharse. O, incluso, hacerse con el palacio para sus propios intereses. Esta última opción es prácticamente imposible. Aunque el palacio no está ubicado en la propia Zaselsan y su localización se encuentra apartada de cualquier pueblo o ciudad, los líderes de la casa Olasha son muy conscientes de él y no dudarán en enviar tropas, o incluso ejércitos, si pierden el contacto con Neraclee. Lamentablemente, el palacio (o sus ruinas) serán retomadas por los elfos antes o después, pues se trata de una de sus posiciones clave de cara a futuros enfrentamientos con el Imperio Mida.

Existen multitud de formas en las que los aventureros pueden volver a la civilización, dependiendo de cuál decidan que será su próximo destino. Un viaje por las selvas azules, por territorio Bastarre o incluso por Vajra puede ser una buena fuente de aventuras para continuar a partir de aquí.

CONCLUSIONES

Una vez derrotado el diablo Drokhatt, el Orbe de la Abundancia será destruido y su vasto poder quedará apartado de cualquier villano que lo quiera utilizar para sus propios fines. Además, tras la desaparición de los aventureros y la captura del orbe por parte de los elfos, todos sus aliados se movilizarán para tratar de localizarlos y lanzar una operación de rescate, aunque estos deberían poder escapar del palacio de Ekshuvannarox por su propio pie en poco tiempo.

Si vuelven con ellos, los habitantes del pueblo mopán, incluyendo a Iren Mokina (si ha sobrevivido), se mostrarán enormemente agradecidos a los aventureros, tanto por terminar con la amenaza del orbe como por liberar la fortaleza maldita de Bakkalcha. Les ofrecerán toda su hospitalidad y crearán todo tipo de historias, canciones y otras representaciones culturales en su honor, pasando a formar parte de

la historia del pueblo. También los sacerdotes querrán entregarles la bendición de su dios Rathanak. Por su parte, el príncipe Neasu Akam les ofrecerá una recompensa en forma de colgantes y alhajas de oro por valor de 2000 po a cada aventurero. Por su parte, la facción que solicitó ayuda al grupo para resolver el asunto, si es que la había, les ofrecerá otra recompensa de 3000 po a cada uno, esta vez en monedas y joyas. Todos se mostrarán agradecidos por resolver el conflicto y privar a los elfos Bastarre de un artefacto mágico de gran poder.

Si han sobrevivido, algunos personajes no jugadores que se han visto envueltos en la aventura, como Iren Mokina o Zankris Mael, pueden ser buenas incorporaciones al grupo de aventureros, tanto como aliados como posibles reemplazos si este ha sufrido bajas. Si no, también pueden desarrollar el papel de aliados puntuales en futuras aventuras.

RECOMPENSAS

Puntos de experiencia

A continuación, se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos y cumplir objetivos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídela por la cantidad de jugadores presentes en el combate. La experiencia obtenida por cumplir objetivos se reparte de igual manera.

Enemigo	PX
Kjartad Toraezak	2300
Morfolito	1800
Araña de fase	700
Araña de fase soberana	2900
Golem de piedra	5900
Gar, el ettin	1100
Arixa, la lamia	1100
Pudín negro	1100
Nuq'toba, el gigante	1800
Drokhatt	2300
Déspota Bastarre	1100
Luchador sometido	200
Can del infierno	700
Diablillo	200
Diablo barbado	700
Anzorth, cambián de la casa Olasha	3900
Taix'eik, el tumulario	3900
Veterano	700
Azzexorn (Oni)	2900
Udünaar Olasha (Mago)	2300
Xog y Dorgen (súcubo e íncubo)	1100
Neraclee Olasha	5000

Objetivo	PX
Conseguir la ayuda de Kjartad Toraezak	1200
Desactivar las defensas de la bóveda del Orbe de la Abundancia	1200
Derrotar a las cinco bestias de Drokhatt	1900
Mantener el orbe ante las oleadas de los elfos Bastarre	2800
Acabar con Neraclee Olasha	1900

Tesoros

A continuación se indica el valor de las recompensas ofrecidas a los aventureros.

Tesoro	Piezas de oro
Camisote de mallas de mithril	500
Gema elemental (zafiro azul)	250
Retazo de estrella (nivel 1)	250
Pergamino de conjuro	150
Túnica de objetos útiles	650
Varita de luz sanadora	500
Ojos de águila	700
Broche de escudo	550
Daga envenenada	2000
Mandoble de xion forjado	500
Grilletes dimensionales	1000
Espada larga de xion forjado	350
Espada corta de xion forjado	300
Botas élficas	500
Anillo de calor	350
Anillo de escudo mental	550
Botas aladas	500
Piedra ioun de protección	2000

Y a continuación...

Los sucesos de la aventura han puesto de manifiesto que la guerra entre el Reino de Vadiana y el Imperio Mida es vista por los elfos de Zaselsan como una oportunidad de expandir su poder y preparar posiciones ante una posible guerra contra las naciones libres. Aunque esto reforzará la idea de muchos sobre la necesidad de una tregua, o incluso una alianza, entre

ambas facciones para evitar males mayores, también reforzará la teoría de algunos consejeros mida de reforzar sus ejércitos y disponer de la mayor tecnología de los Peregrinos posible, como ya se vio en **Sangre de Dragones**. Pero mientras en Nakuro se debate sobre la «Asunción de la Herencia», las Selvas Azules de Zefiria continúan formando un escenario bélico de primer orden en Voldor.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Iren Mokina

Humanoide Mediano (semielfo), caótica buena

Exploradora mopán y líder de los centinelas del pueblo de Jiruun, Iren es una luchadora comprometida con su pueblo y una de las más diestras con las armas tradicionales de este. No dudará en lanzarse al combate con su *sipém* a dos manos en caso de necesidad, aunque prefiere las aproximaciones sigilosas que la permitan disparar y moverse sin ser detectada.

Clase de Armadura: 16 (camisote de malla)

Puntos de golpe: 88 (16d8+16)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +6

Habilidades: Naturaleza +3, Percepción +7, Sigilo +6, Supervivencia +7

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 17

Idiomas: Común

Desafío: 6 (2300 PX)

Tácticas de manada. Iren Mokina tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados centinela a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado

Oído y vista agudizados. Iren Mokina tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Ancestro feérico. Iren Mokina tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizada y no puede quedarse dormida por ningún efecto mágico.

Acciones

Multiataque. Iren Mokina realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Sipém. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño cortante.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Centinela de Jiruun

Humanoide Mediano (mopán), neutral bueno

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +4

Habilidades: Naturaleza +4, Percepción +6, Sigilo +5, Supervivencia +4

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: Común

Desafío: 2 (100 PX)

Tácticas de manada. El centinela tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados centinela a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado

Oído y vista agudizados. El centinela tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Acciones

Multiataque. El centinela realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Sipém. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño cortante.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +5 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Kjartad Toraezak

No muerto Mediano, legal maligno

El fantasma de Kjartad Toraezak representa la ambición desmedida por el conocimiento que le llevó a la muerte en vida. Una fuente de saber nada desdeñable, su fuerza de voluntad y conocimiento nigromántico le permiten lanzar algunos de los conjuros que conocía pese a su forma fantasmal. Ha aprendido a controlar su hambre de criaturas vivas y solo utiliza su ataque de drenar vida cuando considera que no puede obtener nada más de sus víctimas.

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 90 (12d8+36)

Velocidad: 0 pies, 60 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

Resistencias al daño: Ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean de plata

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado

Habilidades: Arcanos +6, Historia +6, Investigación +6

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Común, enano, élfico, peregrino
Desafío: 6 (2300 PX)

Lanzamiento de conjuros. Kjartad Toraezak es (a pesar de su forma incorpórea) un lanzador de conjuros de nivel 6. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Kjartad Toraezak tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Cuchichear mensaje, Luces danzantes, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Comprensión idiomática, Detectar magia

Nivel 2 (3 espacios): Cerradura arcana, Detectar pensamientos, Sugestión

Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Disipar magia, Miedo

Movimiento incorpóreo. Kjartad Toraezak puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, Kjartad Toraezak tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Drenar vida. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 21 (4d8+3) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca a una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Araña de fase soberana

Monstruosidad Enorme, no alineada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d12+36)

Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +6

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 7 (2900 PX)

Excursión etérea. Como acción adicional, la araña puede cambiar mágicamente del Plano Material al Plano Etéreo y viceversa.

Escalada de araña. Puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Caminar por la telaraña. Ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Multiataque. La araña realiza dos ataques con su mordisco.

Mordisco. Ataque arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 15 (2d10+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 16. Si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño

por veneno y, si tiene éxito, la mitad. Si el daño por veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo se mantiene estable pero envenenado durante 1 hora, incluso después de recuperar puntos de golpe, y queda paralizado mientras esté envenenado de este modo.

Drokhazz

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 127 (15d8+60)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +7, Sab +5, Car +6

Habilidades: Engañar +6, Perspicacia +5, Percepción +8

Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata

Inmunidades al daño: Fuego, envenenado

Inmunidades a estados: Envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: Común, infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 6 (2300 PX)

Piel punzante. Al principio de cada uno de sus turnos, el diablo punzante inflige 5 (1d10) puntos de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.

Vista de diablo. El diablo puede ver también en la oscuridad mágica.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El diablo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo: uno con su cola y dos con su hacha ígnea o sus garras. Si no, puede usar **Lanzar llama** dos veces.

Hacha ígnea. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d12+3) puntos de daño perforante y 3 (1d6) puntos de daño de fuego.

Garra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Cola. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d8+3) puntos de daño perforante.

Lanzar llama. Ataque de conjuro a distancia: +5 al ataque, alcance 150 pies, un objetivo. **Impacto:** 14 (4d6) puntos de daño por fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que nadie lleva puesto ni transporta, también arde.

Anzorth, cambiión de la casa Olasha

Infernal Mediano (elfo), legal maligno

Uno de los muchos cambiones que forman parte de los Olasha, Anzorth se ha ganado un puesto en la familia como sargento a las órdenes de Neraclee, función que desarrolla con especial disciplina. Además del temor que es capaz de infundir en sus propios hombres, sus capacidades en el combate a distancia pueden marcar la diferencia en una pelea. Anzorth intentará mantener siempre las distancias con los oponentes, pues prefiere utilizar su letal arco y su rasgo de *tormento mental* para eliminar a enemigos especialmente peligrosos mientras sus hombres sufren la mayor parte del daño en cuerpo a cuerpo.

Clase de Armadura: 17 (cuero tachonado)
Puntos de golpe: 97 (15d8+30)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Sab +5, Car +7

Habilidades: Engañar +7, Perspicacia +4, Percepción +4, Supervivencia +5

Resistencias al daño: Fuego, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Élfico, común, infernal, telepatía 60 pies

Desafío: 8 (3900 PX)

Ancestro feérico. Anzorth tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Acciones

Multiataque. Anzorth realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Garra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d6+5) puntos de daño cortante.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +7 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d8+5) puntos de daño perforante y 3 (1d6) puntos de daño de fuego.

Tormento mental (recarga 5-6). Anzorth elige a una criatura que pueda ver a 30 pies o menos de él. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13. Si falla sufre 42 (12d6) puntos de daño psíquico y, si tiene éxito, la mitad.

Liderazgo (recarga después de un descanso prolongado o breve). Durante 1 minuto, Anzorth puede gritar órdenes a sus subordinados que pueda ver a 30 pies o menos de él en cualquier momento que realiza una tirada de ataque o una tirada de salvación. El subordinado añade 1d4 a su tirada siempre y cuando pueda oír y entender a Anzorth. Una criatura solo puede beneficiarse de un dado de liderazgo a la vez. Este efecto termina si el Anzorth queda incapacitado.

Zankris Mael

Humanoide Mediano (orco negro), legal neutral

De piel curtida y musculosa, este antiguo guardaespaldas es ahora un luchador veterano que utiliza su rabia como arma en batalla, pero que posee un carácter tranquilo fuera de la lucha. Fue educado con crueldad por los elfos para ser un guardián y protector de los Peregrinos, teniendo un carácter sumiso y dócil ante cualquier elfo o emisario que actúe en su nombre. De hecho, Zankris es un fiel siervo de El Peregrino y no ha perdido la fe pese a los muchos años que lleva encerrado en el Orbe de la Abundancia, pues aún contempla la posibilidad de que le permita escapar antes o después.

Su gran hacha es capaz de partir por la mitad a cualquier enemigo que se interponga entre Zankris y su objetivo, y la experiencia le ha enseñado a resistir grandes cantidades de daño antes de derrumbarse.

Clase de Armadura: 14 (camisote de malla)

Puntos de golpe: 67 (9d8+27)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	8 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +5, Intimidar +1.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 12

Idiomas: Común y peregrino

Desafío: 2 (450 PX)

Temerario. Al principio de su turno, Zankris puede conseguir ventaja en todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra él tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Ataques salvajes. Cuando Zankris saque un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puede volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.

Acciones

Multiataque. Zankris realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Gran hacha. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d12+3) puntos de daño cortante.

Taix'eik, el tumulario

No muerto Mediano (fórmigo), neutral maligno

Durante los tiempos pretéritos de Voldor, Taix'eik era un experto soldado de uno de los incontables clanes de fórmigos que trabajaban como esclavos para los Peregrinos. Taix'eik y sus compañeros exploraban túneles y cuevas naturales en busca de nuevas vetas de mineral que los obreros pudieran extraer para sus amos. Durante uno de sus reconocimientos, los fórmigos encontraron una arcaica sepultura perteneciente a una raza desconocida que había sido exterminada de Voldor tiempo atrás. Cuando trataron de investigar las viejas urnas depositadas en el lugar, liberaron por error el espíritu vengativo de un poderoso brujo de esta raza, que acabó con las vidas de la mayoría de los fórmigos antes de que sus compañeros pudiesen echar abajo todo el túnel.

Taix'eik fue asesinado y su cadáver quedó impregnado de la energía nigromántica que el brujo había utilizado contra ellos, resucitando como tumulario pocos siglos después. Desde entonces, ha vagado por los túneles y cuevas de Vajra buscando criaturas vivas de las que alimentarse en un fútil intento por calmar el hambre sobrehumana que controla sus actos desde su resurrección. Hace algo menos de cien años, Taix'eik entró sin saberlo en el territorio de Vajra perteneciente a la casa Olasha, donde asesinó a decenas de guardias y esclavos antes de que sus líderes se percatasen de su presencia. Tras varios conjuros de adivinación para dar con su localización y conocer, al menos en parte, su historia, Neraclee sintió curiosidad por el muerto viviente y decidió capturarlo para poder estudiarlo con detalle en el futuro, y ponerlo a sus órdenes, si era posible. Así, el poderoso tumulario quedó atrapado en un sarcófago de piedra con numerosas protecciones mágicas que evita que escape, sufriendo un hambre inhumana hasta el día en que los elfos deseen liberarlo.

Se trata de un fórmigo corpulento y antaño vigoroso que ahora muestra su piel quitinosa quebrada y descompuesta por diferentes lugares, cubierta de moho y sangre de sus víctimas, que muestra su carne putrefacta plagada de insectos. Porta una oxidada coraza que aún desvía los golpes y un enorme mandoble de xion forjado con una hoja dentada que desgarrar a sus víctimas con poderosos golpes para, a continuación, tratar de absorber la vida de aquellos que se ponen en su camino.



Clase de Armadura: 16 (coraza)
Puntos de golpe: 102 (12d8+48)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +4

Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Común y fórmigo.

Desafío: 8 (3900 PX)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, el tumulario tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Multiataque. Taix'eik realiza tres ataques de mandoble. Puede usar *Drenar vida* en lugar de hacer uno de los ataques de mandoble.

Drenar vida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Un humanoide asesinado por este ataque se levanta 24 horas después como un zombi bajo el control de Taix'eik a menos que el humanoide sea devuelto a la vida o su cuerpo se destruya. Taix'eik no puede tener más de 12 zombis bajo su control a la vez.

Mandoble de xion forjado*. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.

* Se considera que el mandoble de xion forjado está descargado.

Neraclee Olasha

Humanoide Mediano (elfo Bastarre), neutral maligno

Neraclee es la hechicera más prometedora de la casa Olasha de Zaselsan y, como la mayoría de los miembros de esta, se ha especializado en demonología. Es una de las nietas más apreciadas del señor de la casa, Xolaneth Olasha, por su talento innato para la magia y por su naturaleza cruel y competitiva. Su carácter combina la curiosidad y el interés por los desafíos intelectuales propios de la juventud élfica con los valores más execrables de la sociedad Bastarre, completamente acostumbrada a la esclavitud, la crueldad y la xenofobia. En combate, Neraclee es una tormenta de destrucción capaz de arrasar a enemigos y aliados por igual con sus poderosos conjuros.

Clase de Armadura: 13 (16 con *Armadura de mago*)

Puntos de golpe: 91 (14d8+28)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +6, Car +8
Resistencias al daño: Fuego, Veneno.
Habilidades: Arcanos +6, Engañar +8, Perspicacia +6
Resistencias al daño: Daño de conjuros; contundente, perforante y cortante no mágicos (por *Piel de piedra*)
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 12
Idiomas: Élfico, común, e infernal
Desafío: 9 (5000 PX)
Ancestro feérico. Neraclee tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizada y no puede quedarse dormida por ningún efecto mágico.
Lanzamiento de conjuros. La diabolista es una lanzadora de conjuros de nivel 13. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 16, +8 al ataque con ataques de conjuro).
Trucos (a voluntad): Mano de mago, Impacto verdadero, Toque helado
Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago*, Dormir, Hechizar persona, Proyectil mágico

Nivel 2 (3 espacios): Inmovilizar persona, Invisibilidad, Transformarse
Nivel 3 (3 espacios): Acelerar, Bola de fuego, Volar
Nivel 4 (3 espacios): Muro de fuerza, Piel de piedra*, Tormenta de hielo
Nivel 5 (2 espacios): Dominar persona, Muro de piedra
Nivel 6 (1 espacio): Desintegrar
Nivel 7 (1 espacio): Tormenta de fuego
** Neraclee se lanza estos conjuros sobre sí misma antes del combate.*

Acciones

Multiataque. Neraclee realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia.

Espada corta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +7 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

APÉNDICE II: EL PUEBLO DE JIRUUN

Pueblo: 5197 habitantes (91 % mopán, 3 % vadanios, 2 % mida, 2 % víperos, 1 % semielfos, 1 % otros).

Límite de dinero: 500 po.

Guardias: 25 centinelas patrullando en todo momento.

Autoridad: Príncipe Neasu Akam, líder de los centinelas Iren Mokina.

Religiones mayoritarias: El panteón Rathanak.

Aspectos

Jiruun es un bullicioso pueblo situado en el centro de las Selvas Azules de Zefiria, formando la frontera sur del reino Mopán. Sus murallas se alzan junto al río Jalatan, que nace a pocas millas al oeste del pueblo y discurre por la selva hasta desembocar en el río Xomindar. Los edificios mopán son macizos y resistentes, se construyen principalmente con madera, paja y piedra tallada con grandes bajorrelieves que recogen la historia de la tribu Jiruun o motivos religiosos. Todo el recinto de la ciudad está encerrado dentro de un muro de roca y ladrillos de tierra de 12 pies de altura y forma aproximadamente rectangular, con dos pórticos de entrada y salida. Gran parte de la muralla está rodeada por el río Jalatan, formando un foso defensivo habitual en los pueblos y ciudades de los mopán, que mantiene a raya a los enemigos y a la naturaleza. Los pocos campos de siembra del pueblo se encuentran junto a la muralla oeste, donde la tierra es más fértil y los centinelas pueden vigilarlos desde la muralla. Aun así, el interior del poblado se encuentra cubierto de hierba y algunos árboles que crecen alrededor de los edificios en total armonía.

Historia

La historia de Jiruun está estrechamente relacionada con la fortaleza de Bakkalcha, anteriormente llamada Vosxxaddonhx por sus constructores, los Peregrinos. En los tiempos antiguos, las Selvas Azules de Zefiria formaban una vasta región de naturaleza salvaje y agresiva, elevadas temperaturas casi todo el año y lluvias abundantes, donde los esclavos eran controlados por muy pocos supervisores y disponían de una mayor libertad que en otros lugares de Voldor.

Ese entorno duro y apartado de los principales intereses de los Peregrinos convirtió la zona que hoy habita el pueblo mopán en un lugar remoto, donde unos pocos Peregrinos y sus lugartenientes elfos llevaban a cabo los experimentos más peligrosos o aquellos que preferían mantener lejos de espías y curiosos. Y allí, en las profundidades de la selva, el gran grupo de esclavos humanos que terminaría dando lugar al pueblo mopán fue trasladado y obligado a construir una pequeña pero profunda fortaleza sobre una colina terraformada especialmente para tal fin.

Allí fue guardado un poderoso artefacto conocido como el Orbe de la Abundancia, y tanto Peregrinos como elfos dedicaron siglos a su estudio y manipulación. Los subyugados humanos que habían levantado el lugar con sudor y sangre fueron expulsados de vuelta al norte o sacrificados en los rituales arcanos que tenían lugar en la fortaleza cuando su labor se dio por concluida. Los siglos pasaron y finalmente la raza de las estrellas abandonó Voldor, dejando a sus esclavos libres para fundar sus propias naciones y decidir su destino. La fortaleza quedó abandonada y su contenido fue sellado mágicamente, aunque esto no evitaría que muchos saqueadores intentaran robar su contenido en los años venideros.

El pueblo de Jiruun fue fundado hace doscientos años por la tribu del mismo nombre. El recientemente nombrado primer rey de los antiguos esclavos de tez como la brea (los que ahora se hacían llamar «mopán») encargó conquistar la antigua fortaleza y utilizarla como defensa frente a otros reinos. Sin embargo, los fieros guerreros que penetraron en la fortaleza nunca salieron con vida de allí, y los sacerdotes de Rathanak declararon que el lugar estaba maldito: lo único que la tribu podía hacer era asegurar que nadie se adentrara en ella para mantener el mundo a salvo de sus secretos. Así, terminaron por asentarse a unas pocas millas de distancia, junto al río Jalatan, donde podían cultivar y cazar para vivir mientras sus centinelas vigilaban la fortaleza desde la distancia. Desde entonces el pueblo ha crecido, tanto en tamaño como en población, teniendo que ampliar sus muros en varias ocasiones e incluso modificando el curso del río con sus geomantes para ello.

Principales localizaciones

A continuación se describen las localizaciones más importantes de Jiruun:

A. PALACIO DE JIRUUN

El centro del poder político y cultural del pueblo es esta modesta edificación de una sola planta con entradas en cada uno de los puntos cardinales, decorado con grandes estatuas de piedra que representan dioses menores de la región. En el centro del edificio se encuentra el *khalea*, una sala circular completamente vacía salvo por las cuatro columnas redondas que la sostienen, que hace las veces de recepción y sala de debates. Se encuentra siempre custodiado por diez centinelas equipados con la *sipém*, la lanza tradicional de sus soldados y rematada en una hoja curva, a medio camino entre la clásica lanza vadania y la alabarda mida. La **guardiana Dagalee** (mopán guerrera LN) es la encargada de decidir quién puede acceder al interior.

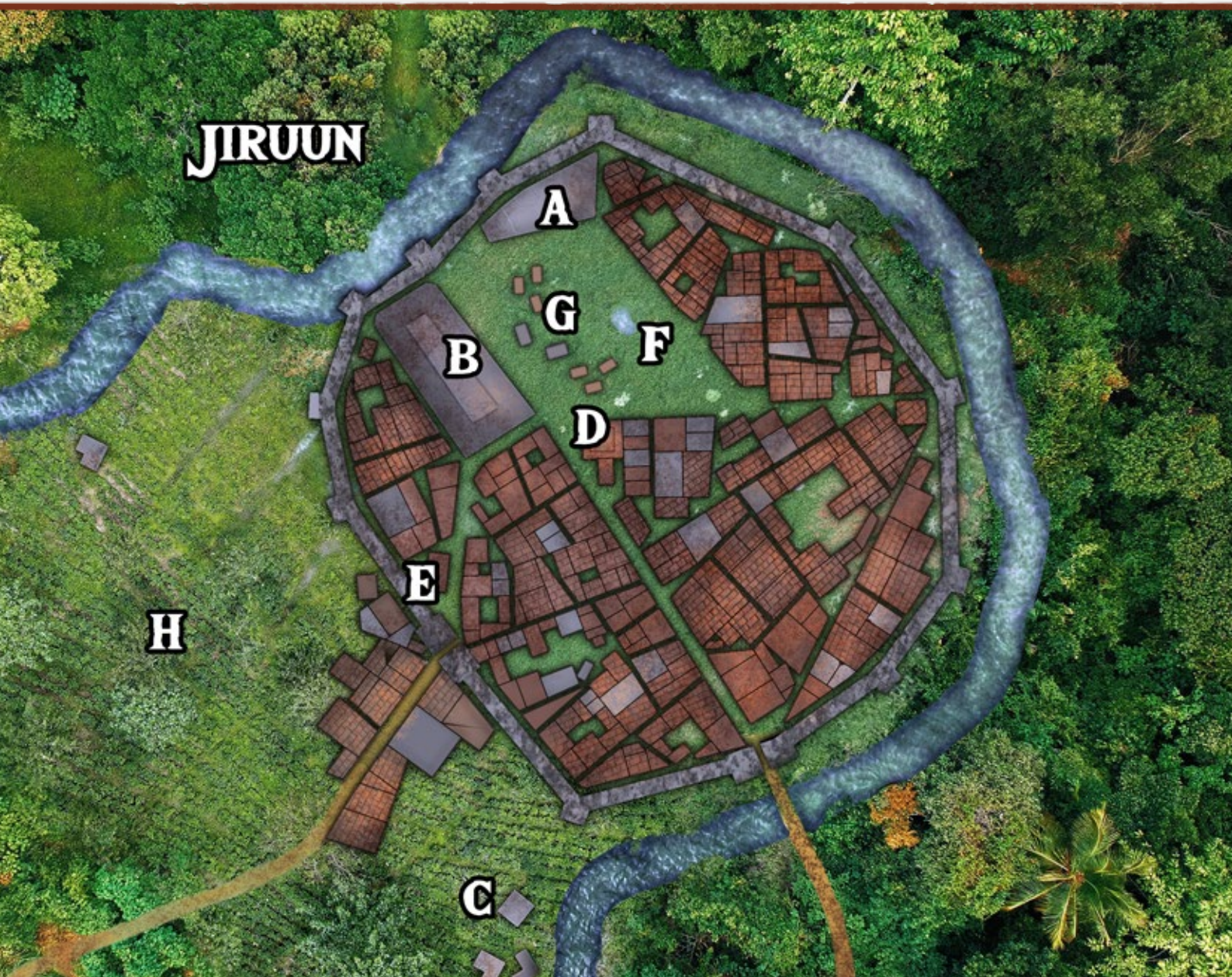
B. TEMPLO-MAUSOLEO DE RATHANAK

Los templos de Rathanak acostumbran a ser enormes complejos a varias alturas que pueden llegar a albergar a miles de monjes y fieles en su interior. El de Jiruun es pequeño en comparación, aunque sigue formando uno de los mayores

edificios de la ciudad. Se trata de un templo edificado con ladrillos de roca y tierra, con tres plantas en forma piramidal y que recuerda a una pequeña montaña coronada por una estatua del propio Rathanak. Su interior alberga a más de cien sacerdotes, clérigos y monjes, además de una gran sala de oración y meditación a disposición de cualquiera. Las ceremonias oficiales suelen realizarse en el exterior, con los sacerdotes subidos a los tejados y los fieles congregados en la plaza.

C. EMBARCADEROS

En la orilla del río Jalatan se ha excavado un pequeño embarcadero de piedra blanca dispuesta sobre los sedimentos de un terraplén y que permite desembarcar viajeros y mercancías frente a la muralla. Allí se encuentran también los barcos con los que los mopán suelen desplazarse río abajo en busca de caza o árboles frutales. Pasando el embarcadero se encuentran las múltiples redes de pesca vigiladas durante el día por los niños más mayores y, poco después, el puente de entrada a la ciudad. Este puente de piedra no permite a las embarcaciones ir más allá, debido a que el río nace a pocas millas de allí y los mopán no tienen demasiado interés en navegar esa parte del río.



D. EL SANATORIO

Sobre una plataforma de dos terrazas rectangulares concéntricas de ladrillos de arenisca se encuentra, aún sin terminar de construir, un edificio en forma de torre que hace las veces de hospital. Su interior es espacioso y con multitud de ventanas, escaleras y decenas de habitaciones para los enfermos. Aquí acuden todos los ciudadanos aquejados de alguna dolencia para ser tratados por los monjes que lo administran. Su líder y sanador principal es **Mootzi** (mopán clérigo NB), un hombre santo en vida que sana las heridas de sus paisanos desde hace más de cien años y que profesa voto de silencio.

E. REFUGIO DE LOS CAMINANTES

Son muchos los viajeros, mopán o no, que cruzan Jiruun como parte de un camino aún más largo. La mayoría lo hacen andando, pues es difícil correr con una montura por la selva y los ríos no siempre conducen hasta donde uno querría. Para que estos hombres y mujeres pudieran descansar y comer en condiciones, el príncipe Neasu ordenó construir este refugio de piedra toscamente tallada y techo de madera. El recinto interior alberga un pabellón donde dormir o descansar, un pequeño templo en el que rezar en silencio y una biblioteca con numerosos mapas y relatos de viajeros anteriores que pueden resultar de interés. Sus puertas suelen estar decoradas con flores y tallas de madera que los habitantes dejan aquí para que los viajeros hablen de las bondades de Jiruun allá donde vayan.

F. ESTANQUE DE LOS SEMIDIOSES

En el interior de la ciudad se encuentra un amplio estanque de agua clara, alimentado por las frecuentes lluvias y los pozos subterráneos, donde todos los habitantes pueden lavarse y lavar sus pertenencias. Está construido con rocas lateríticas cuidadosamente talladas y en el fondo pueden verse coloridos murales que muestran eventos de la historia mopán. En su orilla norte hay numerosas estatuas que representan a los semidioses bajo el poder de Rathanak. Un religioso experto reconocerá entre esas estatuas a algunos dioses extendidos por Voldor como pueden ser Eurana, Praxis o Gram.

G. PLAZA DEL COMERCIO

Esta explanada en el centro del pueblo hace las veces de núcleo para el comercio del mismo. Sobre la hierba se extienden varias hileras de tenderetes de piedra y madera donde, uno de cada dos días, los mopán despliegan artesanías de muy diferentes tipos para que todos puedan verlas y pagar por ellas.

Los mopán utilizan unas pequeñas monedas propias conocidas como «erru», de forma circular y con un pequeño agujero en su centro que solo fabrican en plata y cobre, ya que rara vez necesitan monedas de oro. El dinero extranjero es aceptado por casi todos, aunque por su comodidad preferirán el intercambio directo antes de tratar con monedas de origen desconocido.

H. CAMPOS DE CULTIVO

La gestión del agua es un elemento clave para la alimentación del pueblo, y los complejos sistemas de canales de irrigación permiten abastecer los cultivos, sobre todo los arrozales húmedos. El clima cambiante de la región ha provocado que los desbordamientos y las inundaciones se hayan vuelto más frecuentes en los últimos años, amenazando con arrasar los cultivos y amenazar el futuro de Jiruun.

Personalidades relevantes

Además de los habitantes ya mencionados anteriormente y los presentados durante la aventura, los siguientes personajes desempeñan un papel destacado en la comunidad:

Príncipe Neasu Akam (mopán guerrero LB). Este guerrero veterano ostenta el cargo de príncipe del pueblo, es decir, el líder nombrado directamente por el rey mopán por sus hazañas de juventud. Aunque Neasu ya es prácticamente un anciano, aún posee la ferocidad de carácter de su juventud, y sus decisiones firmes y razonadas. Es querido por la mayoría en Jiruun, especialmente por los soldados que le ven como un ejemplo, y nadie permite que se le trate con desprecio. Se mostrará amable con aquellos extranjeros que sean respetuosos con el pueblo mopán, pero no tolerará a aquellos que insulten sus leyes o su religión.

Iren Mokina (semiefa mopán exploradora CB). Líder de los centinelas del pueblo y una exploradora extraordinaria, conoce a la perfección toda la región y es la persona más adecuada para guiar expediciones o para dar indicaciones. No suele pasar demasiado tiempo en Jiruun, pues prefiere realizar misiones de reconocimiento en las cercanías, además de desplegar trampas para cazar o para posibles invasores. Es probable que sus hombres detecten a cualquier grupo que se aproxime a Jiruun y no sea lo suficientemente sigiloso.

Sumo sacerdote Faarsi (mopán clérigo LN). La principal religión del Pueblo Mopán es la llamada Panteón Rathanak, y la única que posee templos en Jiruun. Para ellos, el dios Rathanak es el soberano, pues su labor es destruir el tiempo para que el mundo avance, mientras que los demás dioses, incluyendo los extranjeros, son semidioses en la corte de Rathanak. Faarsi es un rollizo sacerdote que ha heredado recientemente el liderazgo del culto en Jiruun, y es famoso por sus discursos severos hacia los que considera malos fieles y por su capacidad para encender los ánimos de los más devotos.

Karnavhati (mida geomante N). Tras emprender un periplo por las selvas de Zefiria como parte de su aprendizaje con la intención de sentir las energías telúricas de toda la selva y comprender sus designios, Karnavhati quedó fascinada por las maneras de los geomantes mopán que mantienen el pueblo. De carácter afable, la joven mida suele vagar por las cercanías de Jiruun, sintiendo la tierra bajo sus pies y realizando pequeñas modificaciones en el terreno local mediante sus conjuros.

Dulluna Faa (mopán comerciante LB). Pocos habitantes en Jiruun se dedican al comercio más allá de granjeros, cazadores y pescadores locales. Dulluna es la excepción, pues se gana la vida comprando y vendiendo objetos adquiridos en ciudades vadanias y mida a través de sus contactos con los vendedores locales. Si alguien necesita comprar armas, armaduras u objetos de aventurero, esta mujer está siempre dispuesta a pactar un precio justo e incluso a cobrar en monedas de oro extranjeras.

Oniack (anuro herrero NB). El principal fabricante de armas y armaduras de la ciudad es este fornido y habilidoso anuro cuya pericia es muy valorada por todos en el lugar. Aunque resulta difícil encontrar buenos metales en el interior de la selva, Oniack ha aprendido a compensar esta carencia con una gran precisión moviendo el acero, forjando armas y armaduras de calidad para todos aquellos que pueden pagarlas. Si los aventureros necesitan reparar su equipo o adquirir uno nuevo, Oniack es sin lugar a dudas su mejor opción.

APÉNDICE III: EL EJÉRCITO DE LA CASA OLASHA

La casa Olasha es una de las casas nobles más poderosas de Zaselsan, pero también una de las más enfrentadas al rey Faselín y la estirpe real, cuya corona ambicionan desde hace siglos. Sus miembros son famosos por ser poderosos magos y hechiceros especializados en la demonología e integrarla en prácticamente todos los aspectos de su vida. Entre sus filas se puede encontrar devotos siervos de los Planos Inferiores, diablos de todo tipo y un enorme abanico de híbridos semi-infernales que potencia la ya de por sí extraordinaria capacidad arcana de los Olasha.

Este conocimiento tan extenso sobre los Planos Inferiores y sus señores infernales se debe a la herencia del Peregrino Szechia, quien fuera anteriormente dueño y señor de los primeros Olasha, destacado diabolista y creador de la Urbe de los Espejos, quien dejó todo su vasto entendimiento a su mayordomo, Xolaneth Olasha, antes de partir de Voldor. El archimago Xolaneth, que pese a sus más de mil doscientos años de edad aún desempeña el papel de líder de la casa, se ha encargado de transmitir sus impíos conocimientos a su extensa estirpe de descendientes. Pese a las inclinaciones malvadas de la mayoría de sus descendientes, muy pocos se atreven a desafiar su liderazgo, pues tras tantos años muchos lo han intentado y todos han fracasado, viendo sus almas sumidas en la agonía eterna de los círculos infernales.

Los Olasha poseen una amplia cantidad de palacios, fortalezas y ciudades tanto en Kymelin y Zaselsan como en sus alrededores, así como en algunas regiones de Vajra. Poseen también una impresionante fuerza de trabajo, pues a los miles de plebeyos Bastarre que rinden vasallaje a la casa hay que añadir una cantidad incontable de esclavos de todas las razas que poseen sus líderes, ya sean los descendientes de los esclavos de los Peregrinos o capturados recientemente durante sus incursiones. Aunque no están especializados en la tecnología del xion o en los antiguos dispositivos de los Peregrinos, como sí hacen otras casas Bastarre, sus bóvedas están llenas de antiguos vestigios tecnológicos y manuales que los miembros de la casa han almacenado a lo largo de los años. Muchos de ellos son integrados en sus rituales de desplazamiento planar o de invocación para reforzar sus capacidades arcanas, pero los demás son utilizados como moneda de cambio con otras casas élficas, o incluso para sobornar a miembros de otras naciones, dispuestos a ser espías a cambio del conocimiento antiguo.

Si algo han aprendido los nobles de la casa de los infernales con los que negocian es a tentar y corromper a los débiles de voluntad. Utilizando una combinación de encantamientos arcanos, dulces mentiras y riquezas de todo tipo, los Olasha han logrado tejer una red de aliados y espías por todo Voldor que les permite estar al tanto de los cambios que tienen lugar fuera de su territorio y tratar de manipularlos en beneficio propio. Además, gracias a sus diplomáticos, se han labrado en algunas de las cortes más importantes una fachada de casa honorable y respetuosa, fervorosa del conocimiento y cortés, que facilita sus conspiraciones y subterfugios.

Luchador sometido

Humanoide Mediano (cualquiera), neutral maligno

La principal fuerza de choque de la casa Olasha está formada por los esclavos conocidos como «sometidos», que son utilizados como guardias y carne de cañón durante sus batallas. Se trata de esclavos propiedad de la casa, humanos la gran mayoría, cuya alma ha sido absorbida paulatinamente por diablos a

las órdenes de los magos Olasha y entregadas a los señores de los infiernos para su tortura eterna. Tras el dolor experimentado durante el proceso y la pérdida del alma, estos luchadores carecen de toda capacidad para tratar de escapar de sus señores y no temen morir durante los combates, además de ser idóneos para el control mental. En batalla estos se lanzan a por el enemigo sin dudarlos, contagiados de las ansias asesinas de los demonios que ahora dominan su espíritu.

Clase de Armadura: 15 (Camisote de malla, escudo)

Puntos de golpe: 26 (4d8+8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	7 (−2)	8 (−1)	6 (−2)

Resistencias al daño: Fuego

Inmunidades a estados: Asustado.

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +2

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: Élfico, común e infernal.

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Multiataque. El luchador sometido realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante.

Déspota Bastarre

Humanoide Mediano (elfo Bastarre), caótico maligno

A aquellos Bastarre de baja cuna que destacan por una excepcional crueldad o una habilidad innata para la tortura se les recompensa con el cargo de Déspota, un puesto de gran responsabilidad dentro de la casa y que ofrece la oportunidad de obtener el favor de sus superiores. Estos Déspotas son los responsables de «amaestrar» a los esclavos más problemáticos y organizar las partidas de caza destinadas a obtener nuevos esclavos, uno de los recursos más importantes para el futuro de la casa. Los señores de Olasha enseñan a estos esclavistas cómo extender los poderes arcanos innatos de su raza para dominar la voluntad de los débiles y mejorar así su desempeño. En combate, estos elfos suelen quedarse detrás de sus esclavos, lanzando sus conjuros sobre los enemigos más peligrosos o sobre aquellos que pueden ser más valiosos como futuros esclavos o prisioneros, atacando solo cuando sus tropas han logrado una posición ventajosa en el combate.

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 91 (14d8+28)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +4, Car +5

Habilidades: Engañar +5, Percepción +3, Persuasión +5

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Élfico, común e infernal.

Desafío: 4 (1100 PX)

Ancestro feérico. El déspota tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del déspota para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 13). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Burla cruel, Ilusión menor

3/día cada uno: Dormir, Hechizar persona, Imagen silenciosa, Terribles carcajadas

1/día: Inmovilizar persona, Sugestión

Acciones

Multiataque. El déspota realiza dos ataques de estoque o un ataque de estoque y un ataque de ballesta de mano.

Estoque. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Ballesta de mano. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Cambión de la casa Olasha

Infernal Mediano (elfo Bastarre), neutral maligno

Entre los miembros más altos de los nobles Olasha es frecuente someter íncubos y súcubos para usarlos como concubinos y guardaespaldas. Esto provoca que en el seno de la familia se engendren hijos híbridos, tanto de madre elfo y padre demonio como al revés, que reciben normalmente el nombre de cambión. Aunque no se les reconoce como miembros legítimos de la familia, son muy valorados por sus extraordinarias capacidades físicas y magia innata, permitiendo integrarlos en la jerarquía familiar y desempeñar roles importantes. Estas criaturas nacen con una naturaleza inevitablemente maligna, fruto de su herencia infernal, así como con una forma física superior a la habitual. Su aspecto muestra facciones de ambos progenitores, los finos y hermosos rasgos élficos se tornan sobrenaturalmente atrayentes para aquellos que los observan y se combinan con otros elementos infernales como pueden ser cuernos, patas de cabra, cola u ojos de serpiente. Poseen también la capacidad innata para acceder a las mentes ajenas, pudiendo causarles gran dolor solo con pensarlo. Aunque muchos se limitan a ser soldados y torturadores extraordinarios, algunos llegan a ser hechiceros, clérigos o incluso espías.

Clase de Armadura: 17 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 91 (14d8+28)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Sab +4, Car +7

Habilidades: Engañar +7, Perspicacia +4, Percepción +4, Persuasión +7

Resistencias al daño: Fuego, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Élfico, común, infernal, telepatía 60 pies

Desafío: 7 (2900 PX)

Ancestro feérico. El cambión tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Acciones

Multiataque. El cambión realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Garra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d6+5) puntos de daño cortante.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +7 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8+5) puntos de daño perforante y 3 (1d6) puntos de daño de fuego.



Tormento mental (recarga 5-6). El cambi6n elige a una criatura que pueda ver a 30 pies o menos de 6l. El objetivo debe realizar una tirada de salvaci6n de Sabidur6a CD 13, Si falla sufre 42 (12d6) puntos de da1o ps6quico y, si tiene 6xito, la mitad.

Diabolista de la casa Olasha

Humanoide Mediano (elfo Bastarre), neutral maligno

Si por algo es conocida la casa Olasha entre la nobleza Bastarre es por su amplio conocimiento sobre demonolog6a y sus poderosos diabolistas, magos y hechiceros capaces de aut6nticas proezas arcanas. Aunque normalmente pasan sus d6as en los diferentes palacios y fortalezas que poseen refinando su conocimiento y atando criaturas infernales para abastecer los ej6rcitos de la casa, en ocasiones importantes algunos de ellos pueden ser enviados a supervisar operaciones de campo e incluso a entablar combate. Su capacidad m6gica les convierte en aut6nticos avatares de la destrucci6n, pero tanto o m6s peligrosa es su capacidad para contar con infernales a sus 6rdenes que les ayuden durante las batallas.

Clase de Armadura: 13 (16 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 88 (16d8+16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	21 (+5)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvaci6n: Int +9, Car +6

Habilidades: Arcanos +13, Enga1ar +10, Percepci6n +6

Resistencias al da1o: Da1o de conjuros; contundente, perforante y cortante no m6gicos (por *Piel de piedra*)

Sentidos: Visi6n en la oscuridad 60 pies, percepci6n pasiva 16

Idiomas: 6lfico, com6n, e infernal

Desaf6o: 11 (8400 PX)

Ancestro fe6rico. El diabolista tiene ventaja en las tiradas de salvaci6n para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ning6n efecto m6gico.

Resistencia m6gica. El diabolista tiene ventaja en las tiradas de salvaci6n contra conjuros y otros efectos m6gicos.

Lanzamiento de conjuros. El diabolista es un lanzador de conjuros de nivel 16. Su caracter6stica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvaci6n de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro).

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Contacto electrizante, Toque helado, Ilusi6n menor

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago*, Manos ardientes, Misil m6gico, Protecci6n contra el mal y el bien

Nivel 2 (3 espacios): Detectar pensamientos, Imagen reflejada, Rayo abrasador

Nivel 3 (3 espacios): C6rculo m6gico, Protecci6n contra la energ6a, Bola de fuego

Nivel 4 (3 espacios): Tent6culos negros, Muro de fuego, Piel de piedra*

Nivel 5 (2 espacios): Cono de fr6o, Dominar persona, Ligadura de los planos

Nivel 6 (1 espacio): De la carne a la piedra

Nivel 7 (1 espacio): Jaula de fuerza

Nivel 8 (1 espacio): Nube incendiaria

* El diabolista se lanza estos conjuros sobre s6 mismo antes del combate.

Acciones

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4+3) puntos de da1o perforante.

Conspirador Rakshasa

Infernal Mediano, legal maligno

Durante el gobierno de los Peregrinos, la raza de los Rakshasa llam6 poderosamente la atenci6n de los mandamases de la casa Olasha. Con un origen claramente infernal y unas capacidades innatas para la magia, estos hombres tigre parec6an tener un sorprendente potencial para sus fines. Su n6mero era muy bajo en comparaci6n con las dem6s razas de esclavos y sus dones m6gicos les permit6an escapar con mucha m6s facilidad, pero Xolaneth Olasha logr6 atrapar a un peque1o n6mero de ellos y asegurarse su lealtad mediante una mezcla de poderosos encantamientos m6gicos y tratos de favor. Estos se bautizaron a s6 mismos como los Kirmira (o el clan Kirmira) y desde entonces tanto ellos como sus escasos descendientes han trabajado para los Olasha. Aunque son considerados esclavos, y los diabolistas se encargan de mantener su lealtad m6gicamente, son tratados con respeto y conservan una parte de su independencia.

Son utilizados por los l6deres de la casa como expertos en infiltraci6n, envi6ndolos m6s all6 de sus fronteras para infiltrarse en ciudades, organizaciones o ej6rcitos de importancia para desarrollar diversas tareas de espionaje, contraespionaje, asesinatos y manipulaci6n de l6deres enemigos.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d8+30)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	18 (+4)

Habilidades: Enga1ar +7, Perspicacia +5, Persuasi6n +7, Sigilo +7

Vulnerabilidades al da1o: Perforante de armas no m6gicas empu1adas por criaturas buenas

Inmunidades al da1o: Contundente, perforante y cortante de ataques no m6gicos

Sentidos: Visi6n en la oscuridad 60 pies, Percepci6n pasiva 12

Idiomas: Com6n, infernal, 6lfico

Desaf6o: 6 (2 300 PX)

Immunidad m6gica limitada. El rakshasa no puede ser afectado ni detectado por conjuros de nivel 3 o inferiores, a menos que lo desee. Tiene ventaja en las tiradas de salvaci6n contra el resto de conjuros y efectos m6gicos.

Lanzamiento de conjuros innato. La caracter6stica del rakshasa para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvaci6n de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). El rakshasa puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Prestidigitaci6n, Disfrazarse, Mago de mano, Ilusi6n menor

3/d6a cada uno: Comprensi6n idiom6tica, Escritura ilusoria, Detectar pensamientos

1/d6a cada uno: Hechizar persona, Invisibilidad, Imagen mayor, Sugesti6n

Acciones

Multiataque. El rakshasa realiza dos ataques: uno con la garras y el otro con la espada emponzo1ada.

Garra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6+2) puntos de da1o cortante.

Espada emponzo1ada. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) puntos de da1o perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvaci6n de Constituci6n CD 15; si falla, recibe 21 (6d6) puntos de da1o por veneno y, si tiene 6xito, la mitad.

APÉNDICE DE LOCALIZACIONES

Sus aventuras llevarán a los Pioneros a conocer en profundidad nuevas localizaciones de Voldor. A continuación se presenta un breve resumen de los lugares que podrán recorrer así como otros lugares de relevancia cercanos.

Vadania Occidental

Antalare. Ciudad pequeña, cuya principal riqueza son los productos manufacturados de metal gracias a las minas de las Montañas esmeralda. Sus armas y armaduras son muy apreciadas en todo Vadania y son enviadas casi a diario por el río Kurhaza desde las forjas de la ciudad.

Arak. Capital del Éxarcado de Arakosh. Famosa por sus mercados, estrictas leyes y triple muralla, pues toda la ciudad está siempre preparada para la guerra.

Bahabui la blanca. Se trata de una leyenda en torno a las ruinas de una antigua fortaleza sauria que hay al final de la cordillera montañosa que bordea al río Xomindar. Los aldeanos de los alrededores cuentan historias de una imagen fantasmagórica de una mujer saurio que recorre el río en busca de enemigos que devorar.

Belessun. La capital del antiguo reino del Peregrino Chaunus el Extinguido, esta ciudad fue antaño una gigantesca urbe con miles de esclavos viviendo entre sus negras murallas. Tras la marcha de los Peregrinos la mayoría de sus habitantes

huyeron a otros lugares, dejando en la actualidad una ciudad parcialmente deshabitada y cuyo centro ha empezado a hundirse debido a sus túneles que conectan con el Varja.

Cadena de Piedra. Conjunto de fortalezas y otros puestos defensivos en ruinas que antaño protegían la frontera oeste de Tabalard. En la actualidad el reino de Vadania y las Lanzas de Lantamar están desarrollando un ambicioso plan para reconstruir y ocupar la mayoría de ellas.

Castillo de la yedra. En las lindes de las selvas azules de Zefiria se encuentran las ruinas de un antiguo castillo de piedra grisácea cubiertas por lianas, yedra y otras plantas trepadoras, que le dan un aspecto tenebroso. Cuentan que en un interior hay un artefacto que permite conocer de dónde vinieron los Peregrinos, pero actualmente su interior está lleno de barro, humedad, y los huesos de los incautos.

Colonial Penal Sinesperanza. La colonia penal más infame del norte de Vadania, donde solo se envía a los peores criminales y traidores. Se construyó aprovechando una gran estructura de los Peregrinos de forma rectangular que apenas sobresale de la superficie del rocoso erial en el que se encuentra. Los condenados llegan desde toda Vadania y son enviados a uno de los 23 niveles subterráneos que componen el penal.

El Bosque de Khanoz. Una descomunal extensión formada por largos árboles que ha permanecido inexplorada en su



mayor parte durante los últimos siglos y que rodea la cordillera de Xarkaz. En su interior numerosas bestias amenazan a los pocos que se adentran en sus tierras para hacer fortuna.

El corcel de la Madre. Se trata de un grabado blanquecino de proporciones gigantescas sobre una colina de hierba fresca, que muestra un caballo con 8 patas. Dicen que el lugar está bendito por la Madre abundante y que si se hace una ofrenda una noche de luna llena tus caballos serán bendecidos con buena salud.

El Exarcado de Arakosh. Exarcado situado al oeste de Vадania, enemigo declarado de los saurios y pauperizado debido a generaciones de guerra. El exarca Marketepes VIII gobierna este enorme exarcado lleno de fortalezas y castros amurallados.

El pantano Mavró. Un pantano infestado de enfermedades y nativos palustres que han sucumbido a la endogamia, donde antaño el exarcado levantara una fortaleza para custodiar una entrada a Vajra. Hace un siglo, durante un periodo particularmente violento entre saurios y vадanios, el fortín quedó aislado y sucumbió a las enfermedades.

El Río Arak. Afluente del Xomindar que nace en algún lugar desconocido de las Selvas Azules de Zefiria y que es famoso por la gran fuerza con la que desciende al sur. Hay escasos vados que permitan cruzarlo, y los puentes que hubo antaño fueron destruidos por los Vадanios para contener las partidas de guerra saurias.

El Río Kurhaza. Río navegable que nace en las Montañas esmeralda y que cruza la ciudad de Antalare antes de desembocar en el río Thakur.

El Río Thakur. El río más caudaloso del exarcado de Tabalard, nace en la cordillera de Xarkaz y conecta Tabalard con Belessun antes de adentrarse en las tierras más meridionales.

El Río Xomindar. Este poderoso río nace de las montañas del ecuador y de los afluentes secretos del mar de Oculta y desciende hasta desembocar en el enorme Golfo de Varcantis. El Xomindar parte en dos el sur de Voldor con sus caudalosas aguas. Numerosas villas, aldeas y ciudades se encuentran en sus márgenes, así como ferrerías y granjas de todo tipo, si bien cuanto más se asciende su curso más agreste es la tierra.

El templo maldito de Ssuchuq. En medio de una sima circular creada por un antiguo meteorito caído, hay una enorme roca blanquecina y de forma rectangular con una abertura con aspecto de haber sido creada de forma artificial. La abertura da paso a una pequeña cueva donde hay un pequeño santuario a Ssuchuq. Dicen que el lugar se encuentra con frecuencia rodeado de huesos y sangre fresca y que se pueden escuchar alaridos, gruñidos y ruidos creados por una bestia enorme.

El valle de Jianquan. Este ancho valle se encuentra en la frontera entre el Imperio Mida y el Reino de Vадania. Son tierras muy fértiles, pobladas por decenas de granjas que proveen de grano y cereales a toda la región. Fue reclamado por la prefectura de Kaosi tras acudir en ayuda de los campesinos de la región y acabar con los invasores saurios.

La Cordillera de Xarkaz. Una formación rocosa de varias millas de extensión y con cumbres de más de dos kilómetros de altura en las que nadie se ha adentrado en mucho tiempo. La cumbre más alta de la cordillera es la conocida como el Pináculo de Xarkaz, por la extraña forma de su cima que recuerda a un gigantesco pilar de piedra.

La prefectura de Kaosi. La prefectura de Kaosi es la más pequeña de las regiones y se sitúa en el extremo suroeste del Imperio Mida, englobando una amplia región de pequeños pueblos y ciudades dedicadas al comercio y la agricultura. Esta prefectura se encarga de la defensa de la frontera con el reino

de Vадania y parte de las selvas de Zefiria, por lo que debe dedicar gran parte de sus recursos a la vigilancia y las tareas de diplomacia. Su centro de gobierno es la ciudad de Sokia y abarca únicamente el extremo suroeste del Imperio Mida

La silla del Peregrino. En la selva, a mitad de camino entre Kogo y Sarmapalín hay una enorme colina que sobresale por encima de los gigantescos árboles. La roca encima de la colina está tallada artificialmente asemejándose a una silla o trono que dicen, perteneció a El Peregrino y fue donde se sentó a descansar cuando terminó de crear Voldor.

La torre de las mil llamas. De casi 100 pies de altura y construida con la madera más recia y el mármol de la mejor calidad, la torre de las mil llamas es un punto de peregrinaje para miles de ciudadanos mida cada año. En su interior se encuentran mil llamas de todos los colores imaginables dejadas ahí por alguien hace cientos de años y que todavía siguen iluminando el interior de la torre.

Los Dominios Libres (El Exarcado de Tabalard). Los territorios conocidos en el pasado como la Dominación de Chraunus se sitúan en la frontera noroeste de Vадania. Gobernados por los Señores de Tabalard, este exarcado abarca las ciudades de Tabalard, Belessun y Antalare y las fortificaciones de Cadena de Piedra.

Sokia. Una bella urbe de edificios de poca altura que sirve como centro de gobierno para la Prefectura de Kaosi. Cuenta con decenas de pequeños puentes sobre los finos canales que la recorren y durante los últimos años ha sido el punto de reunión de toda clase de artistas y eruditos mida.

Tabalard. Esta pequeña ciudad está ubicada al noroeste del reino de Vадania, cerca de la frontera con Zacal Zot y las Selvas de Zefiria. Edificada a las orillas del río Thakur, el extenso bosque de Khanoy y más allá la cordillera montañosa de Xarkaz, forman una protección natural. Ejerce un papel destacado como protector de la frontera oeste de Vадania ante incursores y como punto de suministros para las tropas destacadas en los puestos defensivos más lejanos al reino.

Villafranca de Karanga. Un pequeño pueblo situado en la margen sur del río Arak, habitado mayormente por hipótidos a los que el exarca concedió un fuero propio para que explotasen una cantera submarina de mármol negro (muy apreciado por su fácil pulido) y vigilaran uno de los escasos vados que conectan con el territorio saurio al otro lado del Xomindar.

Xtz'utum Xul. La infame capital de los saurios al este del Xomindar es conocida en su lengua como La Victoriosa Devoradora de Sacrificios, pues fue fundada después de una exitosa guerra contra los humanos. Hoy Xtz'utum Xul es hervidero de actividad, pues los sacerdotes han declarado que es voluntad de Ssuchuq conquistar las tierras al otro lado del río Arak.

Yol-Xoc. Una ciudad rodeada por una muralla circular que protege un palacio-templo que flota suspendido sobre un agujero circular que conecta con una bóveda de los Peregrinos. Es la principal puerta de entrada de los incursores saurios en Vадania, y un lugar en el que la Orden de Saurania goza de gran influencia. A diferencia de su capital, en Yol-Xoc los humanoides son bienvenidos si desean comerciar,

Zoth-Sair. Pequeño reino humano independiente situado entre montañas, formado por la ciudad de Zoth-Sair y los pueblos cercanos. La ausencia de ríos o carreteras que lleguen hasta la ciudad provoca un aislamiento sólo interrumpido por los puntuales ataques de Saurios del oeste. Se rumorea que está gobernada por brujos y nigromantes.



Quebradas Rojas. Conjunto de cañones horadados en la roca que normalmente están completamente secos. En sus cavidades se aprecia el gran paso hace siglos del agua y torrentes, y son muchas las cuevas que socavan sus entrañas. Se rumorea que un gran dragón domina la zona.

Ruinas de Vestigiohundido. Gigantesco pantano que alberga una extensa red de ruinas de los Peregrinos casi completamente sumergidas. Las ruinas se han convertido en los últimos años en un foco de aventureros, denominados comúnmente «prospectores», que se adentran en ellas con la intención de explorar.

Santuario de Saltagua. Monasterio situado en un valle escondido en medio del desierto donde sirven monjes del camino de la guerra. En el valle, la vegetación es abundante y un afluente del río pardo surge de las colinas para formar espectaculares cascadas.

Torre de Fulgor. Al sur de las montañas Kiralazor, esta torre lleva abandonada varios siglos. Recientemente, las cercanías han comenzado a llenarse de muertos vivientes, cada vez más feroces, por lo que la mayoría de comerciantes prefieren dar un rodeo de varios días.

Último puerto. Punto más septentrional de Shabana, situado al final de la ruta comercial que rodea las Kiralazor. Está controlado por un clan de enanos que prestan más atención a

sus intereses en la montaña que en los negocios de la ciudad, dejando que esta se llene de diferentes razas y piratas que intentan controlarla.

Vindusan. Reino gobernado por los elfos Banjora cuya capital de mismo nombre se encuentra a orillas de la laguna Minmara. La mayor parte de la población se encuentra a orillas del río Pardo.

Vindusan (ciudad). Capital del reino de Vindusan a orillas de la laguna Minmara, uno de los centros de producción de sal más importante de Voldor.

La Ciudad de Craexhin

Ciudad grande: 17.159 habitantes (92% morlocks, 1% Duergars, 1% Svirfneblims, 6% Otros)

Límite de dinero: 4 300 po

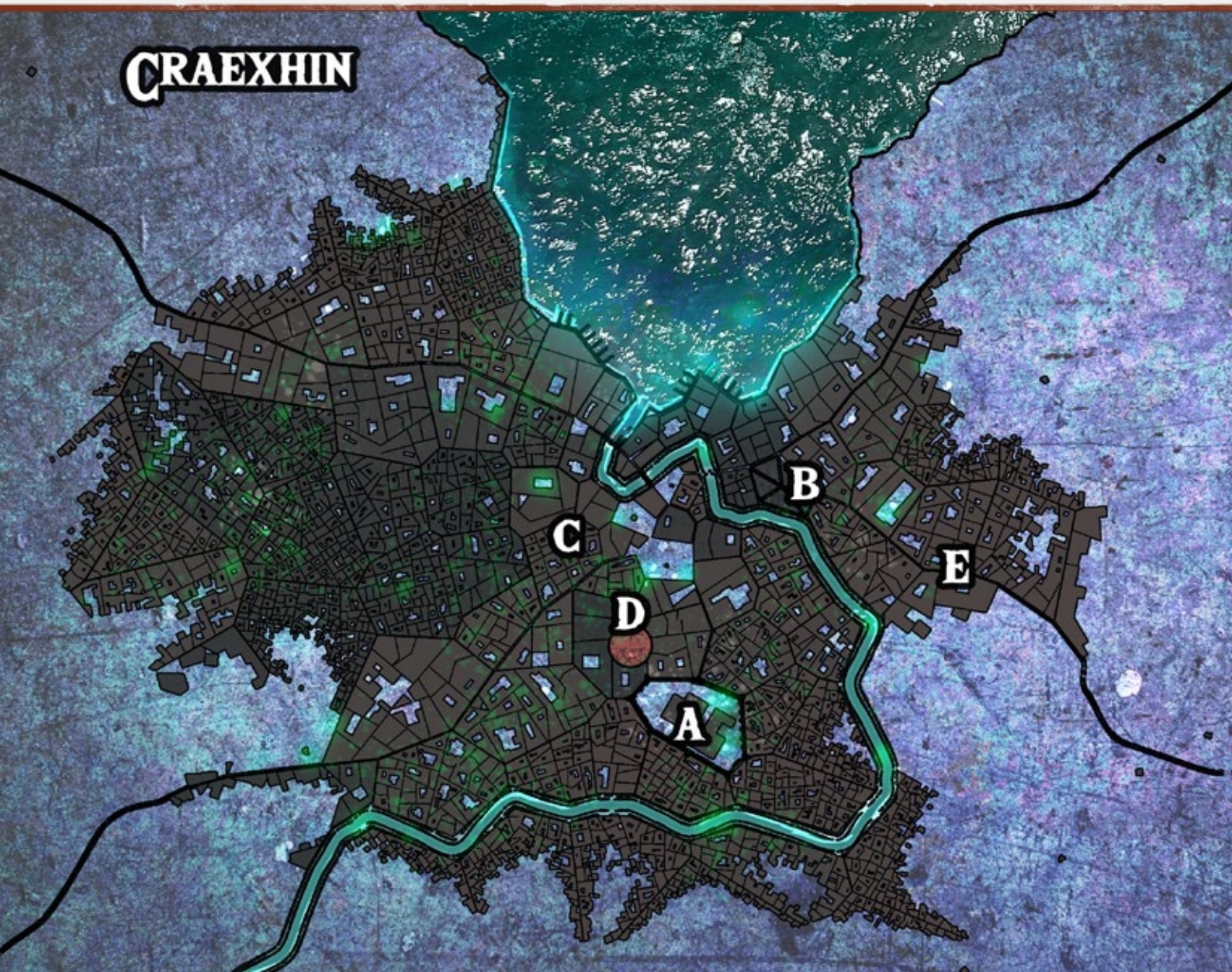
Guardias: 250 soldados patrullando en todo momento

Autoridad: La Ascendencia Drovash

Religiones mayoritarias: Xeinoth de las Lamentaciones, Ahzek.

HISTORIA DE LA CIUDAD

Craexhin es una de las antiguas ciudades de los peregrinos, construida bajo Shabana en una gigantesca gruta natural



con su propio mar interior, un gran lago que forma parte del río Xalek. Antaño se iluminaba mediante la urdimbre espejada, conectada a la Torre de Fulgor ubicada en Bosquespino, aunque actualmente se encuentra parcialmente destruida y sus espejos ya no transmiten luz alguna. La ciudad albergaba en el pasado una serie de instalaciones y laboratorios donde alquimistas peregrinos desarrollaban nuevas criaturas esclavas mediante rituales arcanos y la mutación provocada por el xion.

Durante los últimos días del reinado de los peregrinos, un grupo de remedos habitó las instalaciones de la ciudad con la esperanza de sanar los males que les impedían marchar de Voldor. Dada su debilidad y escaso número, se vieron obligados a utilizar a algunos morlocks, seleccionando a los más listos entre sus esclavos, para ayudarles en sus tareas y compartiendo una parte sencilla de sus conocimientos arcanos para tal fin. Estos asistentes atesoraron la sabiduría de los peregrinos, al menos la pequeña parte que eran capaces de comprender, y llegado el momento no dudaron en acabar con sus maestros y tomar el control de su legado. Una vez liberada la ciudad, aquellos de los morlocks que habían sido bendecidos con una inteligencia superior se alzaron como líderes de sus hermanos y señores de la ciudad, transformándola en una urbe militarizada dispuesta a defenderse de sus odiados señores elfos y conquistar Vajra.

Actualmente la ciudad se encuentra en una encrucijada política de incierto resultado que puede provocar la pérdida de gran parte del poder que esta tiene en la región. Tras su alzamiento como líder de la ciudad, la caudillo Kya Drovash movilizó a una gran parte de sus recursos y tropas en una guerra que terminó en derrota tras el ataque a la ciudad fórmiga de Melionii y la muerte de la propia Kya. Ahora, con sus ejércitos diezmados, los clérigos de Xeinoth y los miembros de la Ascendencia Drovash tratan de mantener el control mientras las demás ascendencias piensan cómo hacerse con el poder o evitar el posible retorno de entre los muertos de Kya Drovash.

CULTURA Y RELIGIÓN

La ciudad, al igual que los propios morlocks, se encuentra segregada en tres grandes grupos de habitantes. Aquellos morlocks cuyas mutaciones han resultado beneficiosas y les han otorgado dones extraordinarios se agrupan en las llamadas «ascendencias» y ejercen el liderazgo político, social y militar de Craexhin. Cada ascendencia, una suerte de familia noble sin relación sanguínea, compite por el poder con las demás ascendencias mediante un sistema político rudimentario y muy agresivo. También compiten entre ellas por reclutar nuevos miembros, entre aquellos habitantes agraciados con dones benéficos y útiles para la ascendencia.

El segundo grupo social son los llamados «comunes», los morlocks sin mutaciones extraordinarias, pero con una capacidad intelectual y física suficiente para tener vidas útiles como miembros de la sociedad. Estos suelen desempeñar trabajos de cierta valía, son libres siempre y cuando acaten la autoridad de las ascendencias, pueden poseer esclavos y ejercen papeles destacados en el ejército de la ciudad.

El último grupo, y también el más numeroso, son los morlocks conocidos como «servidores». Se compone de los ciudadanos más afectados por los efectos del xion y aquellos cuya mutación les otorga un intelecto muy reducido. Estos son considerados por todos como esclavos y fuerza de trabajo, igual que lo fueron en tiempo de los peregrinos, y desarrollan los trabajos físicos más duros como labores de minería, o agricultura, siendo los más afortunados aquellos capaces de ejercer

como servicio de nobles y líderes políticos. Muchos son también entrenados como fuerza principal de combate, formando unidades indisciplinadas y bestiales que son utilizadas para arrasar y saquear territorios aledaños.

Durante los últimos años los fieles del Titán Xeinoth, patrón de la ciudad, han incrementado su número considerablemente y su iglesia ha ganado en poder político. Todo ello motivado por la aparición de la líder Kya Drovash, presentada por los clérigos como la elegida de Xeinoth, de quien se dice que era capaz de invocar al titán en la batalla. Sin embargo, tras su derrota y muerte, muchos de sus fieles se sienten abatidos y consideran que todo ha sido un engaño, aunque algunos supervivientes a la batalla afirman haber contemplado al titán durante la misma y confían en el retorno de su elegida.

PRINCIPALES LOCALIZACIONES

A continuación, se describen las localizaciones más importantes de Craexhin.

A. Criadero de Craexhin

Este enorme complejo fortificado fue construido por los peregrinos para albergar laboratorios de experimentación alquímica y arcana donde desarrollar nuevas criaturas a las que poner a su servicio. Ahora los herederos de los primeros magos morlock que lo habitaron defienden en lugar, asegurando su posición de poder poniendo sus creaciones al servicio de las ascendencias que gobiernan en la ciudad. Los señores del Criadero siempre están necesitados de esclavos para sus experimentos, especialmente si se trata de ejemplares exóticos o extraordinarios.

B. Residencia de la Ascendencia Drovash

Sobre el pequeño montículo junto al río Tiatha, que cruza la ciudad y llega más allá de Melionii, se alza una oscura fortaleza de piedra, desde cuya torre central puede verse toda la ciudad. Esta edificación se ha conocido durante los últimos años como la «Fortaleza de Ónices» por las piedras que decoran sus grandes puertas, y su propiedad ha cambiado incontables veces, casi siempre de manera sangrienta. Desde la llegada al poder del señor de la guerra Drovash y su ascendencia, la fortaleza ejerce también de centro político y militar de la ciudad.

C. Embarcaderos Verdemar

Centenares de pequeños embarcaderos de madera cubren la zona norte de la ciudad, especialmente en las zonas cercanas al río Tiatha. Cada día, incontables habitantes toman sus pequeñas barcas de madera para salir a pescar como medio para ganarse la vida. También puede observarse, al este del río, la flota armada de las ascendencias, que se utilizan tanto para patrullar el río y las inmediaciones del Verdemar, como para transportar tropas por los canales de Vajra.

D. Santuario de Xeinoth de las lamentaciones

En el centro del distrito de la sangre se alza una gran construcción de roca rojiza y planta circular que alberga a decenas de sacerdotes de Xeinoth. En su interior se rinde culto al titán Xeinoth, patrón de la ciudad y personificación de la fuerza y el espíritu de los morlock. Cualquier habitante de la ciudad que necesita que Xeinoth le otorgue vigor para superar sus dificultades, acude entre sus viejos arcos rojizos y entregan los trofeos de sus cacerías a los clérigos, para tratar de ganarse el favor del titán. Cuentan los clérigos que mientras el grandioso Xeinoth recorre el submundo, le acompañan las lamentaciones de todos aquellos que ha asesinado y que es capaz de escuchar

las lamentaciones de los espíritus que rodean a los demás, siendo así cómo juzga a sus fieles.

E. El teatro de la sangre

El viejo coliseo construido para disfrute de los peregrinos en las antiguas eras es actualmente un pozo de gladiadores donde luchadores de todo tipo, normalmente aspirantes a ser reclutados por alguna ascensión, se enfrentan a las criaturas del criadero o a los soldados enemigos capturados en batalla, casi siempre elfos. La población de la ciudad disfruta de las masacres que tienen lugar aquí, donde los disturbios son frecuentes cuando el candidato morlock no obtiene la victoria.

PERSONALIDADES RELEVANTES

- ♦ **Khatar Xermaris (mago morlock LM).** Poderoso esclavista y experto en encantamientos, el líder de la Ascendencia Xermaris es la persona más adinerada de la ciudad y controla la mayoría del tráfico de esclavos en la región. La política de la ciudad nunca le ha importado y solo se ha mostrado a favor de las guerras para obtener esclavos a buen precio, pero tras el fallecimiento de Kya Drovash muchos miembros de la Ascendencia Xermaris le han trasladado su deseo de que tome el poder de Craexhin.
- ♦ **Kya Drovash de Craexhin (guerrera morlock NM).** La líder de la Ascensión Drovash y de toda la ciudad, es una masa de músculos y acero de casi 8 pies de altura. Porta en batalla una descomunal maza de xion y mithril consagrada al Coloso Xeinoth, que es capaz de blandir con una mano, junto a un tosco escudo que pocos pueden empuñar.

Mediante su tercer ojo, Kya ha aprendido a leer las mentes de sus enemigos e incluso a forzarlas para obtener aquella información que busca, causando un tremendo dolor en el proceso. Esto le ha permitido enriquecer su mente con secretos de todo tipo, lo que ha hecho de ella un enemigo mucho más poderoso que un simple guerrero. Durante el fallido intento de tomar Melionii Kya Drovash fue derrotada y asesinada, aunque los clérigos de Xeinoth hablan ya de su posible resurrección.

- ♦ **Venthi de Xeinoth (clérigo morlock CM).** Este viejo esclavo morlock es ahora el líder religioso del culto al titán Xeinoth. Fue el primero en reconocer a Kya Drovash como guerrera bendita por el titán y desde entonces ha sido su valedor espiritual y responsable en buena parte de su ascenso imparable. Además de su cargo en el santuario de Xeinoth, Venthi ejerce de líder político de la ciudad cuando Kya está en las campañas militares, para envidia de los otros miembros de la Ascensión Drovash. Tras la muerte de Kya, su liderazgo se tambalea y será desafiado en poco tiempo si no logra encauzar la situación.
- ♦ **Zerdekien (hechicero del xion morlock LM).** Máximo responsable de los criaderos, este mutante ha utilizado su don natural para la magia para comprender la maquinaria de sus antiguos creadores. Progenitor de los mayores horrores que han salido de los criaderos en los últimos años, es un ser despreciable pero de gran inteligencia que se siente inevitablemente atraído por las criaturas exóticas.

APÉNDICE DE ARQUETIPOS

A continuación se presenta material adicional que puedes incorporar a tus aventuras. Se trata de arquetipos, objetos y hechizos relacionados con las regiones y las facciones que aparecen en las aventuras. Si tu grupo forma parte de Pioneros de Voldor, allí podrás encontrar los prerequisites necesarios para utilizar unos y otros.

Arquetipo de Explorador: Buscador del Conocimiento

Estos exploradores infatigables recorren los rincones más ocultos en busca de aquellos saberes perdidos, utilizando su conocimiento como arma contra los peligros que les acechan. Mediante el estudio y la preparación, combinan sus habilidades de exploración con una meticulosa preparación de sus viajes, dedicando las horas de descanso a conocer los peligros y aprender a preparar todo tipo de sustancias alquímicas. Desde antídotos para posibles picaduras, hasta munición de plata o fuego con la que causar más daño a las criaturas hostiles.

En Voldor, la Cofradía de Erekar entrena a sus mejores exploradores como Buscadores de Conocimiento, dándoles la mejor educación posible con la que enfrentarse a las criaturas que moran entre las ruinas. Se espera de estos que lideren las expediciones de la cofradía y que sepan bregar con cualquier peligro que pueda surgir. Aquellos más veteranos son prestigiosos expertos en «extraños males» y suelen ser requeridos en numerosos pueblos y ciudades.

Conocimiento alquímico

A partir del nivel 3, como acción puedes aplicar tus remedios alquímicos a una criatura que puedas tocar para curar al objetivo de una enfermedad o neutralizar el veneno que le afecta.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu Bono de Competencia. Cuando termines un descanso prolongado, recuperas todos los usos que hayas gastado. Además obtienes competencia con kit de alquimista.

Conjuros extendidos

El acceso al conocimiento te concede la capacidad de lanzar nuevos conjuros. En los niveles 3, 5, 9, 13 y 17 consigues acceder a los conjuros de buscador del conocimiento. Una vez accedes a un conjuro, no se tiene en cuenta para el número de conjuros que puedes conocer y para ti cuenta como un conjuro de explorador.

3	Identificar
5	Ver lo invisible
9	Quitar maldición
13	Custodia contra la muerte
17	Restablecimiento mayor

Ungüentos de combate

En el nivel 7, como acción puedes gastar un uso de Conocimiento alquímico y elegir un arma que empuñes. Durante un minuto, tu arma ignora cualquier resistencia al daño de las criaturas a las que golpee y si la criatura posee alguna vulnerabilidad al daño, considera el tipo de daño de tu arma como ese daño.

Siempre preparado

Tus amplios conocimientos sobre tus enemigos te permite prepararte física y mentalmente para evitar sus ataques. A partir del nivel 11, como reacción, puedes gastar un uso de Conocimiento alquímico para obtener ventaja en una tirada de salvación contra un ataque o rasgo de una criatura a la que estés viendo.

Víctima predilecta

Tu entendimiento sobre los peligros a los que te enfrentas te permite realizar ataques precisos y mortales en sus puntos débiles. A partir del nivel 15, tus ataques de arma consiguen un crítico con 18-20 contra enemigos predilectos. También puedes gastar dos usos de Conocimiento alquímico para obtener un nuevo tipo de enemigo predilecto durante 1 minuto.

Colegio de Bardo: Colegio de los Ancestros

La sabiduría que lograron aquellos que nos precedieron no se encuentra perdida, puesto que algunos bardos son capaces de acceder a esta enorme reserva de experiencia y conocimiento. Los bardos del colegio de los Ancestros honran a los que estuvieron antes, rinden respeto y homenaje a los difuntos y narran los logros de las vidas de los héroes caídos. De esta manera pueden convocar los espíritus de los antepasados y compartir su conocimiento con sus descendientes, dotándolos de sabiduría y templanza.

Este tipo de bardos son muy respetados en el Imperio Mida, donde es fácil encontrarlos por los caminos, viajando de un lugar a otro ofreciendo sus servicios. Su llegada es anunciada por los suaves silbidos del viento a través de los cilindros agujereados de metal que cuelgan en su ropa y que representan los susurros de los difuntos. Gran cantidad de midas piden a estos bardos que convoquen a sus antepasados para preguntarles por su fortuna, las cosechas y el clima e incluso por asuntos amorosos. Es tal el prestigio del colegio de los Ancestros que el más apto de cada graduación se pone a servicio de la familia imperial para aconsejarles en asuntos de corte.

Sabiduría milenaria

Cuando te unes al Colegio de los Ancestros obtienes competencia con las habilidades Historia y Religión y con el kit de herborista.

Susurros del más allá

A partir de nivel 3, puedes emplear tus dones para dar voz a los muertos, para que reprochen a tus enemigos o den esperanzas a tus aliados. Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies realice una tirada de salvación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de inspiración de bardo. Para ello, tira 1 dado de inspiración de bardo y réstalo o añádelo al número que haya sacado la criatura en la tirada. Puedes usar este rasgo después que la criatura haga su tirada pero antes de que el director de juego determine si falla o tiene éxito. No tiene efecto sobre la criatura si esta no puede escucharte.

Voz de los Ancestros

A partir de nivel 6, puedes convocar a un difunto para que comparta su conocimiento y saber. Puedes emplear un uso de inspiración de bardo para llevar a cabo un ritual de convocar a un ancestro. Para que el efecto funcione, debe estar presente un descendiente del espíritu al que vas a convocar, que se materializa en el aire con un aspecto espectral.

Hasta que el efecto termine 10 minutos después de su lanzamiento, puedes hacerle al ancestro hasta cinco preguntas. El espíritu solo sabe lo que sabía en vida, incluyendo el idioma que hablaba. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas, y el difunto no está obligado a dar una respuesta verdadera si eres hostil o si te reconoce como un enemigo.

Templanza de los antepasados

A partir del nivel 14, puedes canalizar la sabiduría de los antepasados y revestirte de su nobleza y veteranía. Tú y cualquier aliado situado a 30 pies de distancia obtenéis competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría y Carisma.

Tradición Arcana: Escuela de la Desolación

Los estudiantes de la Escuela de la Desolación aprenden todo lo descubierto por los antiguos maestros que realizan incursiones por mundos arrasados, ya carentes de toda vida. Estos usuarios de la magia emplean su arte para arrancar la fuerza vital de sus enemigos y reseca sus cuerpos hasta convertirlos en polvo, de la misma manera que lo hacen los espectros que viven en las dimensiones oscuras.

Es muy común encontrar magos de la Desolación sirviendo en la Cábala de la Armonía Celeste, educados en la escuela creada por Panggani el Lóbrego durante los últimos años de su vida. Son conocidos vulgarmente como amortajados por las máscaras mortuorias con las que tapan sus rostros, están siempre rodeados de una oscuridad perturbadora y son temidos por la gente allá por donde pasen.

Ojos de depredador

A partir del momento que eliges esta escuela en el nivel 2, puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

Conjuros sedientos

A partir del nivel 2, siempre que uno de tus conjuros cause daño necrótico a un objetivo, tu próximo conjuro causa un dado de daño adicional a los que causa normalmente, si este hace daño necrótico.

Cobijo dimensional

A partir del nivel 6, puedes emplear tu reacción para refugiarte en la dimensión oscura cuando pierdes puntos de golpe por cualquier causa. Mientras te encuentras en la dimensión oscura, solo puedes afectar y ser afectado por criaturas de dicho plano. El resto de criaturas no pueden percibirte y no pueden interactuar contigo. Mientras dura este efecto, no puedes desplazarte ni conjurar de ninguna manera y vuelves a tu plano de origen después de tantos asaltos como tu bonificador de Inteligencia. No puedes volver a emplear esta habilidad hasta completar un descanso prolongado.

Pozo de sombras oscuras

A partir de nivel 10, las sombras te rodean y bailan a tu alrededor ocultándote. Cualquier ataque a distancia realizado por criaturas que no cuenten con visión en la oscuridad cuentan con desventaja. Además obtienes ventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo).

Carroñeros de la dimensión oscura

A partir del nivel 14, siempre que uno de tus conjuros cause daño necrótico a un enemigo y reduzca sus puntos de golpe a 0, aparecen 1d3 espectros a 5 pies de distancia de la víctima. Estos espectros tienen iniciativa 1 y atacan a la criatura viva más cercana, a excepción de ti mismo. Desaparecen cuando sus puntos de golpe se reducen a 0.

Arquetipo Marcial: Segador Maldito

Tras realizar algún tipo de trato con un diablo o alguna otra criatura de gran poder y maldad, estos guerreros recorren el mundo segando las almas de aquellos a los que se enfrentan para regocijo de su señor. Equipados con armas malditas capaces de absorber la energía de aquellos a los que asesinan y entregarla a su vil creador para alimentarse de ella, el señor infernal no duda en recompensar a sus «segadores» con poderosas habilidades oscuras con las que incrementar su número de asesinatos. A diferencia de lo que ocurre con los brujos, el patrón de un segador maldito no suelen interferir demasiado en su vida, siempre y cuando continúen combatiendo y asesinando para él.

En Voldor muchos de los oficiales de alto rango de las Lanzas de Lantamar, así como sus reclutas más prometedores o con mejores contactos, son invitados a firmar el contrato de la compañía, accediendo muchas veces sin saberlo, a convertirse en un segador maldito. Por ello, no es extraño encontrar segadores malditos viviendo como aventureros tras renegar de la compañía, pero obligados a portar sus infernales poderes de igual manera.

Arma de Segador

Puedes usar tu acción para crear un arma maldita de Segador en tu mano libre. Puedes elegir la forma que adopta esta arma cuerpo a cuerpo cada vez que la creas y tienes competencia con ella mientras la empuñas. Esta arma se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos. Este arma desaparece si está a más de 5 pies de ti durante un minuto. También desaparece si vuelves a usar este rasgo, si desconvocas el arma (no requiere acción) o si mueres.

Puedes transformar un arma mágica en tu arma de Segador realizando un ritual especial mientras la sujetas. El ritual dura 1 hora y se puede llevar a cabo durante un descanso breve; luego debes desconvocar el arma y lanzarla a un espacio extradimensional para que aparezca cuando crees un arma de segador. El arma no puede ser un artefacto o un arma sintiente. El arma deja de ser un arma de pacto si mueres, si realizas el ritual con otra arma o si haces otro ritual de 1 hora para romper tu vínculo con ella, en cuyo caso el arma regresa del espacio extradimensional y aparece a tus pies.

Invocaciones sobrenaturales de Segador

Tu pacto sobrenatural te otorga poderes más allá de tu comprensión, fragmentos de poder mágicos que refuerzan tus capacidades para la guerra. En el momento en que elijas este arquetipo en el nivel 3, consigues una invocación sobrenatural de tu elección (las opciones se detallan al final de la descripción del arquetipo). Cuando llegues a ciertos niveles de este arquetipo, consigues invocaciones adicionales de tu elección.

Segundo acuerdo

A partir del nivel 7, la energía de los enemigos asesinados comienza a reforzar tu cuerpo. No necesitas comer si has matado a alguna criatura en las últimas 48 horas, aunque aún necesitas beber. Además, aprendes dos nuevas invocaciones sobrenaturales a tu elección.

Arma descontrolada

En el nivel 10, cuando tu arma de Segador consigue un crítico, su energía arcana se descontrola emitiendo un aterrador gemido, causando 2d8 puntos de daño necrótico adicional. Además, todas las criaturas a 30 pies deben hacer una tirada de salvación de Constitución a CD 14. Si fallan, quedan ensordecidas durante un minuto.

Tercer acuerdo

A partir del nivel 15, tu cuerpo es capaz de mantenerse únicamente de las vidas cercenadas. Ya no necesitas comer, ni beber y en lugar de dormir puedes meditar durante cuatro horas al día. Mientras meditas, sufres intensas pesadillas sobre masacres y almas condenadas. Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas. Además, aprendes una nueva invocación sobrenatural a tu elección.

Cuarto acuerdo

A partir del nivel 18, la energía corrupta de tu pacto habita completamente tu cuerpo. A partir de ahora tampoco necesitas respirar y eres inmune al daño necrótico. Además, aprendes una última invocación sobrenatural a tu elección.

Lista de invocaciones sobrenaturales de Segador

Si una invocación sobrenatural tiene requisitos, debes cumplirlos para aprenderla. Puedes aprender la invocación al mismo tiempo que cumples los requisitos. Los requisitos de nivel se refieren a tu nivel en esta clase. Además de las invocaciones descritas a continuación, también puedes aprender las siguientes invocaciones de la clase Brujo del manual básico: Hablar con la bestia, Ojos del guardián de las runas, Influencia cautivadora, Máscara de muchas caras, Susurros de la Tumba, Vigor infernal, Visión del diablo y Uno con la sombra.

Hoja de sanguijuela

Requisito: nivel 12, rasgo Arma de Segador

Cuando golpeas a una criatura con tu arma de segador, recuperas un número de puntos de golpe igual a tu modificador por Fuerza (mínimo 1).

Marcha sombría

Requisito: nivel 7

Consigues competencia en las habilidades de Acrobacias y Sigilo.

Montura lóbrega

Puedes lanzar Corcel fantasma una vez. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso breve.

Impulso blasfemo

Requisito: nivel 7

Puedes lanzar Acelerar sobre ti mismo una vez. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

Falsa percepción

Requisito: nivel 10

Puedes lanzar Invisibilidad mayor sobre ti mismo una vez. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

Alas de Vareneth

Puedes lanzar Caer como una pluma a voluntad.

Esfuerzo funesto

Requisito: nivel 7

Al inicio de tu turno, puedes elegir recuperar un uso del rasgo Oleada de acción, que debes gastar inmediatamente. Al final de tu turno obtienes un nivel de Agotamiento. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado o breve.

Virtud de Ahakram el Ajado

Requisito: nivel 10

Cuando repites una tirada de salvación utilizando tu rasgo de Indomable, siempre se te considera competente con la característica utilizada.

Dominio Divino:

Dominio de la Confusión

El Dominio de la Confusión engloba a todos aquellos dioses que siembran el caos y el engaño por el mundo, ya sea por mero placer o como medio para alcanzar un fin. Suelen ser deidades caóticas o neutrales que prefieran utilizar la sutileza, el engaño y la discordia antes que la fuerza bruta para lograr sus objetivos. Sus clérigos son sujetos ladinos y tranquilos, para los cuales mentir es tan natural como respirar. En ocasiones es difícil diferenciar a los clérigos de los dioses de la confusión de vulgares ladrones. En Voldor, dioses como Ahzek o Ssuchuq, así como muchos dioses menores, utilizan clérigos expertos en este dominio para sembrar el caos entre sus enemigos.

Conjuros de dominio de la Confusión

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Nube Brumosa, Imagen Silenciosa
3	Calmar emociones, Sugestión
5	Pauta hipnótica, Miedo
7	Confusión, Terreno alucinatorio
9	Doble Engañoso, Modificar recuerdo

Competencia adicional

Cuando eliges este dominio en el nivel 1 consigues competencia con la habilidad Engañar. Tu bonificador por competencia se dobla cuando emplees esta habilidad para empujar a alguien a realizar una acción peligrosa para él.

Llamar la atención

A partir del nivel 1, puedes emplear tus dones para alejar la atención de tus aliados y permitirles no ser tenidos en cuenta. Cuando un aliado a 20 pies o menos de ti vaya a realizar una prueba de Destreza (Sigilo) o Carisma (Engañar), puedes emplear tu reacción para otorgarle ventaja en su tirada. Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Canalizar divinidad: Las grandes mentiras

A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para sembrar el caos entre sus enemigos. Como acción adicional, alzas tu símbolo sagrado y suplicas a tu dios para que llene las mentes de tus adversarios con mentiras y distorsione sus sentidos. Una criatura inteligente a tu elección que se encuentre a 40 pies de distancia debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se volverá hostil contra todas las criaturas de las que sea consciente y atacará a una criatura determinada al azar dentro de su alcance. Si no hay ninguna criatura dentro de su alcance, el objetivo no hace nada durante este turno. Al final de cada turno, un objetivo afectado puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el efecto termina. A partir del nivel 14, puedes elegir a dos objetivos.

Canalizar divinidad: Aliado engañoso

En el nivel 6, puedes usar *Canalizar divinidad* para engañar a tus enemigos y aprovecharte de ello. Cuando una criatura lance un conjuro cuyo objetivo (o uno de los objetivos) sea un aliado del lanzador y este se encuentre a 20 pies o menos de ti, como reacción gastas un uso de *Canalizar divinidad* y puedes ser tú el objetivo (o uno de los objetivos) del conjuro en lugar del aliado.

Rostro de amigo

En el nivel 8, consigues la capacidad de que los enemigos te vean con el rostro de algunos de sus seres queridos. Una vez por turno, cuando una criatura a la que puedas ver te vaya a atacar puedes como reacción obligarle a superar una tirada de salvación de Sabiduría CD o sufrir desventaja en todos sus ataques contra ti ese turno.

Falso éxito

A partir del nivel 17, la primera vez cada turno en las que recibas daño, puedes obligar al atacante a relanzar los dados de daño y elegir el menor de ambos resultados.

Juramento Sagrado:

Juramento de apostasía

Estos guerreros han consagrado su vida a la causa de derribar a los dioses, o al menos a liberar a las gentes de su decadente influencia, en pos de la libertad personal y del vacío inevitable. Por muy diferentes razones, estos paladines consideran que los dioses de Voldor no son más que un legado envenenado dejado atrás por los Peregrinos y que en consecuencia deben ser abandonados o destruidos para que la civilización pueda avanzar. Puede tratarse de alguien que ha experimentado la desalentadora presencia de los mundos exánimes, individuos que han sido contactados por horribles criaturas extraplanares o, paradójicamente, adoradores de Ahzek que consideran la no muerte como única manera de perpetuar el alma. Estos paladines saben que pronto el mundo de Voldor desaparecerá y todos sus habitantes no serán más que polvo en otra dimensión extinguida, salvo que sean capaces de salvarse alcanzando el poder absoluto.

Dogmas de la apostasía

Aunque con matices, los paladines que han tomado el juramento de apostasía comparten los siguientes dogmas:

- ♦ **Negación de la divinidad.** Los dioses son una trampa de los peregrinos que nos condena a la decadencia.
- ♦ **La única verdad.** Antes de los dioses sólo existía el vacío y este es la única constante inamovible.
- ♦ **Libertad absoluta.** No aceptes la imposición de ninguna deidad. Conoces sus mentiras y eres capaz de sobreponerte a ellas.
- ♦ **Redención.** Haz todo lo que esté a tu alcance para destruir las mentiras de los dioses y el legado de sus creadores. De igual manera, libera la mente de todos aquellos dispuestos a escucharte.

Conjuros de juramento

Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados.

CONJUROS DEL JURAMENTO DE LA APOSTASÍA

Nivel de paladín	Conjuros
3	Protección contra el mal y el bien, Perdición
5	Visión en la oscuridad, Silencio
9	Quitar maldición, Miedo
13	Destierro, Libertad de movimiento
17	Disipar el mal y el bien, Sacralizar

Canalizar divinidad

Cuando tomas este juramento en el nivel 3, consigues las siguientes opciones de *Canalizar divinidad*.

Arma renegada. Como acción, puedes imbuir con energía del vacío exánime un arma que sostengas usando *Canalizar divinidad*. Durante 1 minuto, añades tu modificador por Carisma a las tiradas de ataque que hagas con esa arma (con un bonificador mínimo de +1). El arma también anula cualquier fuente de luz no mágica cuya fuente se encuentre en un radio de 40 pies. Si el arma no es mágica aún, se convierte en mágica durante ese tiempo. Puedes terminar este efecto en este turno como parte de cualquier otra acción. Si ya no sostienes esa arma o no la llevas, o si caes inconsciente, el efecto termina.

Voluntad inquebrantable. Como reacción, puedes usar *Canalizar divinidad* para obtener ventaja en una tirada de salvación de Sabiduría.

Castigo profano

A partir del nivel 7, cuando utilizas tu rasgo de *Castigo divino* o *Castigo divino mejorado*, puedes elegir si el daño que causas es radiante o necrótico. Además, el daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un celestial o un elemental.

Sobreponerse a lo inevitable

A partir del nivel 15, cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar un número de puntos de golpe igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. No puedes volver a utilizar este rasgo hasta que completes un descanso prolongado.

Invocar el vacío exánime

En el nivel 20, como acción, puedes abrir un portal planar al vacío exánime entre dimensiones para aterrorizar a las criaturas a tu alrededor. Cada criatura que se encuentre en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro seas tú debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se queda asustada mientras dure la invocación. El vacío exánime cubre de desesperación a la criatura y muestra el olvido como una amenaza implacable. Mientras dure la invocación y se encuentre dentro de la esfera, al final de cada uno de sus turnos, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no recibir 3d10 puntos de daño psíquico. Mantener el portal planar abierto requiere mantener la concentración para evitar que se cierre y tiene una duración máxima de 1 minuto.

Una vez usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que acabes un descanso prolongado.

APÉNDICE III DE MATERIAL ADICIONAL

Muchas de las facciones de Voldor tienen acceso a objetos mágicos o al conocimiento para crearlos, que guardan con celo. Un grupo de aventureros que haya demostrado ser digno de confianza, puede tener acceso a estos objetos, mediante un precio pactado o como recompensa a sus posibles colaboraciones.

Inventos de la Cofradía de Erekar

LLAVE DE XION

Objeto maravilloso, raro

Mientras está cargada, la Llave de Xion emite una luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales. Como acción, puedes activar el objeto y gastar 1 carga. Durante los próximos 10 minutos, tendrás *visión verdadera* hasta una distancia de 60 pies cuando portes la Llave de Xion. Además, la Llave de Xion es capaz de revelar algunos elementos escondidos de la arquitectura de los Peregrinos, como puertas o escrituras ocultas que no parecen revelarse con ninguna otra magia conocida.

Este objeto puede contener hasta 3 cargas, y cada una de ellas se recarga exponiendo el objeto a 4 horas de luz solar o a 12 horas a una fuente de luz intensa.

AUTO-LLAVE MECÁNICA

Objeto maravilloso, poco común

Este pequeño tubo metálico cabe en la palma de la mano y está formado por numerosos anillos mecánicos que giran mediante el uso de una manivela en su extremo. Como acción puedes introducirlo en una cerradura no mágica. Tras unos movimientos del mecanismo, la auto-llave emitirá un tono metálico y la cerradura quedará abierta automáticamente. Después de cada uso, hay un 5% de posibilidades de que se rompa y quede inservible, salvo que la utilice alguien que tenga competencia con Herramientas de Ladrón.

VARILLA INFLAMABLE DE XION

Objeto maravilloso, poco común

Puedes usar una acción para pulsar el accionador del mecanismo de esta varilla de acero de 1 pie de longitud, lo que hace que surjan llamas alquímicas desde su extremo. Estas llamas emiten luz brillante en un radio de 40 pies y luz tenue en 40 pies adicionales hasta 5 minutos después de activarse. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 4d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El fuego quema cualquier objeto inflamable que se encuentre dentro del área y que nadie lleve puesto ni transporte.

Cada varilla tiene 2 cargas y cada una de estas cargas se recarga exponiendo el arma a 8 horas de luz solar o a 24 horas de una fuente de luz intensa.

BOMBA DE AGUA BENDITA

Objeto maravilloso, común

Como acción, puedes activar el mecanismo de la bomba y lanzarla sobre una criatura o casilla a una distancia de hasta 20. Al caer, la bomba se activa lanzando el agua bendita de su interior en todas direcciones. Todos los infernales o no muertos que se encuentren en una esfera de 15 pies de radio cuyo centro sea la bomba deben hacer una tirada de salvación de Destreza: si fallan, reciben 4d6 puntos de daño radiante y, si tienen éxito, la mitad.

La bomba tiene una única carga y para recargarla necesitas gastar dos frascos de agua bendita y 10 minutos de preparación.

Artesanía de Xion de Kaosi

OJO MIGRATORIO DE NAKURO

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Elaborados en gran número por un artesano de Nakuro hace siglos, estos pequeños abalorios están formados de una mezcla de Xion y Amatista. De pequeño tamaño y tacto frío, recuerdan a un pequeño ojo con una pupila en su centro. Una vez sintonizado con el Ojo migratorio de Nakuro, puedes cerrar tus ojos y ver a través del mágico abalorio. A la hora de considerar la línea de visión, emplea el punto en el que esté colocado el Ojo migratorio en vez de tu posición.

TÚNICA DEL LÍDER PRUDENTE

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Los artesanos más habilidosos del imperio Mida han desarrollado un método arcano para inscribir encantamientos y salvaguardas en las túnicas de los mandatarios empleando hilo de Xion en los bordados. Mientras llevas la túnica, consigues estos beneficios:

- Si no llevas armadura, tu CA base es 13 + tu modificador por Destreza.
- Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos.

BRAZALETES DE LAS LUNAS CERCION Y ACEAR

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Estos brazaletes están fabricados en plata y Xion y cada uno ha sido decorado con una piedra preciosa, un rubí para representar a Cercion y un zafiro para Acear. Cada pareja de brazaletes están enlazados místicamente, y han sido muchos protegidos y guardaespaldas los que los han usado en tiempos de peligro.

Mientras se llevan puestos, se considera que el portador del brazalete de Cercion ha conjurado el hechizo Vínculo Custodio sobre el portador de Acear.

ESTATUILLA DE EMISARIO ANIMAL

Objeto maravilloso, raro

Se conoce que existen varias decenas de estas estatuillas de madera con engarces dorados que representan a toda clase de animales de la jungla, tales como monos, iguanas, sapos... de apenas un palmo de altura. Cuando se sujetan en la palma de

la mano tienen un tacto cálido y agradable. Tras susurrar a la estatuilla un mensaje y un destinatario, la estatua cobra vida, moviéndose velozmente y recorriendo 50 millas al día hacia el destinatario del mensaje, para recitárselo al llegar. Una vez hecho, vuelve a convertirse en una estatua inanimada.

Armería Mercenaria

AMULETO DE ROCA DE VARANETH

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

La energía residual proveniente de esta roca extraída de las profundidades de las minas de Varaneth fortalece a su portador. Al terminar un descanso prolongado, el portador consigue 1d10 puntos de golpe temporales hasta el próximo descanso prolongado.

YELMO ROBUSTO DE LANTAMAR

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Fabricado por los artesanos de la fortaleza de Varaneth para ser portados por los oficiales de más alto rango de la compañía, este yelmo está formado por acero corrupto de las profundidades y encantado con glifos de origen desconocido. Sin visera y con apertura para la boca, otorga un aspecto imponente en su portador y la capacidad de resistir los más pesados golpes.

Mientras portes el yelmo, tienes resistencia al daño contundente no mágico.

ARMA O MUNICIÓN DE ACERO DE VARANETH

Arma (cualquiera no contundente), poco común

Si causas un impacto crítico con esta arma, todo el daño causado se considera daño necrótico. Además, el máximo de puntos de golpe del objetivo se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0. No afecta a criaturas inmunes a daño necrótico.

La magia es una poderosa herramienta en Voldor y no son pocos aquellos que dedican grandes esfuerzos a desarrollar nuevos conjuros con los que obtener poder. Estos son guardados celosamente por las distintas organizaciones y solo aquellos que demuestran ser de confianza pueden acceder a ellos.

Conjuros de la Cofradía de Erekar

INMOVILIZAR CONSTRUCTO

Nivel 6, encantamiento (clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (un trozo de hierro pequeño y liso)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a un constructo que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar paralizado mientras dura el conjuro, incluso si es inmune al estado Paralizado. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, puedes elegir como objetivo a otra criatura adicional por cada nivel por encima de 6. Las criaturas deben estar a 30 pies o menos entre sí.



LOCALIZAR CONOCIMIENTO

Nivel 2, adivinación (clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un trozo de pergamino en blanco)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Describe un asunto o materia sobre la que desees obtener conocimiento. Sientes la presencia de todos los libros que alberguen en su interior conocimiento relevante sobre el asunto descrito, siempre y cuando estés a 1000 pies o menos de ti.

El conjuro se puede focalizar en asuntos muy concretos como «Gran Emperador Yagar-Yorta It'Antjatjara Yidindji» o materias más extensas como «Historia del imperio mida». Este conjuro no puede localizar un libro si algo de plomo, aunque sea una capa fina, bloquea un camino directo entre el libro y tú.

PROTECCIÓN ENTRÓPICA DE EREKAR

Nivel 1, transmutación (clérigo, explorador, bardo)

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que puedes realizar cuando tú o una criatura que estés a 20 pies o menos de ti activa una trampa mecánica.

Alcance: 20 pies

Componentes: V, M (un puñado de virutas de acero)

Duración: Instantánea

Este conjuro afecta a los mecanismos de las trampas, haciendo que estos fallen de manera inesperada y evitando que la trampa se accione en el último momento. Cuando se active la trampa mecánica, esta no tiene efecto y se considera desactivada automáticamente. Por ejemplo, la trampilla de un foso se atasca y estés no se abre completamente, o el resorte de una aguja envenenada no tiene suficiente fuerza, quedando la aguja atascada. Ten en cuenta que esto puede causar problemas con algunas trampas complejas, por ejemplo una trampa que se active al girar un pomo puede fallar y sin embargo, dejar bloqueado el sistema de apertura de la misma.

RÉPLICA ARCANA

Nivel 3, transmutación (clérigo, explorador)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Tocas un arma de cuerpo a cuerpo o distancia y en tus manos aparece una réplica exacta de la misma, formada por energías arcanas. La réplica es exactamente igual que la original, incluyendo sus capacidades mágicas, y desaparece cuando termina el conjuro. El conjuro finaliza también si la réplica está a más de 5 pies de ti al final de una ronda de combate.

Adeptos de la Cábala

DESCOMPOSICIÓN ACELERADA

Nivel 1, nigromancia (mago, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un puñado de ceniza)

Duración: Instantánea, hasta 10 minutos

Al depositar el puñado de cenizas y musitar las palabras del encantamiento, del cadáver tocado comienzan a brotar volutas de humo de colores parduzcos que rodean el cuerpo del difunto. Cuando el conjuro termina, no queda ni rastro del cadáver ni huellas que haya podido dejar. Si lo empleas contra un muerto reanimado, como un zombi o un esqueleto, haz un ataque de conjuro en cuerpo a cuerpo. Si impactas, el objetivo sufre 1d10 de daño y reduce su velocidad de movimiento en 10 pies mientras dure el conjuro.

EXTRACCIÓN MENTAL

Nivel 3, Encantamiento (mago, hechicero, bardo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Apuntas con el dedo al objetivo mientras concentras tu mente para agrietar la suya, arrancando trazas de su memoria dolorosamente para ambos. El objetivo debe realizar una prueba de salvación de Sabiduría. Si falla, sufre 2d6 de daño psíquico y pierde un espacio de conjuro de nivel 3, o inferior si no cuenta con ninguno de este nivel.

En niveles superiores: Cuando lanzas este conjuro empleando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel superior a 3 y el nivel del espacio de conjuro que pierde aumenta en 1.

MALDICIÓN RIDICULIZANTE

Nivel 2, encantamiento (bardo, brujo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V

Duración: 8 horas

Lanzas una salva de insultos y descalificaciones personales a tu objetivo para hundir su seguridad y autoestima. Si el objetivo puede oírte (aunque no es necesario que te entienda), debe superar una tirada de salvación de Sabiduría, en caso de fallo tiene desventaja en todas las pruebas de Carisma o habilidades que empleen Carisma que realice.

Maestros de la Cábala

AUGURIOS NEFASTOS

Nivel 2, nigromancia (mago, hechicero, brujo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (3 plumas de cuervo)

Duración: 1 minuto

Al agitar los brazos por encima de la cabeza mientras canalizas la energía de las sombras, una bandada de cuervos negros como el azabache y de ojos rojizos como las llamas surgen a tu alrededor y se abalanzan contra un objetivo. Al comienzo de cada turno, el objetivo debe realizar una prueba de salvación de Destreza. Si falla, sufre 2d6 de daño necrótico. Si tiene éxito en la tirada, el conjuro termina.

En niveles superiores: Cuando lanzas este conjuro empleando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel superior a 3.

CONVOCAR CARROÑEROS

Nivel 4, nigromancia (mago, hechicero, brujo)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un hueso humanoide)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas carroñeros de la dimensión oscura que aparecen en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Pueden ser 2 espectros o 4 sombras. Un no muerto convocado mediante este conjuro desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando finaliza el conjuro.

Las criaturas convocadas son amistosas hacia ti y tus compañeros. Tira iniciativa por ellas como si fueran un grupo, que tiene sus propios turnos. Obedecen cualquier orden verbal que les des (no requiere que realices ninguna acción). Si no les das ninguna orden, se defienden de criaturas hostiles pero, si no las hay, no realizan ninguna acción.

Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de un nivel mayor aparecen más criaturas de las que elegiste: con un espacio de nivel 6 aparecen el doble y con un espacio de nivel 8, el triple.

MIRADA DEL VACÍO

Nivel 1, nigromancia (mago, hechicero, brujo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (Línea de 45 pies)

Componentes: V, S, M (un ónice pequeño)

Duración: Instantánea

Tus ojos brillan con una luminosidad maléfica y una onda de energía negativa brota de ellos. Todas las criaturas en una línea de 45 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 puntos de daño necrótico y, si tienen éxito, la mitad.

Los mundos exánimes

Tras décadas de años estudiando empleando el Planetario Iridiscente, los magos de la Cábala han descubierto una decena de mundos en otras dimensiones que carecen completamente de vida. Están cubiertas de restos calcinados, pruebas inequívocas de que antaño estuvieron tan poblados como el mundo de Voldor, pero toda esa vida ha sido extinguida hace mucho.

Son muchos los estudiosos que han perdido la vida viajando a dichos territorios, quienes han perecido a manos de extrañas maldiciones, horrendas criaturas fantasmales o agonizando al contraer enfermedades virulentas. De tanta investigación han obtenido el conocimiento suficiente para idear horribles conjuros, pero también han descubierto que dichas dimensiones son el lugar perfecto al que enviar a sus enemigos, para que mueran sin tener que mancharse las manos. Normalmente optan por atraerlos a una trampa, fingiendo que algún indefenso pide su ayuda, para hacerles entrar en un círculo de teletransporte con el que enviarles a cualquiera de los mundos exánimes. Hasta el momento nadie ha logrado encontrar el camino de vuelta a casa.

Los aventureros que sufran la dura prueba de enfrentarse a los mundos exánimes sufren las siguientes reglas:

Sueños desalentadores: El ambiente hostil y opresivo de este lugar es tal que es capaz de hundirse en lo profundo de la mente y llenar de horrores las pesadillas. Siempre que se realice un descanso largo, los personajes deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14. En caso de fallo, dicho personaje no obtiene los beneficios del descanso y sufre uno de los siguientes efectos. Puede ser elegido por el Director de Juego o decidirse mediante el uso de un dado:

1D6	Efecto
1	El personaje sufre terribles pesadillas y durante el sueño trata de poder escapar de su propia mente, arañando su cara y pecho con sus uñas en un vano intento por huir del sufrimiento que siente. Sufre 2D8 de daño.
2	La frialdad del ambiente es tan agobiante que el personaje no logra vencer el miedo que le provoca toda la muerte que le rodea, haciéndole permanecer en guardia y tenso durante las largas horas de la noche. Sufre 2 niveles de agotamiento.
3	Estas tierras desoladas y marchitas están cubiertas de toda clase de miasma que provoca enfermedades de todo tipo creadas por las mentes que no son capaces de soportar la presión y se vienen abajo. El personaje pierde 1D4 puntos de un atributo elegido al azar.
4	Las visiones fantasmales golpean al personaje durante sus sueños, mostrándole toda clase de horrores de manera terriblemente vívida. El personaje obtiene una locura a largo plazo. Si sufre este efecto por segunda vez, obtiene una locura indefinida en su lugar.
5	Es tal la desesperación que sufre durante la silenciosa noche que el personaje llega a la clara conclusión de que ninguna deidad puede tocar un lugar tan horrible como este. El personaje pierde la capacidad de emplear conjuros otorgados por un origen divino y no obtiene ningún beneficio de conjuros de dicha fuente lanzados por otros personajes.
6	Ante la terrible perspectiva de morir en un lugar tan horrible, la supervivencia personal se abre paso frente al compañerismo y la amistad, dando lugar a un desquiciado consumo de los recursos. Durante la noche el personaje arrasa con los víveres del grupo, acabando con una cantidad de comida y bebida igual a 1D6 raciones de viaje.

Entorno sin recursos: En un lugar tan carente de recursos es realmente complicado encontrar algo que llevarse a la boca, salvo unos pocos restos orgánicos abrasados y agua estancada desde hace siglos. Cada personaje puede realizar al día una prueba de Supervivencia (Sabiduría) a dificultad 20. Si tiene éxito, obtiene alimento y bebida similar a 1d3 raciones de viaje.

Sabrosos invitados: Los personajes son un aperitivo excelente para las criaturas que moran estos mundos rebuscando entre los huesos roídos, conocidos como predadores aciagos. Cada día que permanezcan en los mundos desolados son asaltados por 1d6 predadores aciagos. Como poco a poco son encontrados más fácilmente, añade un predador aciago adicional por cada día que lleven atrapados en este mundo.

Grietas de salida: Existen zonas donde la realidad está tan corrompida que es posible huir de vuelta hacia el mundo de Voldor, aunque hallar estos portales depende en gran parte de la suerte y la perseverancia. Cada día de viaje que se complete lanza 1d20. Si el resultado del dado es igual o menor al número de días que llevan vagando por el plano, los personajes encuentran uno de estos portales.

La Sabiduría de los Kaosi

ESPERANZA ARDIENTE

Nivel 4, abjuración (bardo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Junto con las notas musicales del encantamiento, tu esperanza refulge como el sol al amanecer y arroja a tus compañeros. Cualquier aliado que se encuentra en un área de 60 pies de radio obtiene resistencia al daño necrótico. Si cualquier parte del área del conjuro se solapa con un área de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que ha creado la oscuridad deja de tener efecto hasta el final de este conjuro.

RECHAZO A LA MUERTE

Nivel 4, abjuración (bardo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

La energía mágica baila a tu alrededor, formando una pared fantasmal que se arremolina en torno a ti. Se crea un muro de forma de cúpula de 30 pies de radio contigo en el centro. Ningún muerto viviente puede atravesar el muro físicamente. Si al lanzar el conjuro se encontraba alguno dentro del área, sufre 2d10 de daño de fuerza y es empujado al exterior del muro en dirección opuesta a ti.

Magia del Enjambre

AGARRE QUITINOSO

Nivel 1, transmutación (Druida, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Tus dedos se convierten en afilados colmillos negruzcos y tus brazos en descomunales mandíbulas de hormiga que se cierran sobre tu presa. Realizas un ataque contra una criatura objetivo de tu mismo tamaño o inferior. Si impactas, la criatura queda agarrada y recibe 1d4 de daño mágico perforante. Este daño se repite cada turno que la criatura empiece su turno apresada.

Al principio de cada turno el objetivo puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza o Destreza (a su elección) contra la CD de salvación del conjuro. Si tiene éxito, se libera y el conjuro finaliza. Mientras dura el agarre no puedes realizar acciones que requieran los brazos.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 1.

MARCA DE LA COLONIA

Nivel 5, Adivinación (Druida, Clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M(Sangre de una reina fórmiga)

Duración: Hasta que se disipe

Cuando lanzas este conjuro, manchas tu mano en sangre de reina e inscribes glifos arcanos en la piel de tu objetivo. Durante el proceso, debes mantener en tu mente la acción que deseas inscribir en el glifo, normalmente un hito o acto relevante del objetivo (asesinó a un inocente, salvó la vida de nuestra Reina). El glifo es prácticamente invisible: para encontrarlo es necesaria una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro.

A partir de ese momento, cualquier fórmigo o persona con sensibilidad psíquica que se acerque por primera vez a menos de 20 pies del objetivo recibe una imagen mental del acto grabado en el glifo.

RASTRO DE FEROMONAS

Nivel 3, adivinación (Druida, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: S

Duración: 24 horas

Tocas a tu objetivo y después lames su mano. A partir de ese momento puedes percibir el rastro de tu objetivo. El rastro que deja el objetivo es perceptible a tus ojos como una estela de luz coloreada, que varía según el estado de ánimo del mismo. El rastro dejado en un lugar determinado dura hasta 6 horas.

En niveles superiores: Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 4 o superior puedes usar el conjuro sin tocar al objetivo, si es una persona con la que haya convivido en los últimos días. Puedes añadir un objetivo adicional por cada nivel por encima de 4.

Cofre de tres llaves

Objeto maravilloso, muy raro

Este cofre está fabricado con madera de cerezo y está reforzado con nervios de bronce. Mide 4 pies en su lado largo y 3 pies en su lado ancho, con una tapa curvada con adornos de bronce bajo la que se encuentra una sola cerradura que puede ser abierta con tres llaves.

Si se abre con la primera llave el cofre muestra un espacio de 12 pies cúbicos, al igual que un objeto de su tamaño. El interior es de madera pulida y barnizada.

Si se abre con la segunda llave, el interior del cofre muestra un compartimento cuadrado de 6 pies de lado y 10 pies de alto, al que podemos acceder por una escalera fijada. Todas sus paredes están forradas de estanterías y armarios para guardas cosas. Cualquier objeto que se coloque en sus baldas o cajones no se moverá, aunque el cofre sufra movimientos bruscos.

Si el cofre se abre con la tercera llave, el habitáculo interior mostrado corresponde a una pequeña casa de 500 pies cuadrados con cocina, aseo, tres habitaciones y salón. Desde el salón se puede salir al exterior, una pradera verde de tierra fértil donde el sol siempre permanece en el crepúsculo. La casa

contiene todas las comodidades para vivir de manera moderada, aunque hay que reponer las raciones. En el exterior hay un pozo de agua fresca inagotable.

Si el cofre es agujereado o partido, se rompe y se destruye, y todo lo que contenga se esparce por el Plano Astral.

Cráneo guía de minotauro

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este viejo cráneo, normalmente de minotauro, muestra un pequeño cristal de xion cuidadosamente engarzado sobre los ojos. Mediante crueles rituales de nigromancia, una parte del espíritu del minotauro se ha almacenado dentro del cristal, permitiendo al portador aprovechar la perfecta orientación natural de los minotauros. El portador del cráneo guía puede consultar al espíritu durante cualquier viaje para repetir una tirada de Supervivencia, teniendo que quedarse con el segundo resultado.

Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 4 horas expuesto a la luz del sol o 12 horas a una luz artificial intensa para estar cargada. Si pasan dos semanas desde la última vez que esto ocurrió, dejará de poder utilizarse hasta que vuelva a cargarse.

Escudo barrera

Armadura (escudo), muy raro

Este escudo se considera un escudo +1. Además, mientras sujetas este escudo, si eres objetivo de un conjuro o efecto con alcance en línea o cono que permita una tirada de salvación de Destreza para sufrir la mitad de daño, si superas dicha tirada de salvación no sufres daño alguno y las criaturas situadas inmediatamente detrás de ti respecto al foco del conjuro tampoco sufrirán daño aunque no hayan superado la tirada de salvación.

Flecha de dormir

Arma (bala, flecha o virote), muy raro.

Si la flecha de dormir impacta, el objetivo (y solo el objetivo) resulta afectado por un conjuro de *Dormir* de nivel 1. La flecha tiene la punta redondeada y sustituye su daño normal por 1d4 puntos de daño contundente.

Una vez que una flecha de dormir lanza su conjuro, se convierte en una flecha no mágica.

Garra momificada de sshiraam

Objeto maravillosos, raro

Sshiraam fue un hechicero saurio involucrado en asuntos ilegales. Ideó este objeto debido a la necesidad de que sus secuestrados permanecieran en las sombras y pudieran ver en la oscuridad. Dicen que la primera de estas garras fue fabricada con el brazo de uno de los milicianos que descubrió uno de sus cargamentos.

Cuando la garra momificada de Sshiraam porta un objeto que ilumine (puede ser un objeto o un conjuro, por ejemplo, el truco *Luz*), quien sujete la garra podrá beneficiarse de la iluminación de ese objeto, pero nadie más podrá ver esa luz.

La garra se adapta al tamaño de los objetos a sujetar, pudiendo manipular sus dedos para abrir o cerrar más la mano. Un conjuro de *Visión verdadera* permite beneficiarse de la luz emitida por el objeto que sujeta la garra momificada de Sshiraam.

Ojo siempre vivo

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

El Ojo siempre vivo se trata de un ojo de cualquier especie inteligente conocida, generalmente humanoides, guardado en el interior de un frasco de cristal protegido por un líquido transparente ligeramente burbujeante.

La criatura sintonizada con este objeto puede emplear una acción para poder ver a través del Ojo siempre vivo de forma similar al conjuro clarividencia. El portador del objeto deja de ver con su sentido de la vista para hacerlo con el objeto mágico. El empleo del objeto no tiene límites de distancia ni de duración, y el propietario no pierde la sintonización a pesar de que otra persona lo haya cogido, sin embargo, puede romper la sintonización de manera normal.

Algunos comerciantes pudientes o nobles que han quedado cegados de forma permanente, usan estos objetos para poder suplir su defecto.

Velero propulsado de xion

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Este pequeño velero élfico de casco trincado, con 50 pies de largo y 15 pies de ancho, posee un pequeño sistema de propulsión mágico de xion inscrito en su casco. El barco se mueve por el agua a una velocidad de 2 millas por hora con normalidad. Cuando se activa el sistema de propulsión de xion, que genera un poderoso viento mágico alrededor del barco, este alcanza una velocidad de 8 millas por hora. El velero puede transportar hasta a 28 criaturas de tamaño Mediano o más pequeñas. Una criatura Grande cuenta como 4 criaturas Medianas, mientras que una criatura Enorme cuenta como 9.

El velero necesita luz solar para hacer funcionar su sistema de propulsión. Para cargarse completamente, debe estar 12 horas expuesto a la luz del sol o 36 horas a una luz artificial intensa. Esta carga completa permite activar el sistema de propulsión durante 24 horas, no necesariamente consecutivas.

EL LEGADO DEL EXTINGUIDO

EL CICLO DE XARKAZ

La desaparición de la expedición al Pináculo de Xarkaz, cerca de la ciudad de Tabalard, es solo el comienzo de una serie de eventos que pondrán en peligro la paz y el futuro de toda la región. Misterios de épocas pasadas, intrigas políticas, conspiraciones en las profundidades y un tomo arcano ambicionado por todos pondrán a prueba a los pueblos de Voldor, y solo los aventureros más capaces pueden evitar un desenlace fatal.

El Legado del Extinguido recoge las principales aventuras de la primera temporada de juego para **El Resurgir del Dragón**, de Nosolorol Ediciones. Estas aventuras están diseñadas para poder jugarse de forma independiente, pero también

para formar una campaña que lleva a un grupo de personajes de nivel 3 hasta alcanzar el nivel 11.

Este libro contiene las siguientes aventuras:

- Fragmentos de la Extraña Oscuridad
- Los Gigantes de Xarkaz
- La furia de Xeinoth
- Armonía en la tormenta
- Ecos de Tiranía
- Sangre de Dragones
- Los pecados de Melionii
- El Orbe de la Abundancia

