

GRATIS CON ESTA REVISTA, LA PANTALLA DEL DM DE LA EDICIÓN 3.5 DE D&D

LA REVISTA OFICIAL DE DUNGEONS & DRAGONS

Dragon

EL IMPERIO DEL MAL

DESCUBRE TODOS
LOS SECRETOS
DE LOS DROW

100 PÁGINAS DE
CONTENIDO VIL

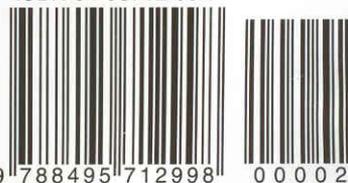
8 NUEVAS CLASES
DE PRESTIGIO

4 NUEVOS
MONSTRUOS

LA CASA
DE LOS
HORRORES
DE PÓRFIDO

UNA
AVENTURA
VIL DE 30
PÁGINAS

ISBN 84-95712-99-7



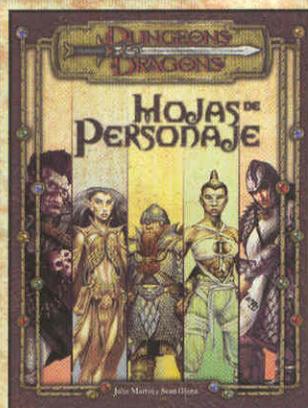
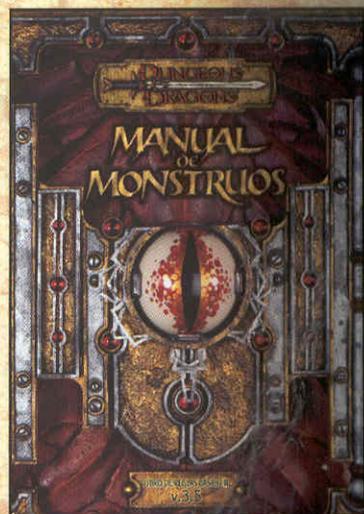
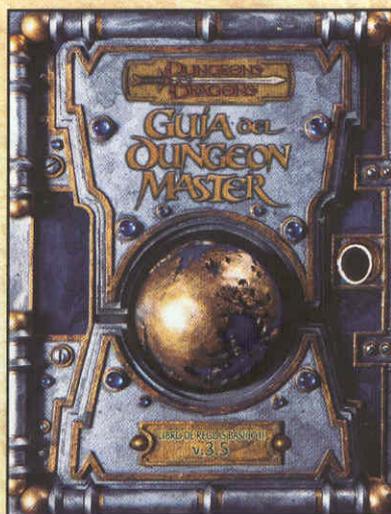
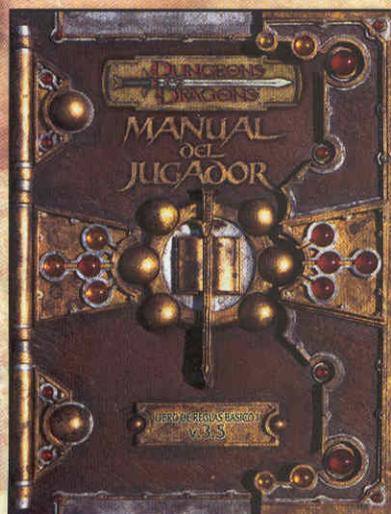
9 788495 712998 0 0002

Nº 2 • SEPTIEMBRE/OCTUBRE
2003 • 7,50 €

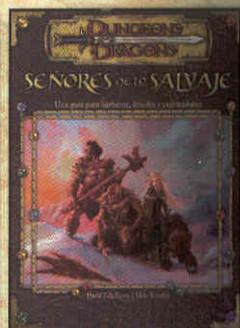
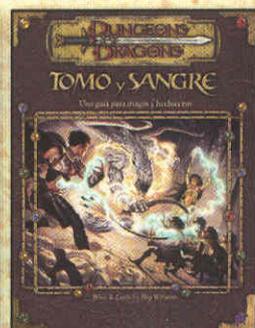
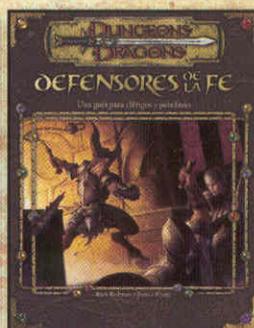
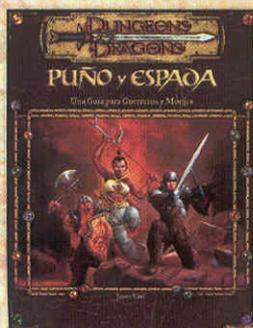


¿Te falta alguno?

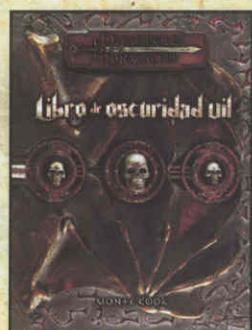
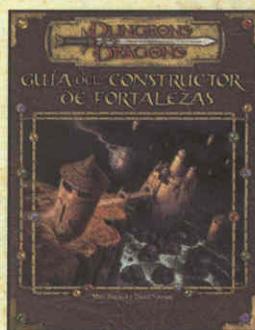
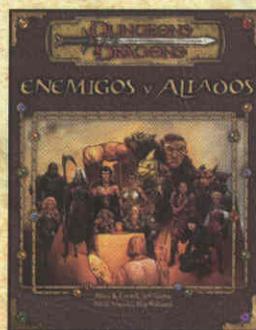
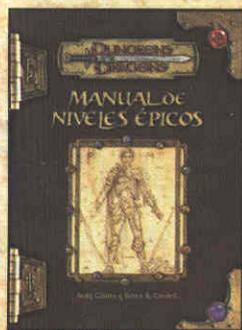
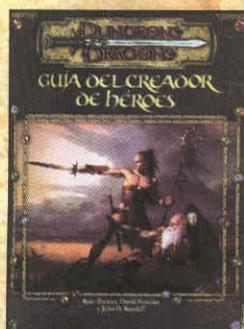
MANUALES BÁSICOS



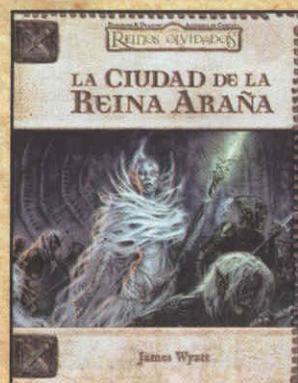
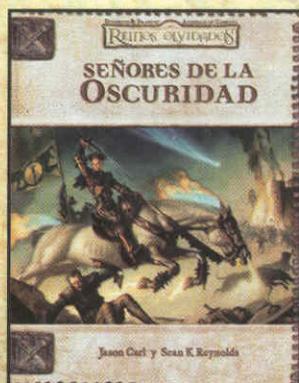
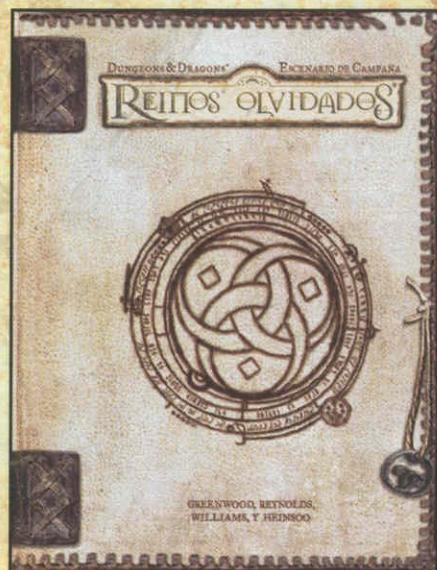
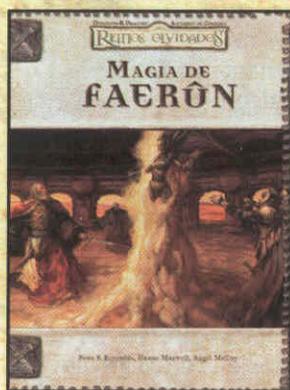
LIBROS DE CLASE



SUPLEMENTOS



REINOS OLVIDADOS



DRAGON

Director

Xavier Garriga

Editor

César Carracedo

Coordinador

Josef M^a Rosich

Génesis

Joaquim Dorca

Traducciones

José Palomares

Hugo W. Serrano Ruiz

Juan Carlos Herreros

Ana López

Miguel García de la Fuente

Angel Benito

Marco Saoner

Josep M^a Rosich

Coordinador de traducciones:

Jordi Zamarreño

Maquetación

Chema Pamundi y su Yeti

Agradecimientos

Darío Pérez

Dragon n^o2

Septiembre/Octubre de 2003

Una publicación de Devir, S.L.
Reservados todos los derechos.

Rambla Catalunya, 117, Principal 2^a.
08008 Barcelona.
Tel: 932 389 870 – Fax: 934 151 342.
Email: devir@devir.es

Publicidad: Departamento editorial
de Devir Iberia

ISBN: 84-95712-99-7

Depósito Legal:

Imprime: Gráficas Barbera, S.L.

Impreso en España

Copyrights: Wizards of the Coast es una marca registrada de Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, AD&D y REINOS OLVIDADOS son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc. d20 system y su logo respectivo son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc. Star Wars es © 2002 Lucasfilm, Ltd. Reservados todos los derechos.

© 2003 Paizo Publishing LLC. Todos los derechos reservados. Used under license.

Cuando escribo estas líneas hace poco más de una semana que ha aparecido en el mercado la ya famosa versión 3.5 de los manuales básicos de D&D y en el momento en que esta revista esté a la venta también lo estará la versión en castellano de dichos manuales. De hecho, confío en que junto a este ejemplar de la revista tengáis también una copia de las pantallas del DM para esa nueva versión. Como siempre que aparece una nueva versión de las reglas básicas, la controversia está servida, pero al margen de debates puntuales sobre la oportunidad de revisar algunas reglas o no, creemos que los nuevos manuales aportan mucha claridad a la hora de explicar determinados conceptos de juego que quedaban un poco confusos en la 3^a edición. En cualquier caso y como suele decirse, el tiempo dará o quitará razones a los partidarios de hacer o no la revisión a estas alturas.

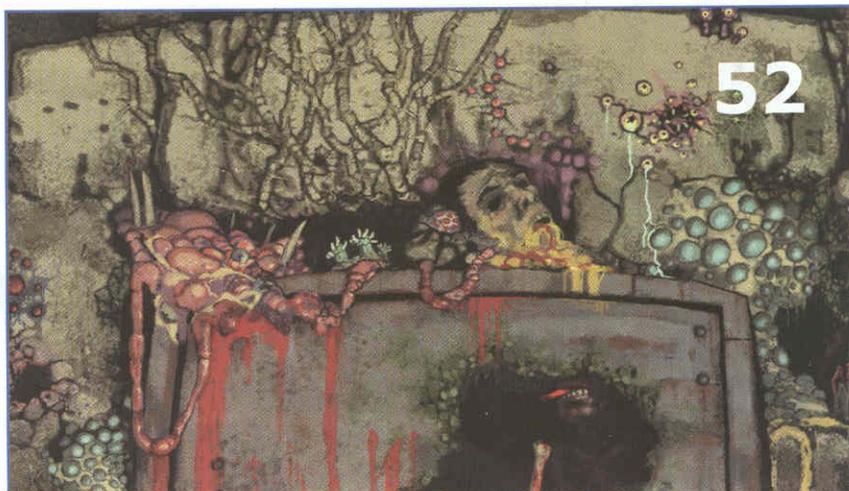
Durante las pasadas Gen Con de Indianápolis, dos fueron las novedades más espectaculares anunciadas por Wizards of the Coast. La primera es el lanzamiento el próximo mes de octubre del nuevo juego de miniaturas para D&D, perfectamente compatible con las reglas del juego de rol y utilizable para poder visualizar los combates de forma más espectacular. La segunda gran noticia fue la presentación del nuevo escenario de campaña para D&D que se publicará en primavera del año que viene. Se llama Eberron y por lo que hemos podido ver es un mundo de fantasía con toques de

tecnología (hay máquinas voladoras) y las primeras ilustraciones dejan entrever, por el atuendo de los personajes, una cierta influencia de las culturas centroamericanas. También nos ha parecido ver dinosaurios y criaturas poco usuales en los escenarios de D&D. Además, este nuevo mundo de juego viene avalado por el hecho de haber ganado el macroconcurso que puso en marcha Wizards of the Coast el año pasado, al que se presentaron más de once mil proyectos. De estos se hizo una primera selección hasta dejarlos en once que más adelante quedaron en tres y finalmente se eligió Eberron, que no sólo tendrá suplementos de rol sino también novelas, juegos electrónicos y miniaturas especiales.

En cuanto a este número de la revista, hay que destacar que tienen un peso importante los artículos dedicados a elfos oscuros y a demás servidores del mal, quizás para compensar el gran artículo del primer número dedicado a caballeros y paladines. A partir de ahora podréis encontrar también en cada número una aventura completa de la revista Dungeon y a partir del número tres de la revista nos gustaría poder abrir una sección de cartas de los lectores, así que todos los interesados en escribir en ella podéis mandarnos cartas convencionales a la dirección de la editorial, o correos electrónicos a devir@devir.es

Un abrazo,

Xavi Garriga



MAGE KNIGHT™

DUNGEONS

MIL Y UNA LEYENDAS...



MIL Y DOS MUERTES

DE LOS CREADORES DE MAGE KNIGHT, HEROCLIX Y MECHWARRIOR. MAGE KNIGHT DUNGEONS: PYRAMID LLEVA EL JUEGO CON MINIATURAS AL INTERIOR DE LOS DUNGEONS. CADA FIGURA AUMENTA SU NIVEL CUANDO ADQUIERE EXPERIENCIA Y TESOROS. PYRAMID INCLUYE 12 NUEVOS HÉROES Y ENGENDROS DE MAGIA, ASÍ COMO NUEVOS COFRES DEL TESORO Y TRAMPAS!. ADEMÁS, PYRAMID VIENE CON UN MAPA DE LAS MAZMORRAS BAJO LA PIRÁMIDE. LAS FIGURAS DE MAGE KNIGHT DUNGEONS: PYRAMID SON TOTALMENTE COMPATIBLES CON MAGE KNIGHT Y MAGE KNIGHT: CONQUEST.

PYRAMID

WIZKIDS

©2003 WizKids, LLC. All rights reserved. Mage Knight, Mage Knight Dungeons: Pyramid, MK and WizKids are trademarks and/or registered of WizKids, LLC. Patent Pending.

www.wizkidsgames.com , www.devir.es

Devir

DRAGON SUMARIO

Número 2 • Septiembre/Octubre 2003

4 Sumario

Lo estás leyendo justo ahora. Un resumen de todo lo que puedes encontrar en el presente número de **DRAGON**.



6 Info

Últimas novedades y próximos lanzamientos nacionales y americanos para D&D.

8 Carne para Lolth: La vida secreta de los elfos oscuros

Todo lo que siempre quisiste saber sobre los drow, pero no te atrevías a preguntar.

16 Los castigos de Lolth

Son *fashion*, son *cool*, y básicamente molan. Pero la vida de los drow está muy lejos de ser un camino de rosas. Descubre por qué.



24 La bóveda de los drow

Bienvenido a Erelhei-Cinlu, una metrópolis de elfos oscuros más cargada de vileza e intrigas de las que puedas desentrañar en una sola campaña.

42 Los Cruzados del pacto de la ceniza vs. los drow

¿No te gustan los elfos oscuros? A ellos tampoco. Por eso quieren erradicarlos.

50 Devoradores de carne

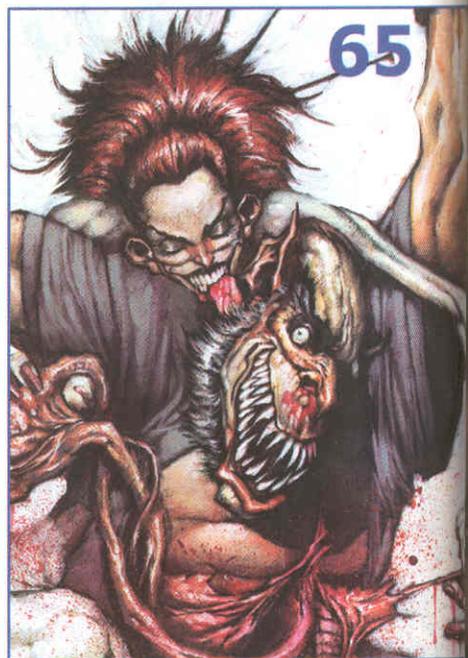
Esta clase de prestigio nos presenta una nueva subraza de medianos: los jerren. Son chiquitines, barrigones y de pies peludos, y, bueno... verás... también son caníbales.

52 ¿Hasta dónde debes llegar?

¿Qué nivel de "realismo sucio" quieres que muestren los villanos en tus partidas? ¿Prefieres el estilo "para todos los públicos" de Darth Vader, o te inclinas más por el ultragore de Cara de cuero?

56 Los lacayos de la oscuridad

A todos nos gusta el jamón, y a los monstruos también les gustan las clases de prestigio. Aquí tienes cuatro ejemplos de clases de prestigio para potenciar a tus monstruos cultistas. Miles de kuo-toa,



rakshasas y doppelgánguers de todos los mundos de campaña te estarán eternamente agradecidos.

65 La casa de los horrores de Pórfido

Con este título, ya te puedes imaginar que la aventura de este número de **DRAGON** no va de ninfas y duendecillos. El puerto de Calahundida es una herida supurante de maldad y depravación. Acechando entre la inmundicia hay un horror más allá de toda imaginación...

97 En la mesa

Marcadores para todos los tipos de monstruos que aparecen en esta revista.

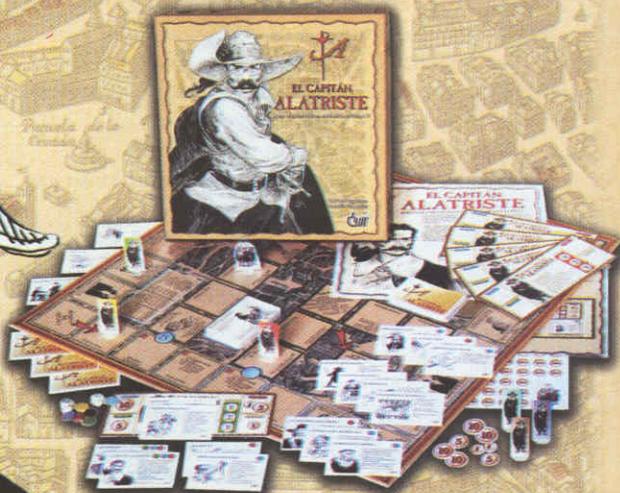
EN PORTADA

Marc Sasso ilustra nuestra portada en esta ocasión. Dos elfas oscuras en fotogénica pose guerrillera, a lo "Azucar moreno", que le hacen exclamar a uno ¡Yum, Yum!



EL CAPITÁN ALATRISTE

Un juego de tablero
para recrear las andanzas
de los personajes de
Arturo Pérez-Reverte



De 2 a 6 Jugadores
A partir de 12 años

Devir

Devir Iberia S.L.

Rambla de Catalunya 117, pra

08080 - Barcelona

Tel -932 389 870 www.devir.com

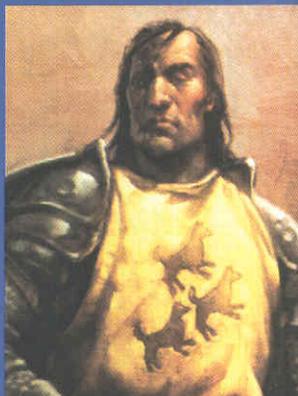
Juego de Aventuras en el Madrid de Felipe IV

NOTICIAS Y NOVEDADES

- La noticia que debe abrir esta sección es, por supuesto, que ya tienes en tu tienda amiga los nuevos manuales de la edición 3.5 de **D&D** en castellano. A estas alturas, todo buen dungeonero debe estar ya al corriente de la controversia generada por su aparición (¿Se trata realmente de una mera revisión, o se les ha ido la mano cambiando reglas?), pero lo cierto es que, libro por libro y siendo imparciales, los nuevos **MANUAL DEL JUGADOR**, **GUÍA DEL DUNGEON MASTER** y **MANUAL DE MONSTRUOS** son superiores en muchos aspectos a sus antecesores de 3ª edición.
- Monte Cook, co-diseñador de la 3ª edición de **D&D**, publica en **Malhavoc Press** uno de los libros de **D&D** más esperados de los últimos años: **Arcana Unearthed**. Se trata de un **MANUAL DEL JUGADOR** "alternativo", donde TODAS las razas, clases de personaje, conjuros y dotes son nuevos respecto a los del **MANUAL DEL JUGADOR** oficial. También incluye variantes de reglas para el combate y la magia (el lanzamiento de conjuros es más modulable y "realista"), y una ambientación de campaña muy prometedora: el **Trono de Diamante**. Durante su presentación en las pasadas **Gen Con** de Indianápolis, la expectación era tanta que las existencias del manual de **Arcana Unearthed** se agotaron por completo... ¡Dos veces!
- La versión en castellano de **MODERN D20**, el manual de sistema d20 para jugar partidas ambientadas en la actualidad (y de cualquier género: terror, espionaje, paramilitar, ciberpunk, acción al estilo hong-kong...) llegará a las estanterías de nuestras tiendas a mediados de octubre. Muy recomendable.
- Ya se ha cerrado el trato: **Devir** empezará a publicar en breve los comics oficiales de D&D que están siendo editados en USA por **Kenzer y Co**, la misma gente que creó **Los Caballeros de la Mesa del Comedor**, y la línea **Hackmaster**. De hecho, el acuerdo alcanzado por **Devir** consiste en un paquete de material que también incluye la edición en castellano del JdR **Hackmaster** y sus suplementos.
- Hace meses, **Wizards of the Coast** convocó un concurso entre sus fans para crear su nuevo mundo de campaña para **D&D**. Tras recibir más de 11.000 propuestas, ya se ha seleccionado un ganador. El afortunado ha sido Keith Baker, y su mundo de campaña se llamará **Eberron**. Se trata de un mundo de alta magia con tecnología *steam-punk*, que a primera vista parece un bizarro cruce entre lo mejor de los **REINOS OLVIDADOS**, **PLANESCAPE** y **SPELLJAMMER** (muy, muy, muy buena pinta). **WotC** lo editará el año que viene, salvo hecatombe nuclear, con la habitual invasión de material (manuales de rol, miniaturas, videojuegos, novelas...).

EN LA PRÓXIMA DRAGON...

El próximo número de la revista **DRAGON** (noviembre/diciembre) será un especial centrado en cómo adaptar a D&D una de las novelas de fantasía que más fuerte están pegando en los últimos años: La saga de Westeros, escrita por George R. R. Martin (en España, por el momento, la editorial



Gigamesh ha publicado con gran éxito el primer volumen, *Juego de Tronos*, y tiene en preparación el segundo, *Choque de Tronos*). Tres artículos que incluirán trasfondo del mundo de campaña, clases de



prestigio, monstruos exclusivos de Westeros, un "quién es quién" con el trasfondo y las características de algunos de los PNJs más importantes de las novelas, y diversas reglas opcionales y notas para el DM sobre cómo llevar a buen puerto una

campaña centrada en las órdenes de caballeros, las intrigas palaciegas, las grandes batallas, y un nivel de magia más controlado de lo normal.

Redondearemos el número 3 de **DRAGON** con algunos excelentes artículos, sobre temas tan variados como los espadachines (con reglas para adaptar su estilo de lucha a cualquier clase de personaje), composiciones maestras para mejorar las habilidades de los bardos, insultos para lanzar a tus enemigos, armaduras arcanas para magos... todo eso y mucho más, en la próxima **DRAGON**.



El SEÑOR de los ANILLOS

Trivia

¿Quién acompañó
a Frodo hasta Rivendel?

De 2 a 4 jugadores o equipos.
A partir de 12 años.

¡1200 preguntas,
+ de 100 marcadores,
y dos maneras
distintas de jugar!

El Señor de los Anillos Trivia es el juego definitivo
para los amantes de la obra maestra de J.R.R. Tolkien.



CARNE PARA LOLTH

LA VIDA SECRETA DE LOS ELFOS OSCUROS

Por Robin D. Laws · ilustraciones de Marc Sasso

*Oh, Escultora de carne, que tejiste el mundo;
Que nos creaste de la más negra arcilla,
Hilando en ella una telaraña de venas y arterias,
Sentimos tu hambre.
Oh, Lolth, humildemente te alimentamos hoy,
Con una hoja afilada como tus mismas fauces,
Separamos los huesos de la carne.
Toma el alimento que consagramos por ti,
Y por este día no nos devores, permítenos vivir.*

—súplica de la Liturgia carmesi de Lolth

La aristocracia drow avanza por antiguos pasillos de piedra, hoy húmedos y cubiertos de musgo. Gritos y gemidos llegan desde el anfiteatro que tienen delante. Los gritos parecen ser la carcajada gutural de una ágil sacerdotisa de piel oscura, cuyo brillante cuerpo está cubierto por docenas de peludas arañas grises que trepan por él, cada una del tamaño del puño de un bebé. El cabello de la sacerdotisa, blanco como un campo cubierto por el hielo, reposa junto a su esbelto cráneo, mientras púas de plata pulida sobresalen de su frente, mejillas y mandíbulas.

Su sirviente gнома se tambalea de un lado a otro, doblegada por el peso del cofre dorado, lleno de vino verde y dulces, con el que carga. Las manos de la criada le han sido cortadas a la altura de las muñecas, las cuencas de sus ojos están vacías y secas, y no puede dejar de estremecerse ni por un momento.

De repente, un bufón de labios rojos da una cabriola desde detrás, dejando ver los ganchos de acero que nacen de las cuchillas que tiene en los hombros. Busca una nueva víctima, alguien a quien atravesar con sus cadenas. La sacerdotisa consigue arañar al payaso con sus uñas afiladas como cuchillas, abriendo cortes carmesí en la carne de su espalda. El bufón oscila de un lado para otro y se relame los labios con la lengua.

Un siseo de expectación se alza entre la multitud. Esta noche la sangre correrá como el vino, y si tienen suerte, la mismísima diosa araña aparecerá para arrancarle la cabeza a alguien.

El mal bajo tus pies

Mucha gente de la superficie teme a los drow, a pesar de que son pocos los que han visto alguna vez a uno. Han oído leyendas de elfos cuya piel es negra como la noche, y de su hambrienta y cruel diosa Lolth, la Reina araña. Algunos dicen que esas historias, que atribuyen todo tipo de depravación imaginable a los drow no pueden ser ciertas, que son exageradas y que ninguna sociedad, ni siquiera una totalmente malvada, podría seguir adelante si su gente fuese tan perversa e impredeciblemente brutal como aseguran sus enemigos.

¡Eso es lo que chismorrea los sabios! Ve a cualquier taberna frecuentada por exploradores y buscadores de tesoros y ellos te enseñarán: digan lo que digan, ningún relato es capaz de capturar el verdadero horror del mundo de los elfos oscuros.

"Todos somos la carne de Lolth"

La sociedad drow sobrevive como lo hace gracias a que una poderosa y caprichosa diosa así lo desea. Lolth, conocida como la Madre de las mandíbulas, la Escultora de carne y la Tejedora de telarañas, gobierna la existencia de los drow. Mediante sus terribles agentes terrenales, las sacerdotisas, Lolth se interesa por cada individuo, desde su doloroso nacimiento hasta su desdichada muerte. Desde su más tierna infancia, todos los drow saben que existen solo para dar a su diosa alimento y placer. Aquellos que sobreviven hasta la edad adulta aprenden a no temer esta verdad eterna, sino a abrazarla. Afrontan cualquier riesgo con inquebrantable resolución, sabiendo que nada puede ser ni remotamente tan terrorífico como el rostro de Lolth. Venerarla significa dejar de lado cualquier duda o vacilación. Sus pequeños y brillantes ojos oscuros contienen la única verdad: la vida no es más que una danza fugaz entre el depredador y su presa. Al final, todo el mundo es despedazado y digerido. Por tanto, el único modo de dar sentido a la existencia es asegurarse de lograr muchas muertes antes de morir, y demostrar tu estilo al hacer sufrir exquisitamente

PARA TU CAMPAÑA

Aunque tu campaña no incluya drow, o estos no tengan un papel predominante en ella, puedes usar muchos de los elementos descritos en este artículo. A continuación tienes algunas sugerencias para ello:

- Todos los elfos son de alineamiento maligno. Sólo hay una subraza de elfos (los descritos en este artículo), y viven en la superficie en vez de bajo tierra.

- En una comunidad élfica, nace un elfo negro cada cierto número de generaciones. Estas anomalías son vistas como portentos, y suelen presagiar un cambio en una estructura de alto poder o en el medio ambiente. Estos niños de piel oscura poseen extrañas aptitudes (ver la descripción de los drow en el *Manual de monstruos*), y han recibido el don (o la maldición, según se mire) de tener visiones del futuro. Aunque se les da un papel especial en su comunidad y son tratados con gran respeto, durante su infancia suelen ser rehuidos por otros jóvenes, y se ven obligados a volverse autosuficientes.

- Los drow son ajenos de otro reino. Su mundo se ha quedado sin humanoides a los que esclavizar y sacrificar a su hambriento dios, y han empezado a invadir otros reinos en busca de nuevas presas.

- Tras un gran cataclismo medioambiental, ha nacido una nueva raza (los drow), que se adapta perfectamente al ambiente hostil y post-apocalíptico en que se ha sumido el planeta. Esta raza es terriblemente violenta, no conoce el concepto del bien, y se multiplican a un ritmo alarmante.

- Los elfos oscuros no existen. En su lugar, hay un culto de elfos malignos que se hacen llamar "drow" y veneran a una diosa araña llamada Lolth. Creen que si sacrifican a miles de humanoides, Lolth bendecirá a la agonizante raza élfica, y llegará un día en el que volverán a reinar sobre las otras razas.

PARA TU PERSONAJE

¿Tu personaje no es drow? ¡No te preocupes! Hay varias maneras en las que puedes usar la información de este artículo. Por ejemplo, para crear un interesante trasfondo y un gancho argumental para tu personaje. A continuación tienes unas cuantas ideas al respecto, que puedes usar al como esán, o puedes modificar a tu gusto

- **Mataste a mi padre, prepárate para morir.** Los drow mataron a toda tu familia cuando eras niño, dejándote huérfano. Quizá fuiste capturado y torturado por drow, pero conseguiste escapar de su cautiverio. Has estudiado sus métodos y aprendido sus debilidades, y ahora estás preparado para vengarte. No descansarás hasta que el mundo quede limpio de esa abominable raza.

- **Luke, yo soy tu padre.** Siempre has tenido un aspecto diferente al de los otros elfos. Tu piel es más oscura de lo normal, tu pelo un poco más rubio, y tu vista más aguda en la oscuridad. Tu madre, que te crió y te educó sola, pronto abandonará el mundo de los vivos, y está lista para contarte su terrible secreto: ¡Tu padre es un drow! Destrozado, debes decidir si deseas buscar a tu padre y aprender más sobre esa parte de tu herencia o si deseas mantener el secreto.

- **Oh, hermano mío, ¿dónde os halláis?** Tu hermano ha sido secuestrado por los drow para sacrificarlo, y depende de ti que sea rescatado antes de que se convierta en alimento para su hambrienta diosa. Has sido entrenado como rastreador, y tu plan consiste en infiltrarte en territorio drow como mercader. Allí reunirás tanta información acerca del enemigo como te sea posible, antes de liderar un intento de rescate. Aunque tu misión es peligrosa, no tienes elección: eres la última esperanza para tu hermano.

a tu presa mientras muere. Un drow incapaz de deleitarse con la agonía y la destrucción no es un drow, y solo puede servir para un sacrificio ritual. Cuando el coraje flaquea, el auténtico drow solo necesita recordarse a sí mismo el credo principal de su fe: "todos somos la carne de Lolth".

Aunque todos los drow abrazan la muerte, cada individuo prefiere, naturalmente, abrazar la muerte de otros en lugar de la propia. El deseo de evitar ser la próxima comida de Lolth gobierna todas las interacciones de la comunidad. Incluso las más poderosas sacerdotisas se cubren las espaldas para asegurarse de que jóvenes y ambiciosos acólitos no les buscan su turno para acabar en la panza de la Escultora de carne. Por cada cien adultos de una comunidad drow, sus sacerdotisas deben hacer un sacrificio semanal. Las sacerdotisas logran satisfacer esa incesante demanda de diversas maneras: principalmente, buscan herejes y delincuentes para enviar a su altar de sangre. Para ello buscan informadores, que delatan las infracciones de otros para evitar convertirse en víctimas ellos mismos. Solo en contadas ocasiones puede una comunidad drow justificar el sacrificio de uno de sus propios adultos, por lo que sus víctimas suelen ser principalmente esclavos o prisioneros.

Aún así, la escasez de prisioneros puede sobrevenir en cualquier momento, y los drow inteligentes se asegurarán de tener al menos una patrona en el sacerdocio local. Cada sacerdotisa se rodea de una red de lameculos que acatan sus órdenes, y normalmente, ninguna sacerdotisa se atreve a sacrificar a los favoritos de una colega de mayor rango. Aunque un comportamiento servil y halagador nunca hace daño a la hora de ganarse el favor de una sacerdotisa, un drow orgulloso puede valerse de otros medios. Artistas de renombre, torturadores virtuosos, eruditos y artesanos consumados pueden asegurarse su supervivencia sirviendo tanto a las sacerdotisas como a la comunidad en general. De entre todos ellos, las sacerdotisas aprecian sobre todo a los llamados "cazadores", aventureros drow que merodean por la Infraoscuridad en busca de prisioneros a los que esclavizar o sacrificar.

Las sacerdotisas de Lolth saben qué es lo que más le gusta comer a su diosa: los drow son mejores sacrificios que las demás razas, y los adultos son mejores que los niños. Lolth prefiere los individuos sanos a los enfermos o los débiles, y cuanto más poderoso y hábil sea un personaje, mejor. Entre los que no son drow, la Reina araña favorece muchísimo más a los humanoides que a cualquier otro tipo de criatura y devoraría antes a los buenos y legales, que a los malignos o caóticos. Los seres no inteligentes (con una inteligencia menor que 3) no merecen su interés, dado que son incapaces de comprender su propio sufrimiento. Colocar a un mero animal sobre su altar es arriesgarse a ser devorado uno mismo.

Las sacerdotisas determinan si sus sacrificios poseen la cantidad y calidad suficientes para contentar a su diosa. Cuando quieren estar completamente seguras, un conjuro de *comuni3n* otorga la respuesta directa de la Gran araña. No obstante, con frecuencia las sacerdotisas más experimentadas pueden, mediante la preparaci3n de augurios, decir si Lolth est3 contenta con sus ofrendas. Una se1al que denota el descontento de la diosa es el 3xito de tus enemigos. Por ejemplo, si un grupo de aventureros penetra las defensas de la comunidad drow, est3 claro que la Reina araña le ha retirado su gracia. Para ganarla de nuevo, la sacerdotisa deber3 aumentar su r3gimen de sacrificios, empezando por los invasores.

La sangrienta batalla del Naz-Sac

Una diferencia notable entre los drow y sus primos de la superficie tiene que ver con sus índices de fertilidad. La mayoría de los elfos tienen índices de fertilidad muy bajos, en contraposici3n con sus largas esperanzas de vida. Las madres drow, por el contrario, dan a luz tan a menudo como las razas m3s f3rtiles como los humanos y los orcos. Su mayor fertilidad se refleja en la aplastante tasa de mortandad entre los ni1os y adolescentes drow. Las hembras drow pueden dar a luz diez veces la cantidad de beb3s que las hembras de otras subrazas 3ficas, pero eso no significa que lleguen a tener m3s adultos que ellas.

Para las drow es habitual estar embarazadas de gemelos o hasta trillizos. No obstante, los nacimientos m3ltiples son infrecuentes, ya que el feto m3s fuerte se alimenta de sus hermanos mientras est3n en el 3tero. Las embarazadas drow pueden sentir a veces estos combates en sus vientres. Esas batallas prenatales producen en sus madres una sensaci3n de euforia, conocida en la lengua infracom3n como naz-sac. La sensaci3n es infinitamente m3s fuerte que la producida por el sexo o por cualquier droga, y de no ser por ella, no cabe duda de que las mujeres drow, ego3stas hasta la m3dula, no estar3n dispuestas a sufrir las molestias de la reproducci3n.

El naz-sac se da hasta cuatro veces en cada embarazo m3ltiple, por lo general a principios del tercer trimestre de embarazo. Las madres que experimentan repetidos naz-sacs suelen sentirlos en una r3pida sucesi3n: una vez cada uno o dos d3as. El 3ltimo naz-sac indica que uno de los fetos ha logrado acabar con sus rivales. Este proceso no da como resultado el nacimiento de ning3n beb3 muerto, sino que los perdedores son reabsorbidos por el cuerpo de la madre.

Un juego para toda la eternidad

El hecho de que un drow reci3n nacido haya sobrevivido en el 3tero y haya conseguido nacer, no garantiza su futura supervivencia. Todos los ni1os drow, incluso los que a3n no saben andar,

sienten un instintivo impulso homicida hacia sus hermanos. De hecho, cuando se da la oportunidad, la mayoría de jóvenes drow asesinan felizmente a cualquier compañero de juego. A pesar de esto o, mejor dicho, por culpa de esto, a los niños drow no se les lleva a ninguna guardería. Sus madres quieren que los niños fuertes agudicen sus instintos depredadores, deshaciéndose de la progenie más débil durante el proceso. Ningún drow desea ver cómo un niño débil o incompetente alcanza la edad adulta para traer la vergüenza a su familia. Debe mencionarse que la fuerza no tiene por qué ser física.

GUERRA DE SACERDOTISAS

Del gusto de Lolth por los sacrificios se deriva una terrible lógica. Si prefiere a los drow antes que a los no drow, y a los personajes de alto nivel antes que a los de nivel más bajo, es lógico que sus víctimas favoritas sean sus mejores sacerdotisas. Por eso, las sacerdotisas han ideado un modo de evitar acabar en sus propios altares: aliarse entre ellas. La mayoría de veces, mantienen una actitud de respetuosa pero desconfiada distancia entre sí. Si una sacerdotisa actúa contra otra, el resto tiende a ponerse contra la agresora. Los anales de la historia drow hablan de muchos incidentes en los que sacerdotisas rebeldes se alían contra una suma sacerdotisa solo para ser luego traicionadas por sus supuestas aliadas. Una sacerdotisa debe ser muy impopular para que sus compañeras no hagan nada para evitar su sacrificio.

No obstante, eso no quiere decir que no se conozca ninguna lucha abierta en una comunidad sacerdotal. En la mayoría de casos, se produce una ruptura entre dos bandos con igual número de miembros. Estas luchas tienden a crecer hasta convertirse en guerras civiles que afectan a comunidades enteras. Cada facción de sacerdotisas usa a sus lacayos, soldados y cazadores preferidos en su guerra contra las demás. Los historiadores de los elfos oscuros han llegado a documentar casos en los que sacerdotisas enfrentadas han reclutado a aventureros de la superficie para reforzar sus tropas.

Lolth nunca interviene en estas luchas, ni aunque supongan la desaparición de comunidades enteras. El éxito del depredador no debe verse nunca nublado por la compasión hacia la presa.





Es preferible un niño delgado cuya inteligencia le permita tramar la muerte de otros, a tener una bestia llena de músculos a la que se pueda engañar fácilmente.

Por supuesto, cualquier drow que ejercite la compasión o la virtud es visto como alguien indiscutiblemente débil. En el improbable caso de que sus hermanos no se alien para romperle la tráquea, su madre seguramente lo enviará a las sacerdotisas, como carne de cañón para sus dagas ceremoniales. Por ello, los drow buenos son muy inusuales. Sobrevivir sin abrazar el mal con entusiasmo es casi imposible.

Los padres drow rara vez visitan a sus hijos, y aunque algunos varones de mente débil podrían disfrutar jugando con sus pequeños, las enfermeras y los sirvientes mantienen su atenta mirada puesta en ellos.

No hay duda de que los niños drow crecen mucho más rápido que otros elfos, por culpa del peligro que corren. A los ocho años ya pueden caminar y conversar, y en ese momento son apartados para ser escolarizados. Las sacerdotisas más jóvenes les hacen de tutoras, castigándoles brutalmente cuando se portan mal. Los estudiantes pueden ser enjaulados, sumergidos en agua hirviendo o helada, golpeados con palos afilados, envenenados, quemados o simplemente pulverizados con puños y garrotes. Este trato enfermizo apenas parece refrenar a los irrepreensibles niños que ya demostraron ser bravucones y supervivientes en su hogar. En cualquier caso, las sacerdotisas nunca les hieren fatalmente: si los quisieran muertos, sería todo un desperdicio el no sacrificarlos.

La doctrina religiosa es la asignatura principal. Los jóvenes aprenden también maniobras de combate, a leer y escribir, matemáticas, historia natural, alquimia y habilidades artesanales. Los estudiantes que muestran afinidad con la magia suelen ser apartados de las clases e instruidos como aprendices de magos y hechiceros. La escuela sigue hasta los veinte años, cuando empieza oficialmente la adolescencia. Hasta ese momento, 1 de cada 3 estudiantes ha sido asesinado por sus compañeros de clase. Otro 10% ha sido enviado al templo para servir de alimento a Lolth.

Pruebas de traición

Durante los años que unen la infancia con la edad adulta, se espera que los jóvenes drow escojan un papel en la sociedad y emprendan el camino para cumplirlo. Suelen adoptar mentores, de los que aprenden sus habilidades y se familiarizan con sus contactos. Una vez que un joven adulto

drow obtiene suficiente experiencia, espera a que le suceda algo terrible a su mentor (o podría inventar algo él mismo si así lo exige una prueba de Lolth) y trata de pasar a ocupar su lugar. Esto suele implicar enfrentarse con aprendices rivales u otros que estén interesados en los clientes, posición o propiedades del mentor. Se considera un alto crimen para los drow servir de mentor a los propios hijos, aunque a veces puede obtenerse el permiso de las altas sacerdotisas, pagando un cierto precio.

Los maestros tienen derecho a decidir si su protegido puede vivir o morir. Los adolescentes pueden no congraciarse con

LA ÉTICA DEL ASESINATO DROW

Los aventureros que deseen mantener su alineamiento bueno deben pensar siempre antes de atacar. Solo porque la vasta mayoría de orcos u osgos, por ejemplo, tienden a ser malvados, eso no garantiza que un orco o un osgo en particular merezca ser despiadadamente partido en dos en nombre de la verdad y la virtud. Esa inquietud no es aplicable a los drow. Prácticamente todo individuo dentro de una comunidad drow ha demostrado ser ya un asesino o asesina, incluidos los niños pequeños.

De hecho, debes tener cuidado: del mismo modo, casi todos los drow, hasta los más jóvenes, son experimentados asesinos y podrían hacer alarde de un gran nivel como guerreros, pícaros o hechiceros. Más de un aventurero ha encontrado una ignominiosa muerte tras bajar la guardia ante un niño drow.

Algunos vagabundos drow podrían, en circunstancias muy extrañas, tomar como suyo el manto del bien. Algunos individuos se exilian de sus comunidades de asesinos en busca de una vida tranquila fuera del alcance de Lolth. En la mayoría de los casos, acaban siendo consumidos por su propia vergüenza y por el asco que se dan a sí mismos, pues son incapaces de olvidar por completo la barbarie de sus años de formación. Puede que un drow supuestamente bueno no te destripe por la noche mientras duermes, pero seguirá forcejeando continuamente con sus poderosos impulsos hacia la mentira, el egoísmo y la traición. El hecho de que los habitantes de la superficie les eviten a toda costa hace que la vida sea aún más difícil para la minúscula fracción de drow que buscan sinceramente su redención.

las sacerdotisas, en cuyo caso carecerán de protección en la sociedad drow. Deben mantener sus cabezas agachadas, al tiempo que prueban su utilidad a sus patrones. Inclinar la balanza hacia uno de los lados es arriesgado: un aprendiz demasiado humilde parece fácil de amedrentar, pero los más ambiciosos alarman a sus maestros, que empiezan a temer ser asesinados.

A la edad de 80 años, más o menos, se espera que los adolescentes completen una tarea que demuestre su maestría en un cierto rol. Un cazador debe capturar un valioso sacrificio, un músico debe tocar una balada especialmente difícil, etc. El drow no solo debe cumplir bien su tarea, sino que no debe mostrar ningún miedo o falta de convicción. Hacerlo significa fallar a los ojos de Lolth y trae como resultado horribles castigos. El éxito indica que el drow está listo para ser reconocido como adulto. Un adolescente que supera la prueba sin deshacerse de su mentor debe iniciar un negocio propio, empezando su carrera de manera independiente.

Baladas sobre asesinatos

Como adultos, los drow buscan protegidos a los que explotar, rivales que destruir y oportunidades de obtener placer. La riqueza y el lujo son vistos como rasgos superficiales del éxito, pero la verdadera medida de la posición de un adulto reside en el número de personas a las que ha asesinado (o cuyo asesinato ha provocado) y la manera creativa en que haya hecho sufrir a su presa mientras perecía. Igual que un asesinato lleno de tortura provoca más admiración que uno furtivo y rápido, las diferentes víctimas aportan diferente prestigio. El asesinato de un miembro conocido de la comunidad confiere más gloria que el de un mero extranjero. Asimismo, el mérito de las víctimas de sacrificios corresponde a aquellos que las capturan, de modo que la clase cazadora es una de las más admiradas en la sociedad drow, solo por debajo de las sacerdotisas.

Un destripamiento ingenioso no vale nada si no llega a oídos de los demás. Así pues, los bardos tienen un papel crucial entre los drow. Los que desean subir en sus estatus social contratan a bardos para que rememoren sus asesinatos en canciones. Si es posible, incluso invitan a cantantes de baladas a asistir a los asesinatos para así poder plasmar con mayor detalle la matanza. Un bardo con talento y un séquito popular puede mejorar mucho el prestigio de un drow, transformando una vulgar ejecución en una

masacre digna de celebración. Los bardos patrullan los retorcidos pasadizos de una comunidad subterránea, entonando sus sangrientas baladas con el tono chillón que se espera de un cantante drow. Contratar a un bardo famoso puede costar decenas de monedas de oro, y cuanto más paga un drow, mayores son sus posibilidades de subir socialmente. El protagonista de la canción podría, por ejemplo, atraer como patrona a una sacerdotisa más poderosa o conseguir nuevos clientes de buena cuna para sus negocios. Las canciones sobre asesinatos especialmente populares sobreviven no solo a la fama de sus víctimas, sino a la de los mismos asesinos. Además de nuevas canciones por encargo, los bardos interpretan también clásicos de todos los tiempos como "La quema de Farza-Lach", "Las entrañas de Tornon" y "Siete gotas del corazón sangriento".

Acompañando a la voz de lamento del bardo drow hay un complejo instrumento similar al laúd y llamado vazhan-do. Sus tirantes cuerdas pueden ser punteadas con furia, dejando escapar un violento torrente de notas, o dobladas lentamente, lo que causa sonidos molestos. Cualquiera de las 64 cuerdas del vazhan-do puede ser soltada rápidamente del instrumento, doblándose como un garrote vil. No es nada raro que los bardos actúen también como asesinos, puesto que sus rondas nocturnas les permiten viajar de un lado a otro de la comunidad sin que les hagan preguntas. Aunque es bien conocida su posición de asesinos de alquiler, sería impensable restringir sus movimientos.

Negarse a ofrecer hospitalidad a un bardo puede parecer poco deportivo, pero eso no significa que se le tenga que quitar el ojo de encima un solo momento.

Las pruebas

Lolth no pone nada fácil a sus acólitos el contentarla. Todos los drow tienen una sensación de creciente incomodidad a medida que avanzan en sus carreras, sea cual sea el rol que hayan escogido. Todos temen el día en que alcancen un nivel de éxito que capte la atención de su grotesca diosa, pues ni tan siquiera las sacerdotisas son inmunes a los temidos Lolthanchwi, los "Castigos de Lolth". Lolth hace pasar a sus seguidores una serie de terroríficas pruebas a lo largo de su vida, la primera de las cuales tiene lugar en la última etapa de la adolescencia (1.º nivel en términos de juego). Las pruebas siguen sucediéndose a medida que el drow se hace más fuerte y diestro, siendo cada una más difícil que la

anterior y con consecuencias cada vez más terribles (ver el artículo "Castigos de Lolth" en este mismo número).

Los drow notan cuándo va a llegar cada prueba. Sus sentidos se vuelven dolorosamente agudos, y el mundo parece más real y amenazador. En algunos casos, visiones horripilantes anuncian la llegada de una prueba, mientras que en otros, una señal, como encontrarse un tipo concreto de araña, indica una nueva prueba. A los drow se les requieren diferentes tareas según cada prueba, pero siempre deben arriesgar tanto su vida como todo lo que han llegado a conseguir en ella.

Heridas de amor

Como sucede con muchos tipos de arañas, los rituales de apareamiento drow son impredecibles y llenos de peligros, al menos para el macho. Las mujeres gozan de una incuestionable superioridad en la sociedad drow. Las sacerdotisas dirigen la política, y las matriarcas controlan a las familias y los negocios. De acuerdo con los estereotipos drow, las hembras son más inteligentes, impasibles y crueles, mientras que los varones son estúpidos, impulsivos y emocionales. Los varones matan y mutilan para defenderse y demostrar que no son cobardes. Las hembras lo hacen porque les divierte.

Las hembras se casan por razones políticas, pero no son monógamas. Pueden flirtear con sus seguidores, con viajeros de otras comunidades o incluso con sirvientes y esclavos. En cambio, se espera de sus maridos que se mantengan completamente fieles a sus esposas, y si se les descubre haciendo lo que no deben, probablemente serán sacrificados. Por otra parte, si una poderosa sacerdotisa se encapricha del marido de otra mujer, puede enviarle al altar si comete la osadía de rechazar sus favores. Los varones atractivos suelen verse ante este tipo de situaciones sin solución, y por ello suelen desfigurarse a sí mismos o pasar largos periodos de tiempo lejos de la comunidad, con grupos compuestos por otros cazadores varones.

La tradición drow permite que sus hembras mantengan relaciones con miembros de otras especies. En cambio, si un varón se enreda en semejante coqueteo, se considera un delito capital. Cualquier contacto sexual entre un drow y una draña significa la muerte inmediata, sin importar lo más mínimo el rango que ostente el drow. Las relaciones con las drañas siguen siendo el mayor tabú de la cultura de los elfos oscuros.

En la más oscura oscuridad

Al ser tan temibles, los drow se han ganado muchos y poderosos enemigos. Deben defender sus comunidades contra azotamientos, guerreros enanos y otros grupos de aventureros humanoides. Los asentamientos drow no pueden ser limpiados simplemente corriendo de habitación en habitación y matando a los habitantes de cada cámara. Los elfos oscuros reaccionan rápidamente ante las intrusiones. Instalan sofisticadas alarmas mágicas y montan patrullas sistemáticas en un amplio perímetro para asegurarse de que toda la comunidad se moviliza para la batalla en el momento en que los enemigos llegan a sus puertas. Los drow tratan de hacer caer a sus oponentes con oleadas de soldados de reemplazo y soldados comunes antes de enviar a cazadores de alto nivel y a poderosas sacerdotisas.

Es posible, aunque difícil, ser admitido pacíficamente en un enclave drow. Como amantes del lujo, los elfos oscuros ansían alimentos inusuales, drogas extrañas, telas de calidad, joyas y otros objetos exóticos que no pueden producir ellos mismos. También están siempre pendientes del mercado de esclavos; los ejemplares demasiado dañados para trabajar, al menos pueden ser víctimas de torturas. Los drow pagan por estos objetos con el botín obtenido de sus invasores o con objetos mágicos únicos creados por sus magos. Se aseguran un buen precio por estos objetos manteniendo en secreto la técnica usada para crearlos. Los individuos más decentes detestan cualquier rasgo de fabricación drow, y miran de soslayo a los que hacen uso de objetos mágicos drow. Muchos vendedores de objetos mágicos se niegan a manejar dichos objetos, pero aun así, estos alcanzan altos precios en lugares con tendencia hacia el mal. Hay modos más fáciles de ganarse la vida que llevar caravanas de comercio a la Infraoscuridad, pero unos pocos personajes intrépidos han amasado fortunas de esa manera.

Los drow no confían fácilmente en los extranjeros, ni aunque sean comerciantes a los que ya conocen. Solo tras realizar con éxito muchos intercambios provechosos les dan a los no drow libre acceso a una de sus colonias. Hasta un aliado antiguo puede ser sacrificado si comete una metedura de pata importante, o si los drow andan muy justos de gente a la que sacrificar.

Lo normal es que los drow permitan a los grupos de aventureros atravesar sus puertas sólo como prisioneros atados, amordazados e inconscientes traídos por

grupos de caza. La mayoría de prisioneros son mutilados y puestos a trabajar como esclavos, pero los aventureros suelen ser tratados con cuidado hasta que llega un momento propicio para el sacrificio. No obstante, se sabe de aventureros que escaparon de su cautiverio y se abrieron camino hasta salir de un enclave drow.

Arañas, arañas, por todas partes

Las cámaras de cualquier colonia drow están llenas de arañas. Desde minúsculos ejemplares del tamaño de un alfiler hasta tarántulas guardianas del tamaño de casas, no hay una sola área de una comunidad de elfos oscuros que no tenga arañas. Se mueven en grandes grupos a lo largo de los muros y los suelos, y saltan desde los techos, mientras que sus telarañas, algunas más fuertes que cuerdas, cuelgan de cualquier superficie imaginable.

Aunque los invitados pueden sentirse nerviosos por la ineludible presencia de las arañas, los locales no les prestan atención. Las telarañas son apartadas o quemadas sin más, y el crujir de las arañas al ser pisadas es una musiquilla constante. Los drow no se molestan en comprobar si hay arañas antes de sentarse, y una matriarca podría coger despreocupadamente una araña del tamaño de un puño mientras negocia un acuerdo comercial y empezar, por ejemplo, a arrancarle patas una a una. Los panes y flanes drow están salpicados de patas extraviadas, mandíbulas y huevos. La sobrecogedora presencia de tantísimas arañas suele ser desconcertante para los visitantes que no son drow, pero estos últimos apenas reparan en ellas.

Teatro de la atrocidad

No hay seguidores más fervientes del arte que los drow, siempre que las obras en cuestión revelen una maldad demencial.

Los asesinatos rituales para Lolth pueden ser vistos como una grotesca forma de arte interpretativo. Aunque los sacrificios diarios son llevados a cabo en pequeños templos o santuarios, aquellos que implican a víctimas notables suelen producirse en grandes anfiteatros en los que puede reunirse toda la comunidad.

Estos acontecimientos dan lugar a una atmósfera carnavalesca, con carcajadas llenando el salón a medida que los bufones saltan a través de las butacas. Los bardos se pasean cantando canciones sobre asesinatos, y los celebrantes cargan con comida y vino para amenizar el rato. Vapores embriagadores que provienen de

los incensarios flotan en el aire, haciendo que los corazones latan más rápido y las manos tiemblen con el ansia de sangre. Las sacerdotisas y otros aristócratas observan desde palcos privados que poseen cortinas que pueden ser corridas para disfrutar de cierta intimidad. Cualquier cosa, desde conspiraciones a encuentros amorosos, es negociada en el interior de estos palcos.

La mayoría de los deportes drow son horriblemente brutales y viscerales. Un entretenimiento popular consiste en mantener a un prisionero atado en un aparato que deja caer lentamente, gota por gota, un ácido mágico en su frente. El disolvente abre un agujero en el cráneo de la víctima y después le derrite el cerebro. Durante ese tiempo, orbes de transmisión telepática comunican al ansioso público los recuerdos moribundos de la víctima. Los asistentes pueden de este modo saborear las experiencias más traumáticas y dolorosas del prisionero, a medida que este sucumbe lentamente.

No todo el derramamiento de sangre en el anfiteatro resulta fatal. A menudo los torturadores demuestran su absoluto dominio de sus cuchillas de trinchar, dejando a sus víctimas justo al borde de la muerte. Los torturadores más artísticos se vuelven tan famosos como los bardos. Incluso las víctimas a las que se deja con vida para ser curadas mágicamente entre actuación y actuación pueden convertirse en celebridades entre los drow, si son capaces de comunicar su sufrimiento de un modo lo bastante artístico.

El gusto drow para el arte decorativo resulta espantoso para los humanoides no malignos. Una clase de artesanos drow particularmente diestros se especializa en esculturas increíblemente vividas que parecen haber sido creadas a partir de carne viva. Lo cierto es que las esculturas son talladas en bloques de seda de draña pintados cuidadosamente a mano, y a los que se dota de movimiento mediante complejos aparejos mecánicos. Muchas son retratos a tamaño natural de torturas o mutilaciones, y los motivos más comunes incluyen un paladín empalado, una araña devorando los sesos de un mediano o el dios bueno de los elfos, Corellon Larethian, esculpido sobre una mesa de torturas.

En algunas comunidades drow, son populares otras piezas más abstractas

como, por ejemplo, un tapiz de carne líquida en el que hay centenares de ojos gelatinosos, que se desplazan arriba y abajo continuamente, con un movimiento ondulatorio.

Caza, viajes y guerra

Para muchos drow varones, encontrar la paz y la independencia solo es posible cuando salen de cacería, lejos de sus esposas, madres y hermanas (aunque nada impide a las mujeres drow convertirse en cazadoras, tienden a permanecer en casa, cerca de los hilos del poder).

Los cazadores ganan mejor posición para sí mismos y más riqueza para sus familias al capturar esclavos y víctimas para sacrificios. Buscan sobre todo aventureros a los que atacar, porque ese tipo de gente tan poderosa son muy preciados como objeto de sacrificio.

A algunos elfos oscuros descontentos les cuesta poco seguir errando y no volver nunca a casa. Los drow llamados "buenos" suelen haber sido cazadores que decidieron buscar un lugar para ellos en otras sociedades. Incluso cuando luchan por causas aparentemente buenas, encuentran que sus arraigados hábitos depredadores son difíciles de desechar.

Las comunidades drow prósperas pueden dar a Lolth su regalo preferido si declaran la guerra a una ciudad, aldea o colonia subterránea cercana. El propósito de este tipo de conquistas es siempre el mismo: asesinato de masas. Los drow victoriosos acaban con la vida de pueblos enteros en el nombre de Lolth. En alguna ocasión, ambiciosas sacerdotisas buscan alianzas con otros enclaves drow, esperando formar ejércitos lo bastante grandes como para invadir y masacrar naciones enteras. Este tipo de esfuerzos puede surtir efecto de manera provisional, pero no suele durar mucho, ya que no hace falta mucha provocación para que las envidiosas sacerdotisas de comunidades diferentes se vuelvan unas contra otras.

Muerte y entierro

En la cultura sedienta de sangre de los drow, las palabras "entierro" y "vejez" no existen. No es frecuente que un drow viva más de 400 años; antes o después, un drow lo bastante poderoso como para vivir tantos años captará la atención de la

diosa Lolth, y acabará en el altar de sacrificios. Los drow que mueren por causas naturales son considerados una vergüenza para Lolth. Sus cuerpos son abandonados simplemente hasta pudrirse, y sus cadáveres sirven de alimento a los insectos y las sabandijas. Sin embargo, en algunos casos, como cuando un drow más notable muere por causas naturales, las sacerdotisas pueden usar su muerte como ejemplo para otros drow, mostrándoles la vergüenza fruto de no haber llamado nunca la atención de Lolth y no haber sido llamado para ser sacrificado. El cuerpo de uno de estos drow es izado sobre la puerta de su hogar familiar, suspendido mediante delicada seda de araña, y se le deja allí hasta que solo quedan sus huesos. Esto sirve como símbolo de la vergüenza de la familia y como recordatorio para otros drow de los beneficios de asesinar a miembros especialmente longevos de la familia. Los drow que caen en batalla o que han sido asesinados por otros drow reciben la "bendición" de Lolth. En vez de ser tirados a la basura o dejados para que se pudran en la puerta principal de un hogar ancestral, la carne de sus cuerpos es arrancada ceremoniosamente de los huesos por una sacerdotisa. Luego se seca y se usa para realizar mejoras en los ropajes o para fabricar czakl's, recipientes especiales usados para recoger la sangre extraída de las víctimas de los sacrificios. El resto de partes de su cuerpo, junto con sus huesos, son puestas a disolver en un poderoso ácido, y tras unos cuantos días, no queda nada de él.

Los drow no tienen el concepto de que deba venerarse a los antepasados, y no lloran la pérdida de los familiares caídos; al contrario, están demasiado ocupados urdiendo la manera de sacar provecho de su muerte. Esto puede significar obtener nuevo prestigio y poder dentro de la familia, nuevos contactos comerciales o una nueva herencia. Si se da el caso, extremadamente raro, de que un drow sienta la pérdida de un compañero o familiar, es una buena idea ocultar tales sentimientos. A un elfo oscuro lo bastante estúpido como para mostrar una emoción tan inútil como la lástima, se le considera una abominación, y es entregado como sacrificio a Lolth de manera rápida y dolorosa. **D**

LOS CASTIGOS DE LOLTH

por Eric Cagle · Ilustrado por Anthony Waters

En las profundidades, bajo la superficie del mundo, hay un reino de oscuridad, peligro y traición. Muchas razas lo llaman hogar, pero los siniestros drow son sus únicos soberanos. Gobernán sobre sus esclavos con una arrogancia sin igual mientras intrigan y conspiran a espaldas de sus congéneres. Pero incluso con ese aire de superioridad, los drow temen una cosa: a Lolth, la Diosa oscura, la Reina araña.

Lolth es una pesadilla que pocos entienden. Aunque otorga a los drow ingentes cantidades de poder, riqueza e influencia, también es la encarnación de la corrupción más absoluta. Cualquiera que adore a Lolth se encuentra al filo de la navaja de la locura, la maldad y la muerte. En este artículo se describen las distintas fases de una vida dedicada a su veneración, llamada Lolthanchwi o Castigos de Lolth.

URZTEHII — LOS NO ELEGIDOS

Al igual que pasa en las otras razas, la mayoría de los drow son por defecto de 1.º nivel. En cierto modo se pueden considerar afortunados, ya que no deben soportar el tormento y la agonía que supone ser observado por los innumerables ojos de Lolth. Lo mismo puede decirse de las arrogantes clases altas, que consideran como ganado y esclavos de la elite a los drow de menos poder o de un estatus reducido.

Si los drow no tienen ambición para avanzar en su sociedad no lo harán, trabajarán

duramente como soldados y sirvientes, o serán meros juguetes para el resto. Cuando mueran, Lolth consumirá sus almas. La mayoría se resignan ante tal destino, y durante sus miserables vidas se procuran tanto hedonismo como pueden.

Normalmente, esto implica atormentar todo lo posible a las criaturas que no sean drow. Cuando un drow muestra un grado de ambición considerable, ya sea por accidente o por decisión propia, está jugando a un juego muy peligroso. No sólo se está poniendo a prueba ante sus congéneres, sino que también debe mostrarse digno frente a los ojos de Lolth. A este proceso se le llama "prueba de la oscuridad".

El Zwy'il

La palabra drow zwy'il [ZUIL] significa "candidato" y se usa para representar a los drow que Lolth va a poner a prueba. En cierto modo, todos los drow que adoran a Lolth se consideran zwy'il, ya que la Reina araña vigila a sus hijos y los somete continuamente a innumerables pruebas de lealtad. Sin embargo la mayoría de los drow, especialmente los clérigos, reservan este título para los drow que muestran los indicios obvios de las pruebas.

LOS SENDEROS DE LOS LOLTHTANCHWI

Los Castigos de Lolth son una serie de pruebas que debe superar un drow para incrementar su poder. La Reina araña es una señora caprichosa, cruel y exigente que disfruta de igual manera al contemplar cómo los drow caen en el caos y la locura, que al ver cómo avanzan y prevalecen.

Cada una de estas pruebas tiene lugar cuando el drow sube de nivel. Está obligado a superarlas o será destruido. Los drow llaman a estas pruebas "castigos" (chwi en drow) porque no obtienen ningún beneficio al superarlas excepto poder seguir con vida. Los drow que se las arreglan para evitar la terrible telaraña de poder de Lolth ganándose el favor de otra deidad, no se ven afectados por estas pruebas, pero se convierten en el objetivo de cualquier drow que adore a Lolth.

Chwineka: la prueba de la oscuridad

Cuando un drow ha demostrado ambición, iniciativa y una buena predisposición hacia el egoísmo, habrá dado su primer paso hacia el Lolthtanchwi. Ahora se le considera un zwy'il y se ve sometido a los caprichos de su diosa oscura. Para los drow esta transición se llama Chwineka (se pronuncia *chwineca*) o prueba de la oscuridad.

ARACNOLOTH	
ABERRACIÓN DE TAMAÑO MEDIANO	
Dados de golpe:	3d8-6 (19 pg)
Iniciativa:	+2 (Des)
Velocidad:	30', 15' trepando
CA:	15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13
Ataques:	mordisco +3 c/c, arco corto +4 a distancia
Daño:	mordisco 1d6+1 y veneno, arco corto 1d6
Frente/Alcance:	5' x 5' / 5'
Ataques especiales:	aptitudes sortilegas, mirada veneno
Cualidades especiales:	RC 14
Tiros de salvación:	Fort +3, Ref +3, Vol +4
Características:	Fue 12, Des 14, Con 14, Int 11, Sab 16, Car 10
Habilidades:	Avistar +7, Concentración +7, Escondarse +8, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +8, Tregar +10 ninguna
Notas:	clima/terreno: cualquier subterráneo
Organización:	solitario, pareja, comitiva (2-7 más 7-12 arañas monstruosas de tamaño Pequeño), o compañía (1-2 drañas, 7-12 aracnoloth más 11-20 arañas monstruosas de tamaño Pequeño)
Valor de desafío:	3
Tesoro:	estándar
Alineamiento:	siempre caótico maligno
Avance:	según la clase de personaje
NEP:	+5

En algunos aspectos, esta es la prueba más terrible, ya que aparentemente se presenta al azar y sin previo aviso. Lolth examinará al zwy'il para ver si su corazón es suficientemente oscuro, propio de un auténtico drow. Para los drow, tener un corazón oscuro significa carecer de compasión, estar lleno de egoísmo y poseer un destacable aire de superioridad.

Este chwi ocurre repentinamente, y siempre en un momento en que el sujeto está realizando algún acto supervisado por otros elfos oscuros. El drow siente que su pecho se hincha de arrogancia, el corazón se llena de poder e ímpetu y le embarga una sensación de estar siendo observado desde lejos. Si da alguna muestra de desconfianza o de no ser digno, un terrible dolor aferrará su corazón. Sin previo aviso el cuerpo del zwy'il comenzará a sufrir convulsiones y a transformarse. Sus ojos se ennegrecerán y crecerán hasta alcanzar proporciones gigantescas, a la vez que surgirán seis ojos pequeños por su cara. En la boca del zwy'il aparecerán dos grandes colmillos venenosos y finalmente emergerán un par de patas de araña de su torso. El drow se ha transformado en un aracnoloth, otra creación monstruosa de Lolth, temida y perseguida por los otros drow (consulta

Los aracnoloth son unas criaturas terroríficas y vengativas, que se ocultan en la oscuridad esperando una presa. Odian a los drow desafortadamente, y organizan partidas de caza junto a las drañas.

Los aracnoloth tienen el aspecto de un híbrido mitad drow y mitad draña. Parecen humanoides con cuatro patas de araña y un caparazón negro brillante. Sus caras resultan especialmente horribles, con ocho ojos de araña y dos colmillos venenosos en el centro.

Combate

Los aracnoloth son oponentes peligrosos y terribles, e intentan horrorizar a sus enemigos antes de combatir cuerpo a cuerpo. Por lo general acribillan a sus presas a flechazos desde la oscuridad, y a continuación cargan sobre ellas empleando su ataque de mirada. Los aracnoloth perseguirán a cualquier criatura que huya.

Mirada (Sb): causar miedo como si lo lanzara un hechicero de 3.^{er} nivel, 30', Voluntad niega (CD 11)

Veneno (Ex): mordisco, salvación de Fortaleza (CD 13) daño inicial y secundario 1d4 de Fuerza temporal.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad, sugestión y telaraña*. Estas aptitudes se consideran conjuros lanzados por un hechicero de 3.^{er} nivel (CD base para la salvación = 11 + nivel de conjuro).

la barra lateral del aracnoloth). Lolth odia a todos los drow que se han transformado de esta manera y disfruta convirtiéndoles en meras burlas de arañas y drow, en lugar de permitirles ser auténticos miembros de una de las dos especies.

El Chwineka ocurre cuando un drow ha ganado experiencia suficiente para avanzar al segundo nivel.

Chwikezzar: la prueba de la ambición

Al sobrevivir al Chwineka, el zwy'il demuestra poseer la superioridad necesaria para avanzar en la sociedad drow. Los drow inferiores le mostrarán respeto de inmediato en la mayoría de eventos sociales, aunque todavía deberá tener en cuenta su lugar en la jerarquía. A continuación el zwy'il tiene que prepararse para el Chwikezzar (se pronuncia *chuiquezar*) o prueba de la ambición.

Para aquellos que estudian a Lolth y su demente lógica, el Chwikezzar es la prueba más sencilla puesto que la Reina de las arañas valora la iniciativa natural, envidia y avidez de triunfo que posee todo drow. Sin embargo, nadie sabe cuál es la cantidad necesaria para aplacar su deseo. El zwy'il en este momento cometerá horribles actos de asesinato, fraude, engaño y coacción

para poder mejorar su posición social. Esto se ve condicionado por el hecho de que todos los drow deben tener siempre en cuenta su lugar dentro de la sociedad. Un drow puede mostrar una capacidad impresionante para triunfar, pero si da un solo paso en falso, se encontrará una daga envenenada en su espalda, recuerdo de un asesino mejor que él. En esta etapa los drow deben mostrar egoísmo para avanzar, negociar, presionar y finalmente ganar una posición a expensas de los demás.

La prueba real es sutil. El zwy'il recibe una información de origen anónimo que le muestra una oportunidad sumamente provechosa, pero a cambio debe exponerse a un gran riesgo. El cometido exacto

depende del "asunto" en el que el drow se involucre. Por ejemplo, un drow mercader puede descubrir un modo de eliminar por completo a un competidor y aumentar así el precio de sus artículos, pero a cambio corre el riesgo de enemistarse con una sacerdotisa de gran poder. La información recibida es correcta, pero no puede ser verificada. Si el zwy'il asume el riesgo y actúa, pasará la prueba.

Si el zwy'il vacila, o si no aprovecha la oportunidad que se le presenta, Lolth considerará que no posee ambición. Desde ese momento en adelante, casi cualquier tarea que el drow acometa estará destinada al fracaso. Desaparecerán las oportunidades en los negocios, los

conjuros fallarán con una frecuencia alarmante, y los otros drow le eludirán inexplicablemente. Al final, el drow se exiliará, enloquecerá o será asesinado. Cuando el drow falla en el Chwikezzar, se puede ver cómo abandona su cuerpo una araña verde diminuta.

En términos de juego, un drow que ha fallado el Chwikezzar sufre una reducción de -6 en su Carisma (mínimo 1) y un penalizador de mejora -4 en las tiradas de ataque, TS, pruebas de característica y pruebas de habilidades. Estos penalizadores puede quitarlos cualquier lanzador de conjuros que no sirva a Lolth y lance *deseo*, *deseo limitado*, *lanzar maldición*, *milagro*, *quitar maldición* o *romper encantamiento*, siempre y cuando el drow que sufra los efectos abjure de Lolth. Esta prueba tiene lugar en algún momento en que el drow gane experiencia suficiente para avanzar a nivel 3.º, 4.º o 5.º.

Chwidraña: la prueba de la draña

El Chwidraña (se pronuncia *chuidraña*) o prueba de la draña es el más infame de los Castigos de Lolth. Fuera de la sociedad drow se le conoce principalmente porque aquellos que la fallan se transforman en las inmundas criaturas conocidas como drañas. Hasta ahora el drow ha mostrado una gran cantidad de ambición, capacidad de traición e intriga a la par que ha avanzado en el escalafón social. Pero está caminando por una delgada línea que separa la arrogancia "sana" propia de los drow de la megalomanía, que conduce a creerse inmune ante la cólera de la diosa oscura.

Cuando comienza este aspecto del Lolthanchwi, el drow tiene perturbadoras visiones de su cuerpo: contempla cómo es devorado desde dentro por una marabunta de arañas. El zwy'il empezará a evitar y temer a las arañas de una forma impropia para un drow. Si se tiene en cuenta la cantidad de arañas y simbología que abunda en las ciudades drow, el zwy'il debe afrontar este miedo a cada instante. Su paranoia aumentará y acabará convencido de que todas las arañas quieren hendir los colmillos venenosos en su carne. Si el zwy'il logra vencer este comportamiento irracional, el miedo se mitigará, volviendo el respeto y admiración normal hacia las arañas.

Aquellos que huyen de su comunidad fallarán la prueba. Una vez esto ocurre, el zwy'il sabe que su suerte está echada. Se verá sobrecogido por un sentimiento de temor y mal presagio cuando las visiones de arañas devorándole vivo asalten su mente con un realismo horrible.

HORROR ARACNOFORME

ABERRACIÓN DE

TAMAÑO GRANDE

12d8+60 (114 pg)

Dados de golpe:	+7 (+3 Des, +4, Iniciativa mejorada)
Iniciativa:	30', 30' excavando, 30' trepando
Velocidad:	CA: 21 (+3 Des, -1 tamaño, +9 natural), toque 12, desprevenido 18
Ataques:	8 desgarramientos con las patas +14 c/c
Daño:	pata 1d6+6
Frente/Alcance:	5' x 10' / 10'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, constreñir
Cualidades especiales:	regeneración de las patas, sentido de la vibración
Tiros de salvación:	Fort +11, Ref +7, Vol +11
Características:	Fue 22, Des 17, Con 20, Int 3, Sab 16, Car 3
Habilidades:	Avistar +8, Esconderse +7, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +10, Tregar +15
Dotes:	Gran fortaleza, Iniciativa mejorada
Clima/terreno:	subterráneos
Organización:	solitario, agrupamiento (2-5), o colonia (11-20)
Valor de desafío:	9
Tesoro:	estándar
Alineamiento:	siempre caótico maligno
Avance:	10-13 DG (tamaño Grande); 14-27 DG (tamaño Enorme)
NEP:	+11

Los horrores aracnoformes viven en profundas cavernas bajo tierra, y son bestias casi descerebradas que buscan presas a las que estrangular y devorar. Tienen el aspecto de una masa retorcida y flexible compuesta de patas de araña peludas. Cada pata acaba en una punta afilada con un lado recubierto de cerdas en forma de espinas, que pueden desgarrar la carne y el hueso fácilmente. El cuerpo central está oculto bajo su miríada de miembros y normalmente sólo puede verse tras dar muerte a la criatura. Un horror aracnoforme se mueve mediante una sucesión de saltos rápidos, trepando por las paredes o excavando a través de la tierra con facilidad.

Combate

Los horrores aracnoformes acechan a sus presas en la oscuridad, ocultándose bajo la superficie o en las paredes de una caverna.

Agarrón mejorado (Ex): si un horror aracnoforme golpea al menos con dos patas a un oponente de una categoría de tamaño menor que él, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataque de oportunidad (bonificador de presa +14). Si consigue inmovilizar, también constreñirá en el mismo asalto. Como opción, puede usar una pata para apresar al oponente (penalizador -20 a la prueba de presa, pero no se le considera apresado). En ambos casos, cada prueba de presa realizada con éxito en los siguientes asaltos causará automáticamente daño por la pata y daño por constreñir.

Constreñir (Ex): un horror aracnoforme puede triturar a un oponente apresado, si hace una prueba exitosa de presa, causándole 3d6 puntos de daño adicionales. Este daño se considera contundente, perforante y cortante.

Regeneración de las patas (Ex): se puede atacar a las patas del horror aracnoforme, pero sólo cuando estos apéndices estén inmovilizando a un oponente. Una pata tiene CA 23 (toque 14) y resiste 20 puntos de daño. La pérdida de una pata no daña a la criatura (es decir, el daño no se aplica a sus pg totales) y volverá a crecer antes de un día.

Sentido de la vibración (Ex): un horror aracnoforme puede sentir automáticamente la ubicación de cualquiera que esté a menos de 60' y en contacto con el suelo.

No ocurrirá nada hasta la próxima vez que descanse. Las visiones regresarán con una intensidad terrible y aparecerá una minúscula araña roja que se deslizará por la boca del zwy'il. Una vez la araña se meta dentro, el drow sufrirá una metamorfosis grotesca y traumática que le convertirá en una draña (ver el *Manual de Monstruos*).

Si los (posibles) testigos horrorizados no matan a la draña, ésta escapará hacia la Infrascuridad para no regresar jamás. Los drow aborrecen a las drañas ya que son fracasos ante los ojos de Lolth, y harán todo lo posible para verlas destruidas. La mente de la draña se ve afectada por la transformación, y surge en ella un odio imperecedero hacia la raza a la que antaño perteneció. Los clérigos drow afirman que Lolth se regocija con este rencor y con el caos que siembra la creación de una de estas aberraciones. El Chwidraña tiene lugar cuando un drow ha obtenido experiencia suficiente para avanzar hasta 6.º nivel.

Chwiakrell: la prueba de las mentiras

Si el zwy'il se las arregla para sobrevivir a la temida prueba de la draña, aún tendrá que enfrentarse a muchos desafíos. La siguiente prueba se centra en el estatus social del zwy'il. Incluso el más aislado de los drow debe mantener algún tipo de contacto con sus congéneres; aunque sólo sea para conminarles a que le dejen en paz. Con el Chwiakrell (se pronuncia *chuiacrell*) o prueba de las mentiras, empezará a cerrarse la telaraña de intrigas y engaños alrededor de los drow interesados en las interacciones de su gente.

El zwy'il deberá fomentar la cizaña y la mentira con el doble propósito de acabar con su enemigo y ascender en el escalafón social. La mentira puede ser pequeña y sutil siempre que cobre importancia y crezca hasta proporciones mucho mayores. Además la mentira debe ser total, aunque el zwy'il puede favorecer el engaño preparando algunas evidencias, o bien arreglando situaciones comprometidas, para que la víctima caiga en ella.

El zwy'il sabrá que la prueba ha dado comienzo cuando descubra rumores completamente falsos sobre él (quizás como resultado del Chwiakrell de otro drow). Un zwy'il arrogante puede fracasar en la prueba de inmediato si no hace nada. Para sofocar el rumor (y acabar con su autor) deberá realizarse un tremendo esfuerzo tan rápido como sea posible. Los clérigos de Lolth creen que la Reina araña susurra estas mentiras en el oído de otro drow para comenzar la prueba.



El zwy'il supera la prueba si se humilla por completo a la víctima elegida y ésta pierde su posición de poder, o si (preferiblemente) es asesinada como fruto de la mentira. Como se ha mencionado, el zwy'il fracasa en el Chwuakrell si no reacciona ante las falsedades que le atañen. También fracasa si su plan para acabar con su víctima no consigue el efecto deseado. El zwy'il fracasará de inmediato en caso de que el otro drow presenté una prueba irrefutable de inocencia.

Los drow que fallen son incapaces de mentir, como si se vieran permanentemente afectados por un conjuro *zona de verdad*. Este efecto puede eliminarlo cualquier lanzador de conjuros que no sirva a Lolth y lance *deseo*, *deseo limitado*, *lanzar maldición*, *milagro*, *quitar maldición* o *romper encantamiento*, siempre y cuando el drow que sufra los efectos abjure de Lolth. El Chwiakrell tiene lugar cuando el drow ha adquirido experiencia suficiente para avanzar al nivel 7.º u 8.º.

Chwidencha: la prueba del sacrificio

Ahora que el zwy'il ha aprendido que la única persona en la que puede confiar es él

mismo, debe entender el significado del sacrificio. Al traducirse al idioma común, la palabra drow para designar sacrificio (dencha), no tiene el mismo significado. Para los drow el sacrificio equivale a una pérdida sin conseguir nada a cambio. El concepto de dar algo a otro libremente sin obtener ningún beneficio por ello es completamente ajeno al pensamiento drow. Durante el Chwidencha, el zwy'il descubre el verdadero significado del sacrificio. Lolth es una diosa insaciable y siempre intenta poseer y consumir cualquier cosa que otros posean. Al sobrevivir a esta prueba el zwy'il descubre el valor de sus posesiones y en el futuro acapará cualquier cosa que considere de importancia.

Esta prueba comienza después de que el drow obtenga algo relevante. No tiene porque ser un artículo material, también valdría un incremento del estatus, una nueva habilidad o conjuro o un avance en una aptitud personal. Poco después de obtener el beneficio, el zwy'il verá al emisario de Lolth en forma de araña, que aparecerá sobre el objeto o representación de la cualidad que Lolth quiere para sí. Puede ser un objeto mágico poderoso, una

joya magnífica o incluso la mano del zwy'il. Sea cual fuere, el zwy'il sabrá de inmediato lo que indica la araña. Lolth nunca elige trivialidades, sólo quedará satisfecha con algo que tenga una conexión fuerte y cercana con el zwy'il. Además el sacrificio es algo que dañará seriamente al drow o le limitará de alguna manera, ya sea por la pérdida de un poder mágico, estatus social, agilidad mental o un rasgo físico.

El zwy'il ha de decidir si realizará el sacrificio voluntariamente, y deberá hacerlo antes de que transcurra una semana desde que apareció el emisario de Lolth. En caso de que sea un objeto, debe regalarlo a otro drow de estatus similar o mayor al suyo, preferiblemente una sacerdotisa de Lolth. Si es una habilidad, dote o aptitud, el zwy'il tendrá una visión distorsionada en la que se sentirá como si le despojases del alma y se consumirán 1d4 x 200 PX. A algunos zwy'il se les llega a ordenar que sacrifiquen una parte de sus propios cuerpos, como un ojo, un pie o una oreja.

Si el zwy'il cumple con el sacrificio de manera voluntaria pasará la prueba. Si renuncia a realizar el sacrificio, aunque sea parcialmente, fracasará en la prueba,

MATRIARCA DE PROGENIE

ABERRACIÓN DE

TAMAÑO GRANDE

Dados de golpe:	18d8+90 (171 pg)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada)
Velocidad:	40', 30' trepando
CA:	24 (+3 Des, -1 tamaño, +12 natural), toque 9, desprevenido 18
Ataques:	mordisco +14 c/c mordisco 4d6+12 y veneno
Daño:	20' x 20' / 10'
Fronte/Alcance:	aptitudes sortilegas, telaraña, veneno
Ataques especiales:	inmунidades, RC 25
Cualidades especiales:	Fort +11, Ref +9, Vol +14
Tiros de salvación:	Fue 27, Des 17, Con 20, Int 6, Sab 16, Car 16
Características:	Avistar +10, Concentración +10, Escuchar +10, Trepas +17
Habilidades:	Alerta, Conjurar en combate, Iniciativa mejorada
Dotes:	subterráneo
Clima/terreno:	solitario o cepa, (1 matriarca de progenie, 10-20 arañas monstruosas de tamaño Pequeño, 1-10 de tamaño Grande, 1-6 de tamaño Enorme)
Organización:	
Valor de desafío:	14
Tesoro:	estándar
Alineamiento:	siempre caótico maligno
Avance:	19-36 DG (tamaño Gargantuesco); 37-54 DG (tamaño Colosal)
NEP:	+11

Una matriarca de progenie se parece a una gigantesca viuda negra con la cabeza de un drow martirizado. Carece de manos, pero posee junto a su cara dos engañosas antenas, ágiles y fuertes, con las que puede agarrar y usar objetos.

Al igual que las drañas, las matriarcas de progenie son expulsadas de la sociedad drow y cazadas cruelmente. Las matriarcas de progenie prefieren estar solas y se contentan con gestar ingentes cantidades de arañas monstruosas mediante las víctimas que atrapan sus telarañas.

Combate

Las matriarcas de progenie prefieren luchar desde la protección que le facilitan sus crias de arañas monstruosas.

Inmунidades (Ex): las matriarcas de progenie son inmunes a las telarañas (no pueden ser atrapadas en la telaraña de una araña o por un conjuro de *telaraña*), venenos y efectos enajenadores.

Veneno (Ex): mordisco, salvación de Fortaleza (CD 24) daño inicial 2d6 de Constitución, daño secundario la muerte.

El veneno que inyecta una matriarca de progenie es en realidad un huevo diminuto en un fluido que produce su crecimiento rápido en las condiciones apropiadas. Los cuerpos de las criaturas muertas por el veneno de una matriarca de progenie revientan cuando eclosiona una araña monstruosa madura. El tamaño de la araña recién nacida dependerá del tamaño que tuviese la criatura de la que nace. La araña monstruosa siempre tiene una

categoría de tamaño más pequeña que la de la criatura que la alumbró. Si por ejemplo la matriarca de progenie mata a un ogro mediante su veneno, se gestaría una araña monstruosa de tamaño Mediano. Cuando una criatura tiene éxito en el segundo tiro de salvación contra el veneno de la matriarca de progenie, su cuerpo nulifica el líquido necesario para el nacimiento, y por lo tanto el huevo muere.

Aptitudes sortilegas: 3/día—*detectar el bien*, *detectar el caos*, *detectar la ley*, *detectar magia*, *detectar el mal*, *fuego feérico*, *luces danzantes*, *oscuridad*, *oscuridad profunda*. Nivel del lanzador "14.º"; CD base 13 + nivel de conjuro).

Telaraña (Ex): las matriarcas de progenie tejen telarañas como las arañas monstruosas. Pueden lanzar una telaraña ocho veces al día. Esto es similar a un ataque con red pero tiene un alcance máximo de 50' y un incremento de distancia de 10'. Es efectiva contra las criaturas de tamaño Enorme o inferior (consulta el Capítulo 7 del *Manual del jugador* para ver los detalles sobre los ataques de red). La telaraña deja al blanco sujeto en el sitio y no le permite realizar ningún movimiento.

Una criatura enmarañada puede escapar con una prueba con éxito de Escapismo (CD 30) o romperla con una prueba de Fuerza (CD 36). Ambos casos son acciones estándar. La telaraña tiene 16 puntos de golpe, consulta el epígrafe sobre las arañas monstruosas en el Apéndice 2 del *Manual de monstruos* para obtener más información sobre las telarañas.

sufriendo por ello consecuencias terribles. La próxima vez que el drow toque el objeto en cuestión o use la habilidad que Lolth deseaba, se transformará en un horror aracnoforme (consulta la barra del horror aracnoforme). El Chwidevrii tiene lugar cuando el drow gana experiencia suficiente para avanzar a nivel 9.º, 10.º u 11.º.

Chwidevrii: la prueba de la traición

Chwidevrii o prueba de la traición es un castigo que duele profundamente. A medida que el zwy'il prospera en los distintos juicios y tribulaciones de Lolth, adquiere aliados y enemigos poderosos. Aunque la confianza es un concepto desagradable para la mayoría de los drow, saben que a veces surge o incluso es necesaria. La prueba de la traición demuestra al zwy'il que sólo puede confiar en una persona, él mismo.

Para superar esta prueba, el zwy'il debe traicionar a alguien que haya depositado su confianza en él o que haya recibido la suya. Los mentores, maestros, líderes, amigos o miembros de la familia son válidos siempre que en el pasado tuvieran lazos de unión con ellos o una cierta dependencia. Las relaciones entre amo y esclavo o sirviente no cuentan. Lolth sabe que la traición es inherente en este tipo de relación. La víctima debe además tener un escalafón social similar (o más alto) al del zwy'il. Matar a un caballero no tiene ningún valor para la Reina araña.

El zwy'il debe destruir por completo al otro drow, de manera que él mismo pueda avanzar de algún modo. El método no es importante: la extorsión, la denigración o la rapiña se usan habitualmente. Al final la víctima será asesinada por el propio zwy'il, se suicidará o será asesinada por terceros como resultado de la campaña de difamación del zwy'il.

El Chwidevrii comienza cuando se llama la atención del drow mediante una extraña araña negra que tiene una marca en forma de daga en la espalda. Esto sucederá en presencia de la víctima, que no será consciente de ello. Una vez que se elige la víctima, nada puede cambiarla y el resultado es su destrucción o la del zwy'il (que tendrá éxito si muere la víctima). Si el zwy'il se toma demasiado tiempo para poner en marcha su plan o si ataca a la víctima pero no logra matarla, habrá fracasado.

El castigo por fallar supone para el zwy'il sufrir la venganza del objetivo. Si el blanco no tiene éxito rápidamente, ganará una aptitud sobrenatural para localizar al zwy'il y será cuestión de tiempo que el drow fracasado yazca muerto a sus pies. Si el zwy'il se las arregla para eliminar al blanco después de fracasar, se sigue considerando que ha fallado la prueba y un miembro de la familia, un siervo u otro aliado ocupará el lugar de la víctima en la caza del

zwy'il. Como sucede en las otras pruebas, a veces se puede ver una araña diminuta saliendo de la boca del cadáver del zwy'il.

Cuando un drow fracasa en esta prueba, su víctima obtiene la aptitud para encontrar al zwy'il usando a voluntad *discernir ubicación* (como si la lanzase un hechicero del mismo nivel que el zwy'il). El blanco conservará esta aptitud hasta que el zwy'il esté muerto o hasta que Lolth estime que debe ser un drow diferente el que se encargue de la búsqueda.

El Chwidevrii tiene lugar en algún momento después de que el drow alcance el nivel 12.º y antes de que alcance el nivel 15.º.

Chwihendrell: la prueba del dominio

Después de haberse deshecho de un aliado drow en la prueba anterior, el zwy'il debe demostrar ahora que es capaz de gobernar sobre los seres inferiores liderando a su gente para dominar a las criaturas que no son drow. A este castigo se le conoce como Chwihendrell (se pronuncia *chwigendrel*) o prueba del dominio.

El Chwihendrell comienza cuando un emisario en forma de araña llama la atención del zwy'il sobre una criatura que no es drow. Puede ser tan directo como ver a la araña en la calle trepar por la túnica de un esclavo duérgar, o tan abstracto como verla avanzar por un mapa señalando un territorio conocido por tener un gran cúmulo de ilicidos. El significado es claro para el zwy'il: la raza designada debe ser destruida.

Para superar la prueba, el zwy'il debe reunir un ejército (o un grupo de élite) y realizar un asalto sobre una población significativa de la raza elegida. Su meta es eliminar o esclavizar a todo hombre mujer y niño. La población debe ser equivalente a una villa pequeña (consulta el Capítulo 4: aventuras, de la *Guía del Dungeon Máster*), aunque la cantidad puede estar dividida en numerosas aldehuelas, pueblos y villorrios.

Al contrario de las otras pruebas, el Chwihendrell no tiene límite de tiempo. La prueba puede tardar años en completarse si el enemigo se muestra especialmente férreo o tiene una gran población. Algunas razas difíciles de hallar, como los kuo-toa, pueden suponer un auténtico quebradero para erradicarlas, algo muy propio de la caprichosa Lolth.

El fracaso también es arbitrario. Si Lolth cree que el zwy'il tarda demasiado en alcanzar su objetivo o el enemigo logra reagruparse e iniciar un contraataque significativo, el zwy'il fallará la prueba. Tendrá certeza de ello de forma repentina, junto a una sensación de abandono y desesperación. En cuestión de minutos su cuerpo sufrirá una transformación parecida a la que se experimenta en la prueba de la draña. Pero en vez de convertirse en draña, el drow fracasado se transformará en una matriarca de progenie (consulta la barra lateral 'matriarca de progenie').

PARA TU PERSONAJE

Si te ha gustado este artículo, muéstraselo a tu DM y pregúntale si puedes jugar con un drow. Si tu DM está interesado en dirigir una campaña en la *Infraoscuridad*, tal vez te permita jugar con uno de los monstruos que se describen en este artículo.

Una de las razones por las que tu DM puede dejarte interpretar a un drow es que quiera jugar con personajes malignos. Sólo deberían afrontar el Lolthanchwi los personajes neutrales o malignos devotos de Lolth. Si tu DM no permite jugar con personajes malignos, sugiérele que consulte el *Libro de vil oscuridad*.

PARA TU CAMPAÑA

Si no tienes ningún PJ drow que se enfrente a estas pruebas, puedes sacar partido de este artículo de la siguiente forma:

- Los monstruos que se muestran son buenas incorporaciones en cualquier campaña, tanto si tiene o no drow o *Infraoscuridad*.
- Quizás un drow que superé estas pruebas tiene a los PJ como objetivos del Chwisasshra o del Chwidevrii. Si el drow fracasa, Lolth proporcionará a los PJ la aptitud para perseguir a su enemigo.
- Quizás los PJ se encuentran en una ciudad atacada por un drow que realiza el Chwihendrell. Si resisten el ataque, deberán enfrentarse a la matriarca de progenie en la que se transformará el drow.

Si se usa en las campañas con uno o varios PJ interpretando drow, el Lolthanchwi es una fuente de desafíos y oportunidades.

- Si tus PJ interpretan drow pero prefieren no asumir más riesgos, estas pruebas pueden tener lugar entre aventuras como material de trasfondo. Puedes describir con gran detalle los terribles acontecimientos que debe soportar un drow para alcanzar el siguiente nivel. Esto debería realizarse en privado, para que ningún otro jugador sea consciente de los cambios que ha sufrido en su personalidad.
- Como método alternativo puede que permitas al jugador realizar un TS para ver si su personaje sobrevive un chwi. Haz que el jugador realice un TS de Voluntad, Fortaleza o Reflejos (a su elección), la CD es igual a 10+ nivel que el personaje intenta alcanzar. El éxito indica que el zwy'il sobrevive y el fracaso que sufre el destino descrito en ese nivel.
- Si diriges una campaña orientada a los drow, intenta jugar las pruebas como parte de las aventuras. Alguno de tus jugadores podría protestar ante una manera tan arbitraria de que su personaje muera o se transforme, por ello el DM debería avisar de antemano de las reglas que afectarán a los PJ drow.

La matriarca de progenie es el origen de muchas especies diferentes de arañas monstruosas que deambulan por la infraoscuridad. La matriarca de progenie "nace" preñada, y desovarará muchas arañas durante el transcurso de su vida. La matriarca de progenie inyecta sus crías en los cuerpos de otras criaturas; al morir, estas víctimas serán las que alumbrarán a los hijos de la matriarca. Es probable que

en algún momento estas arañas maten a los enemigos de los drow; una de las maneras de conseguir cumplir los objetivos destructivos que persigue la lógica incomprensible de Lolth, es crear más y más matriarcas de progenie.

El Chwhihdrendell tiene lugar en algún momento después de que el drow haya obtenido la suficiente experiencia para alcanzar el nivel 15°.

Chwisasshra: la prueba de la venganza
El zwy'il ya puede afrontar el Chwisasshra o prueba de la venganza. Al igual que en la prueba de la traición, en la que el drow acababa con un amigo de confianza, el Chwisasshra requiere que destruya por completo a un enemigo jurado. Si se tiene en cuenta la vida traicionera que llevan los drow, probablemente el zwy'il tendrá gran cantidad de enemigos.

Enviada de Lolth

Semidiosas khöldrizh[†] (rango divino 1)^{††}
Clr16; VD 25; aberración de tamaño Grande; DG 20d8+60; pg 220; Inic +8; Vel 120', escalas 120'; CA 37 (toque 18, desprevenido 34); Atq +21 cuerpo a cuerpo (2d4+7 y veneno, mordisco); o +24/+19/+14/+9 (1d4+9/19-20, *daga fantasmal caótica explosiva eléctrica* +4); Frente/Alcance 5' x 10'/10'; AE: veneno, conjuros de clérigo, aptitudes sortilegas, telaraña; CE reducción del daño 36/+4, resistencia a conjuros 33, resistencia al fuego 21, pruebas divinas, inmunidades, controlar criaturas (drow), inmortal, sentidos divinos, crear objetos mágicos, aura divina, lanzamiento espontáneo, comunicación, poderes de dominio; AL CM; TS For +18, ref +16, Vol +25; Fue 20, Des 19, Con 17, Int 15, Sap 21, Car 18.

Habilidades y Dotes: Concentración +18, Conocimiento de conjuros +17, Equilibrio +19, Escalar +23, Esconderse +20, Saber (religión) +17, Saltar +20; Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro.

Veneno (Ex): mordisco, salvación de Fortaleza (CD23), daño inicial y secundario 3d6 puntos de Constitución temporal.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: cualquier conjuro de los dominios Caos, Mal o Destrucción (como si lo lanzara un hechicero de nivel 11). A voluntad: *teleportar sin error* (como si lo lanzara un hechicero de nivel 20, el peso límite aumenta en 100 libras); 2/día: *bendecir*, *oscuridad* (como si lo lanzara un hechicero de nivel 20).

Telaraña (Ex): las khöldrizh tejen telarañas como las arañas monstruosas. Pueden lanzar una telaraña ocho veces al día. Esto es similar a un ataque con red pero tiene un alcance máximo de 50' y un incremento de distancia de 10'. Es efectiva contra criaturas de tamaño Mediano o inferior. La telaraña deja sujeto en el sitio a la víctima.

Pruebas divinas: una enviada de Lolth no falla automáticamente los ataques ni los tiros de salvación si saca un 1. La enviada de Lolth aplica su rango divino como bonificador a todas las pruebas de habilidades y características, las pruebas de nivel del lanzador o las pruebas de expulsión.

Inmunidades: inmune a polimorfear, petrificación, consunción de energía, consunción de características, efectos enajenadores, enfermedad, veneno,

atardimiento, parálisis, desintegración, efectos de muerte, electricidad y frío.

Controlar criaturas (drow): una enviada de Lolth puede intentar dominar un drow una vez al día (salvación de Voluntad, CD 16).

Inmortal: una enviada de Lolth no envejece ni necesita comer, dormir o respirar.

Sentidos divinos: los sentidos de un enviado de Lolth se extienden a una milla de distancia. Como acción estándar puede sentir cualquier cosa que esté a menos de una milla desde la ubicación de un devoto, santuario o artefacto dedicado a Lolth. Puede extender sus sentidos de esta forma hasta a dos localizaciones y como acción estándar, la enviada de Lolth puede bloquear, en un radio de una milla de hasta dos lugares distintos, los sentidos de las deidades de un rango divino 1 o inferior.

Sentir ámbito de poder: una enviada de Lolth conoce automáticamente cualquier evento que implique a 100 o más drow.

Acciones automáticas: una enviada de Lolth puede usar las habilidades Saber (arcano) o Esconderse como acción gratuita y puede usar dos acciones gratuitas por asalto si se emplean de este modo.

Crear objetos mágicos: un enviado de Lolth puede crear armaduras ligeras o intermedias, armas sencillas o marciales, objetos que causen oscuridad, objetos de adivinación u objetos que disfracen al usuario siempre que el precio del artículo no exceda las 4500 po.

Aura divina: una enviada de Lolth puede hacer cada asalto, como acción gratuita, que las criaturas cercanas se atonen o estremezcan, o puede otorgar a los aliados un bonificador +4 de moral a las tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas e imponer a los enemigos un penalizador -4 de moral a las tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas. Este efecto sobrenatural es una emanación de 10' de radio. Una salvación de Voluntad (CD 16) niega el efecto.

Conceder conjuros: aunque tienen el don de conceder conjuros a aquellos que les realicen plegarias, las enviadas transmiten dichas oraciones a la deidad que sirven.

Lanzamiento espontáneo: una enviada de Lolth puede lanzar cualquier conjuro de clérigo de forma espontánea. Esta capacidad funciona como la aptitud de un clérigo para lanzar conjuros de curación de forma espontánea.

Comunicación: una enviada de Lolth puede hablar y comprender cualquier idioma y hablar con cualquier ser a menos de una milla. También puede hablar a cualquier lugar a menos de una milla de un adorador de Lolth.

Poderes de dominio: lanza conjuros caóticos y conjuros malignos con un nivel de lanzador +1; *castigar* 1/día.

Conjuros preparados
(6/8/7/7/7/5/5/5/5; CD base = 15 + nivel de conjuro): o: *infligir heridas menores* (3), *resistencia* (2), *virtud*; 1° acción: *aleatoria*, *causar miedo*, *escudo de entropía*, *fatalidad*, *mando* (2), *protección contra la ley**, *soportar los elementos*; 2°: *fuerza de toro*, *inmovilizar persona* (2), *infligir heridas moderadas* (2), *profanar**, *silencio*; 3°: *ceguera/sordera* (2), *circulo mágico contra la ley**, *lanzar maldición* (2), *oscuridad profunda* (2); 4°: *ancla dimensional*, *infligir heridas críticas* (3), *martillo del caos**, *veneno* (2); 5°: *disipar la ley**, *excursión etérea*, *plaga de insectos*, *rematar a los vivos* (3), *visión verdadera*; 6°: *barrera de cuchillas* (2), *crear muertos vivientes**, *disipación mayor* (2); 7°: *destrucción* (3), *palabra del caos**, *restablecimiento mayor*; 8°: *campo antimagia*, *capa del caos**, *discernir ubicación*, *terremoto* (2); 9°: *consumir energía* (3), *convocar monstruo IX**, *umbral*.

*Conjuro de dominio. Deidad: Lolth.
Dominios: Caos (lanza los conjuros caóticos con un nivel de lanzador +1). Mal (lanza los conjuros malignos con un nivel de lanzador +1).

Pertenencias: *daga fantasmal caótica explosiva eléctrica* +4, *armadura completa de las sombras fortificante intensa* +4, *anillo de protección* +5, *capa de resistencia* +4, *anillo de evasión*, *cubo de fuerza*.

[†]La khöldrizh se describe en el *Compendio de monstruos: monstruos de Faerûn*. No necesitas dicho libro para utilizar a la enviada de Lolth ya que sus poderes y aptitudes se describen aquí por completo.

^{††}Las aptitudes de semidioses y enviados se describen con más detalle en *Dioses y semidioses* pero con la información que aquí se presenta puedes usar sin problemas a la enviada de Lolth. Ten en cuenta que ninguna de las aptitudes de la enviada a excepción del lanzamiento de conjuros pueden disiparse o suprimirse, y que no son afectadas por un *campo antimagia*.

A diferencia de las otras pruebas que se presentan en este artículo, en la prueba de la venganza no se permite la sutileza. El zwy'il debe emplear todos los recursos que tenga a su alcance para eliminar al enemigo seleccionado. La destrucción debe ser absoluta, incluyendo la eliminación de la familia cercana del enemigo, sus sirvientes y su residencia.

La prueba resulta extremadamente peligrosa, no sólo por la violencia que requiere, sino también porque despertará la cólera de los aliados del blanco. La prueba comienza cuando el zwy'il contempla la diminuta araña que ya apareció en tantas ocasiones. Se mostrará el momento en el que el zwy'il vea al blanco, o de forma abstracta (tejiendo por ejemplo una telaraña en el estandarte de la casa del enemigo). Desde ese momento y en adelante el objetivo no podrá cambiarse.

Una vez que se le ha mostrado el blanco, el zwy'il deberá atacarle a él y también a su familia. Normalmente, se le ataca con la ayuda de los acólitos y las tropas del zwy'il. Se prohíbe que el zwy'il use a terceros para asesinar al blanco. De hacerlo así, la prueba fracasará inmediatamente. Lolth exige que el zwy'il derrame la sangre de su enemigo personalmente. Si el blanco resulta asesinado, el zwy'il deberá seguir adelante con el ataque, el saqueo, el profanamiento y la destrucción del hogar de su enemigo.

Si el zwy'il lanza un ataque y no tiene éxito en eliminar al objetivo, la prueba se considerará fallada. Si el zwy'il no muere durante el ataque deberá enfrentarse a un enemigo encolerizado. Al igual que en la prueba de la traición, en este caso el cazador se convierte en presa y el enemigo del zwy'il además de obtener la aptitud para encontrar al zwy'il a voluntad usando *discernir ubicación*, conseguirá la aptitud *desplazamiento de plano* o *teleportar sin*

error (como si lo lanzara un hechicero del nivel del zwy'il) para llegar al lugar en que se encuentre. Lolth revocará esta aptitud si el enemigo del zwy'il lo usa para un propósito distinto a la venganza y si fuera vencido por el zwy'il, Lolth otorgaría las aptitudes a otro enemigo de éste.

El Chwisasshra tiene lugar después de que el drow haya conseguido la experiencia suficiente para avanzar hasta el nivel 17.º.

Chwiloth: la prueba de Lolth

El zwy'il está a punto de alcanzar el apogeo de su existencia. Ha superado dificultades dispares y ha demostrado que posee los rasgos que los drow admiran y consideran "mejores": una voluntad inquebrantable, una crueldad sin igual, y un apabullante aire de superioridad. Sólo le queda una prueba, el Chwiloth o prueba de Lolth. Tras superar a sus enemigos, el zwy'il debe enfrentarse a un agente de la mismísima Diosa de las arañas.

La prueba comienza con unas visiones. El zwy'il tendrá una visión persistente de Lolth hablándole. Lolth se burlará del zwy'il, le recriminará con furia y le menospreciará de todas las maneras posibles, ridiculizará sus victorias y descubrirá sus debilidades. Las visiones continuarán durante varias semanas. Al verse despojado del sueño (o mejor dicho de la meditación reparadora que necesitan los elfos) el zwy'il empezará a sufrir alucinaciones. Las visiones de la Diosa de las arañas ocuparán todos los momentos de su vida.

Un día, las visiones cesarán de manera repentina, y el zwy'il sabrá que ha llegado el momento de enfrentarse a Lolth. La siguiente vez que se encuentre sólo escuchará el ruido de unas garras moviéndose detrás de él. Al volverse, descubrirá ante sí a una monstruosidad a punto de atacarle: es una enviada de Lolth con la cara de una bella doncella drow, en

un repulsivo cuerpo de araña. Dirá "es la hora" y saltará sobre el cuerpo del zwy'il. Consulta la barra lateral sobre la enviada de Lolth que figura en la página anterior para ver sus estadísticas.

El zwy'il deberá luchar por su vida. Puede usar para ello todos los medios que tenga a su alcance, incluyendo armas, objetos mágicos, conjuros y trampas. Aunque a los drow se les dice que deben luchar esta batalla en solitario, sólo un loco se atrevería a hacerlo. La mayoría de los drow, de hecho, lanzan a todas las fuerzas que tienen bajo sus ordenes contra la enviada, sacrificando a menudo gran parte de su poder para acabar con el mortífero ser divino.

Si el zwy'il derrota a la enviada de Lolth, habrá superado la prueba. La recompensa por el éxito es mucho mayor que la mera supervivencia. El zwy'il que triunfa puede avanzar más allá del nivel 20.º y Lolth no le volverá a poner a prueba. En ocasiones los drow que logran alcanzar el nivel 30.º son convertidos en enviados de Lolth. A partir de ese momento, tendrán la oportunidad de defender sus posiciones, eliminando a los drow ambiciosos en futuros Chwiloth. Para obtener más información acerca del avance más allá del nivel 20.º, consulta el *Manual de niveles épicos*. Si quieres obtener más información sobre la creación de enviados, consulta *Dioses y semidioses*.

El fracaso implica que la enviada acaba con el zwy'il. Un zwy'il muerto por una enviada no puede revivirse, reencarnarse o resucitarse por ningún medio. Los clérigos de Lolth dicen que las almas de los zwy'il que fallan esta prueba son arrebatadas por Lolth, que las va consumiendo lentamente.

El Chwiloth tiene lugar cuando el drow ha obtenido experiencia suficiente para avanzar al nivel 19.º o al nivel 20.º. ^D

la tira de dragonadas





LA

Por Frederick Weining

Ilustrado por Kalman Andrasofszky

Cartografía de Christopher West



En la antigüedad, cuando los elfos eran jóvenes, la discordia les dividió en dos mundos opuestos. La mayor parte de los *olven* estuvieron al lado del bien y de la luz, pero hubo algunos cuya naturaleza quedó encadenada y contaminada con la perversidad y la maldad. Estos elfos adoran la oscuridad que ampara sus obras malignas.

Los elfos de la luz rehuyeron a sus parientes oscuros, los expulsaron de sus comunidades negándoles sus derechos de parentesco, y les llamaron *drow*. Las dos facciones entablaron una guerra fratricida, y de nuevo el bien derrotó al mal. Al final, los *drow*, derrotados y humillados, se retiraron de la superficie iluminada por el sol y se refugiaron en la Antípoda oscura.

De entre ellos, los más malvados y ambiciosos adoraban a la demonesa *Loth*, la Reina araña. *Loth* impregnó a estos seguidores con su venenosa sangre divina, y los convirtió en los nobles de su especie. Gracias a la fertilidad demoníaca que les infundó, los *drows* se multiplicaron y crecieron fuertes en el inframundo, alimentándose del bálsamo de la oscuridad. Se convirtieron en seres oscuros, tanto en carne como en espíritu, y odian la luz y a todo el que vive en ella.

Las mujeres de sangre noble al servicio de *Loth* ganaron poder, y pasaron a gobernar sobre su raza con crueldad y astucia. Con su liderazgo, los *drow* se internaron todavía más en los pasadizos y cuevas de la *Infraoscuridad*. En la mayor de las cuevas más profundas construyeron su mayor ciudad: una ciudad con palacios para sus casas nobles y un templo para su diosa y sus sacerdotisas. De esta manera crearon su propio reino: una tierra tenebrosa donde sus habitantes pueden practicar las artes perversas que tanto gustan a *Loth*.

Ahora vuelven a surgir los rumores sobre el mal imperecedero que mora bajo tierra y que, una vez más, amenaza la superficie. Son rumores de elfos extraños, tan oscuros como brillantes son las hadas. Si alguien desea descubrir la verdad de estas leyendas, deberá seguir los caminos peligrosos que conducen a la Antípoda oscura, donde podrá ver con sus propios ojos cuán magnífico y terrible es el hogar de los elfos oscuros. A ese lugar se le conoce como: la *Bóveda de los drow*.

El último testamento de Agorthas el sabio
Consejero emérito de la corte real de *Sterich* en *Istivin*,
588 AC



BÓVEDA DE LOS

DROW

UNA METROPOLIS DE ELFOS OSCUROS

LA BÓVEDA DE LOS DROW

En las profundidades bajo las montañas Horno infernal está la Bóveda de los drow, un agujero semiesférico de casi seis millas de longitud en la corteza de Terra. El suelo está lleno de vetas de minerales que se elevan más de 1000 brazas (*NdT: 1 braza son 6 pies*) por las paredes. Cerca del cenit de la bóveda hay una masa inmensa de tumkeoita que poco a poco se descompone y se transforma en una lacofcita que brilla como una luna fantasmal y multicolor en el firmamento de la bóveda, mientras otros nodos fosforescentes centellean débilmente como estrellas.

La Infraoscuridad está llena de pasadizos y senderos que la recorren, pero sólo uno de ellos conduce hasta la Bóveda, a través de una fisura en su pared sur. El camino desciende a través de un desfiladero de unas 200 yardas de ancho, que se amplía a medida que se acerca a la ciudad. Ya en el interior de la caverna, a una milla de la entrada, se alza una fortaleza antigua conocida como la torre Negra, encargada de vigilar el camino. Los cimientos de la torre se asientan sobre un montículo de piedra. Sus murallas son suaves y pulidas, producto del desgaste del paso de los años. En algunos puntos, incluso parece que se fusionen con la misma roca de la plataforma natural sobre la que se construyó.

Hay una pequeña rampa que conduce hasta la entrada de la torre, donde todos los visitantes deben presentarse. La torre sirve de aduana y frontera para todos los extranjeros que entran en la Bóveda. Todos los que no son drow deben informar de los motivos de su visita. Los que sean aceptados deberán equiparse con una capa de seda teñida de color verde oscuro que les identifica como extranjeros en tierras drow. Los intrusos que no lleven la capa puede que acaben asesinados o convertidos en esclavos por alguna de las patrullas que protegen la Bóveda inferior.

Un par de millas al este de la torre Negra se alza una caverna natural a modo de antecámara. La entrada a esta cueva está vallada y protegida por seis torres situadas a lo largo de sus muros. Tras esos muros está la fortaleza de la hermandad militar

de la Bóveda: una sociedad de guerreras drow apadrinadas por cada una de las ocho casas nobles pero que solo prestan fidelidad a Lolth. A unas dos millas y media al noreste de la torre Negra hay un recinto amurallado que sirve de fortaleza militar a la hermandad de la Bóveda. Es una sociedad de guerreros varones al servicio de Lolth, y que está financiada por los 16 clanes de mercaderes establecidos en la Bóveda inferior.

Cada una de las fortalezas de estos clanes mercantiles es un conjunto de villas amuralladas repartidas por toda la Bóveda inferior. Entre las villas hay bosques y matorrales de hongos. Todas ellas están situadas entre rocas angulosas y formaciones de cristal de roca. Al norte, cerca de la corriente embreada está la ciudad amurallada de Erelhei-Cinlu, que sirve de puerta de entrada a la Bóveda superior. Una zona elevada acoge las haciendas de las ocho casas nobles en un espacio llamado "el puente Aéreo" situado al otro lado del río. Más lejos hay un resguardado pasaje que lleva a la estancia religiosa de la Reina araña, llamada el Huevo de Lolth. Esta enorme caverna verde y ocre contiene un templo arácnido maldito similar a una pagoda. Es el inmenso y abominable templo de Lolth. El destino más probable de los aventureros que viajen a la Bóveda de los drow es la propia Erelhei-Cinlu. Aquí se puede encontrar a representantes de casi cualquier raza, tanto en forma de visitantes como de residentes, o de prisioneros. De hecho, no es nada extraño que alguna persona ocupe todos esos estados durante algún momento de su estancia en Erelhei-Cinlu. La ciudad de los elfos oscuros siempre está lista para tentar a los nuevos visitantes con todos los estímulos que la oscuridad puede ofrecer.

ERELHEI-CINLU (eh-rel-hai-sen-lu)

Erelhei-Cinlu es lo que un amante degenerado a una ciudad drow, y así ha sido durante incontables siglos. En el interior de sus muros fermenta todo tipo de maldades, depravaciones y adicciones. Un muro de 30' de piedra negra rodea a la ciudad por el este, sur y oeste, con once torres cuadradas dispuestas a

intervalos irregulares a lo largo de su perímetro. El muro en el norte tiene 15' de altura y está hecho de suave piedra perfectamente encajada. La ciudad recorre la orilla sur de la corriente Embreada. Dos puertas, una al sur y otra al norte, dan acceso a la ciudad (aunque sólo la Gran puerta está abierta a los no drow); también hay algunas pequeñas puertas en o cerca de los muros, aunque estas suelen estar cerradas, protegidas contra conjuros y bien escondidas. Un adarve recorre el perímetro de la muralla y une ambas puertas y las once torres. Protegidos por una buena serie de almenas, un hervidero de drow patrulla el adarve.

Los viajeros entran en Erelhei-Cinlu a través de la Gran puerta, una gran estructura de cuatro pisos coronada por una superficie almenada. Elaboradas gárgolas de piedra que representan demonios y monstruos saludan al viajero desde el exterior, mientras que en la entrada hay cuatro enormes estatuas de guerreros. Las dos más

grandes del conjunto, las hembras, se miran desde ambos lados del arco de entrada, mientras que las dos menores, los varones, miran hacia fuera, hacia la Bóveda, empuñando sus delgadas espadas con ambas manos. Un rastrillo elevado protege el acceso interior en el extremo sur de la Gran puerta, y una gran puerta de bronce con pinchos se encuentra abierta en el norte. Unos espeluznantes frescos de rostros demoníacos cubren los muros interiores. Estas pinturas esconden hábilmente las saeteras y los matacanes que hay en las paredes.

La Gran puerta se abre a la calle Alta, que separa la mitad este de la ciudad de la mitad oeste. La calle Alta une la

Gran puerta con la puerta Noble y, habitualmente, está orientada en sentido norte-sur. La calle del Extremo recorre (más o menos) la ciudad de este a oeste. Por ello, se suele llamar calle del Extremo Este y calle del Extremo Oeste a cada uno de los dos ramales. Como aquí se detalla, en Erelhei-Cinlu hay ocho secciones, llamadas Guetos. Cuatro patrullas de soldados varones drow hacen rondas por las calles principales a cada hora, mientras que seis patrullas vigilan las calles secundarias y los callejones con horarios similares.

Las dos calles principales se encuentran en una amplia plaza circular que hace de intersección a la que se llama Confluencia, cuyo centro se podrá encontrar un templo a Keptolo, el dios drow de las lisonjas, las intoxicaciones, los cotilleos y el oportunismo. Una hondonada en el centro hace las veces de arena, en la cual la mayoría de los actos depravados sirven como espectáculo público. Los clérigos guardianes determinan quién entra en la hondonada central: sólo los más atractivos o ricos. Frente a esta hondonada, en la zona sur de Confluencia, justo antes de elevarse para unirse con la calle Alta, se encuentra el principal acceso a las alcantarillas.

Muchas calles y callejones serpentean entre los edificios, pero hay seis de especial importancia, pues separan los Guetos entre sí. En la parte oeste de la ciudad, el camino del Jugador separa los distritos de los artistas y de los artesanos, mientras el pasillo de los Escritas divide el Gueto de los eruditos y el de los artesanos. Entre el Gueto de los eruditos y el de los extranjeros está la calle de las Mentiras. En el este, la calle del Centinela traza un gran arco desde la plaza de la Necrópolis (con su monumento del pozo de la Desesperación) hasta el muro Norte, separando el Gueto de los muertos, del de los salvajes. Desde la plaza de la Necrópolis hasta la torre de la muralla situada más al este cruza el callejón sin Salida, dejando al norte el Gueto de los muertos y al sur el de los Marginados. Finalmente, entre el Gueto de los marginados y el de los enseres, se encuentra el callejón de la Baranda negra.

ERELHEI-CINLU

(Metrópolis): Inusual; AL CM; límite 100.000 po; recursos 135 millones de po; población 27.000; demografía: drow 40%, trogloditas 15%, osgos 12%, otros (moradores de la superficie y muertos vivientes) 10%, azotamentes 4%, trolls 4%, yugoloth 4%, kuo-toa 3%, demonios 3%, xvarts 2%, gnomos de las profundidades 1%, orcos 1%, razas gith 1%.

La Bóveda de los Drow

Oeste

- Entrada
- La torre Negra
- Almacenes de los élanes mercantiles
- Muro, torres y puesto de vigilancia
- Fuerte de la Sociedad guerrera femenina
- Villa del clan mercantil
- Fuerte de la Sociedad guerrera masculina
- Gran puerta
- Erelhei-Cinlu
- Hacienda de la casa Torntor
- Hacienda de la casa Siempreodio
- Hacienda de la casa Despana
- Hacienda de la casa Noqtar
- Hacienda de la casa Aleva
- Hacienda de la casa Vae
- Hacienda de la casa Godeep
- Hacienda de la casa Eilsérvs
- El Huevo de Loith
- La gran Seo de Loith
- El puente Aéreo

1 hex = 240 yardas

- Camino
- Río
- Bosque de hongos
- Falda de colina
- Linderos de las haciendas



Erelhei-Cinlu

Ciudad de los Drow



1. Entrada
1. Palacio de Amalriv
2. Templos de los extranjeros
3. Instituto antisolar
4. Aguja de la Encíclica
5. Galería Crepuscular
6. Casa del Abandono
7. Terraza de los Acróbatas
8. Escena de Plata
9. Arena Ceremonial
10. Caserón Yugoloth
11. Salón del Veredicto
12. Plaza de las Fieras
13. Alcázar de la Sarcoma
14. Bloque de Alabastró
15. Plaza de la Necrópolis
16. Gran puerta
17. Puerta Noble



Amalriv: drow varón Mag 19; VD 21; humanoide Mediano; DG 19d4; 47 pg; Inic +6; Vel 30; CA 21 (toque 16, desprevenido 18); Atq +13/+8 cuerpo a cuerpo (1d6+5, bastón +3); CE visión en la oscuridad 120; rasgos drow; RC 30; AL CM; TS Fort +7, Ref +9, Vol +16; Fue 12, Des 14, Con 11, Int 23, Sab 18, Car 10.

Habilidades y dotes: Alquimia +26, Avistar +2, Buscar +13, Concentración +12, Diplomacia +10, Disfrazarse +10, Esconderse +12, Escuchar +11, Falsificar +16, Oficio (comerciante) +26, Saber (arcano) +18, Apresurar conjuros, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Crítico mejorado (bastón), Elaborar poción, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Prolongar conjuro.

Conjuros de mago preparados (4/6/6/5/5/5/4/3/3; VD base -16 + nivel del conjuro): 0: *atontar* (2), *leer magia*, *mano del mago*, 1^o: *escudo*, *hechizar persona*, *identificar*, *proyectil mágico* (3); 2^o: *apertura*, *convocar monstruo II*, *mano espectral*, *oscuridad*, *telaraña* (2); 3^o: *acelerar*, *inmovilizar persona* (2), *toque vampírico*, *volar*; 4^o: *invisibilidad mejorada*, *piel petrea* (2), *polimorfizarse*, *puerta dimensional*; 5^o: *cono de frío* (2), *convocar monstruo V*, *muro de hierro*, *teleportar*; 6^o: *circulo de muerte*, *desintegrar*, *de la carne a piedra*, *globo de invulnerabilidad*, *rechazo*; 7^o: *caminar por la sombra*, *controlar muertos vivos*, *dedo de la muerte*, *deseo limitado*; 8^o: *esfera telecinética de Orluke*, *horrible marchitamiento*, *laberinto*; 9^o: *detener el tiempo*, *lamento de la banshee*, *umbral*.

Posesiones: bastón +3, anillo de protección +4, cetro de gobierno, túnica del archimago (negra).

Almariv se autodenomina "el barón de los impuestos" del Gueto de los extranjeros, y es uno de los residentes de Erelhei-Cinlu más poderosos y de los no nobles más ricos. Sirvió a la casa Eilservs durante años, pero cambió su lealtad hacia los Tormtor. Con la vuelta de Eclavdra se han complicado las cosas, pues ya no sirve a la clériga y su larga relación con ella y su familia no puede ser ignorada. Almariv es lo más parecido a un alcalde que tiene la ciudad, y ama a Erelhei-Cinlu como sólo un drow puede hacerlo. Como superviviente y pragmático nato que es, respeta al poder y se regocija con la desgracia de los débiles y estúpidos.

La puerta Noble supone el fin de la calle Alta. Se alza en el muro norte, sin torres, como única defensa, no para la ciudad en sí, sino para las ricas propiedades del norte de Erelhei-Cinlu. La torre de vigilancia se eleva hasta una altura de seis pisos. Tiene una serie de puertas de doble hoja protegidas en ambos lados por rastrillos coronados por una muralla almenada, y una balconada con vistas al interior de la ciudad. El arco sur de la puerta, que conduce a la ciudad, posee un impresionante relieve de Lolth en su forma arácnida. En cambio, el arco norte, tiene un relieve de la Reina de las arañas en la forma

de una drow noble elegantemente vestida. Dos pequeñas torres se extienden desde este arco hacia el norte, para vigilar el puente Aéreo. Este puente es el que conduce hasta las mansiones nobles en la plataforma de la Bóveda superior.

Los edificios de la ciudad varían desde la humilde pobreza hasta el exceso suntuoso, que se mezclan en una caótica mezcla de diferentes formas, tamaños y estilos. Sus calles y callejas son estrechas y tortuosas, bautizadas por signos grabados bien en elaboradas placas, bien directamente en los muros de los edificios. Muchos de esos signos se han grabado con tintes químicos fosforescentes o están iluminados con líquenes brillantes o jaulas con escarabajos de fuego.

Aunque no hay un orden que prevalezca en la ciudad de los elfos oscuros, sus ocho Guetos están históricamente asociados a las ocho casas nobles. Los nobles tienen derecho a gravar con impuestos a los habitantes de su Gueto, pero ni siquiera esto se realiza de una manera organizada, puesto que los recaudadores de impuestos son despreciados tanto por los habitantes que son objeto del impuesto como, por los propios señores, pues los recaudadores sólo buscan el enriquecimiento personal. Los recaudadores suelen ser asesinados (bien por los destinatarios del tributo, bien por sus señores), por lo que acostumbran a ser reemplazados al poco de aceptar el cargo. Aún así, como emplean a una buena cantidad de seguidores (principalmente mercenarios), suponen un impulso a la economía de la ciudad. De hecho, esta función también la realizan con su muerte, ya que los recaudadores de impuestos suelen ser honrados con caros funerales por sus señores, y más caros aún por amigos y enemigos.

La vida de la ciudad se desarrolla en un ciclo atemporal de placer, dolor y olvido. La reciente guerra civil no cambió nada de esto, ya que de hecho, la mayoría de las víctimas surgieron de las casas nobles, bien los nobles mismos o sus sirvientes o soldadesca. Los habitantes de Erelhei-Cinlu, excesivamente acostumbrados a los conflictos sangrientos, consideraron la guerra civil una simple fiesta nobiliaria. Estos ciudadanos supieron mantenerse al margen, por lo que nada más sufrieron algunas bajas.



Cuando finalizaron las luchas intestinas, los ciudadanos de Erelhei-Cinlu volvieron a sus profesiones habituales y focalizaron su atención en sus víctimas favoritas: ellos mismos. Los visitantes de la superficie también son víctimas posibles, pero a veces son demasiado peligrosos para todos salvo los drow más habilidosos.

EL GUETO DE LOS EXTRANJEROS

La mayoría de humanos que residen en Erelhei-Cinlu lo hacen en el Gueto de los extranjeros, en el cual abundan los edificios adaptados tanto para visitantes temporales como permanentes. Los establecimientos en este Gueto reflejan el uso de la luz, mucho más obvio aquí que en cualquier otra parte de la Bóveda. También destaca la presencia de templos extranjeros, pues no se permite la adoración a deidades externas en ninguna otra parte del reino drow (aquí son tratados como un servicio más para los no drow), e incluso la comida y la bebida se adaptan más a los gustos de la superficie, aunque uno se puede permitir manjares más exóticos siempre que se esté dispuesto a pagar el precio.

Templos extranjeros

El Gueto de los extranjeros alberga a los únicos templos dedicados a deidades no drow que se pueden encontrar en la Bóveda. Todos se encuentran en la calle de las Mentiras, a la entrada de la cual hay un enorme arco con el relieve de la demonesa Lolth. De hecho hay una pequeña capilla consagrada a la Reina araña justo al lado de la puerta, y la tradición dicta que todo visitante debe realizar una oferta en plata al entrar.

El primer templo extranjero es el de Nerull, que es bastante respetado en la Infraoscuridad (especialmente por asesinos y verdugos). Al lado hay una pequeña capilla del dios Boccob, frecuentada principalmente por magos de la superficie, pero cuyos clérigos mantienen buenas relaciones con algunos eruditos y sabios drow. Un templo de tamaño similar está dedicado a Ralishaz y se halla un poco más allá en la calle de las Mentiras, que constituye el gozo y el pozo de aquellos adictos al juego. El siguiente es un santuario dedicado a Incabulos, popular tanto entre los drow como los no drow (sobre todo entre los envenenadores), que se encuentra justo antes de unas estructuras similares consagradas a Erythnul, Beltar y Raxivort.

Al girar la calle nos encontramos con un zigurat negro: el templo de Tharizdun, aunque en realidad sirve más como museo que como lugar consagrado a la adoración. Casi al final de la calle se halla un grupo de edificios de una y dos plantas conectados por jardines, en ellos se rinde culto al dios liche Vecna. Muchos eruditos drow, humanos magos y hechiceros malvados y liches visitan este extraño complejo.

Palacio de Amalriv

Es la casa y fortaleza del recaudador de impuestos más famoso de Erelhei-Cinlu, que se eleva hasta los siete pisos de altura. Es un edificio dotado de múltiples bóvedas y hecho de piedra de color marrón rojizo que se erige en la unión de la calle del Derroche y la del Salvamento, muy cerca del Gueto de los extranjeros. El palacio sufrió un breve asedio durante guerra civil drow hace unos años, pero demostró ser impenetrable a pesar del daño causado a sus estructuras exteriores.

Hoy en día los dos pisos más bajos del palacio hierven de actividad, pues Amalriv también actúa como prestamista en todo el Gueto. Aquí se pueden encontrar todo tipo de bienes corrientes, lo cual incluye equipo de aventurero, armas y ropa. Amalriv almacena algunos objetos de segunda mano típicos de la Bóveda,

como coronas de ojos rojos y algunos ungüentos de hongos utilizados por cazadores, que de otro modo deberían ser encargados a artesanos.

Amalriv también ofrece alquileres normalmente bajo unas condiciones tan leoninas que serían ilegales en cualquier otra ciudad. Sus matones yugoloth son bastante implacables en su tarea de recaudación. La relación de Amalriv con el impresionante círculo vampírico de la ciudad le proporciona contactos con la superficie. De hecho, se rumorea que tiene un harén de vampiresas en uno de los pisos superiores de su palacio, pero los visitantes nunca son invitados allí, y los intrusos no suelen salir.

Establecimientos

Este Gueto ofrece múltiples burdeles, casinos y tabernas (y combinaciones de los anteriores) aptas para la satisfacción de cualquier vicio habitual entre las razas de la superficie. Juegos y competiciones de muchos tipos están disponibles, desde cartas y dados hasta carreras y combates. La casa de juegos más popular es el casino del Dibujo del demonio, un ancho edificio de cuatro plantas en la calle de la Serpiente.

Otros establecimientos de juegos son: la Viuda negra (burdel, casino y taberna), Riquezas del dragón, la Ruleta giratoria y la Hoja de Gengar. Los burdeles más conocidos son la Viuda negra mencionada antes, la Puerta verde, el Hechizo de la serpiente (que tiene contratadas a un grupo de amantes medusas para su clientela más selecta) y la Perla del sueño, infame por su empleo gratuito de peligrosas pociones y elixires.

La lista de tabernas y posadas del Gueto de los extranjeros es extensa, pero dos son las mejores elecciones para los recién llegados por primera vez son: lo Profundo, en la avenida de la Neblina, y la Noche lejana, una posada y taberna de la calle del Extraño. Las dos son propiedad de humanos que tienen sus propias fuerzas de seguridad, y que mantienen sobornadas a las patrullas drow. Aunque estos establecimientos no son seguros ni de lejos, los propietarios se esfuerzan en mantener buenas relaciones con aquellos que procedan de la superficie.

EL GUETO DE LOS ERUDITOS

Cerca del Gueto de los extranjeros, el Gueto de los eruditos es el destino más habitual de los viajeros que vienen desde la superficie. De hecho, alguno de los sabios y eruditos que se encuentran aquí son humanos, o al menos lo fueron alguna vez; como resultado se puede oír el lenguaje de casi cualquier raza dentro de los confines del Gueto. Se puede encontrar aquí a tutores de las diferentes artes arcanas, divididos en diferentes escuelas filosóficas rivales, aunque todos son devotos del mal. Esta gente pasa mucho tiempo enfrascada en largos debates, creando conflictos en los que la verdad no es la única baja.

La más grande institución escolar de los drow es la aguja de la Encíclica, que presume de tener la más extensa lista de sabios drow, tanto ejerciendo como profesores, profesores eméritos o simplemente como estudiantes. Este distrito aloja a otros enclaves escolares, no todos ellos drows. También viven y enseñan aquí algunos sabios humanos, ilícidos y derro, e incluso algún visitante de otros planos.

La aguja de la Encíclica

La aguja de la Encíclica se halla en la parte oeste de este barrio, al sur del pasillo de los Escribas y al lado de la plaza de los Libros. Sus anchas escaleras de caracol centrales llegan hasta el decimotercer piso, aunque sólo los tres primeros están abiertos al público. La aguja

liscul: azotamientos varón Mnj 14; VD 22; aberración Mediana; DG 8d8+16 + 14d8+28; 143 pg; Inic +7; Vel 70'; CA 31 (foque 28, desprevenido 29); Atq +23/+18 cuerpo a cuerpo (idiz+7, impacto sin arma); AE ataque aturridor, golpe ki (+2), ráfaga de golpes; CE alma diamantina, caída ralentizada (50'), cuerpo diamantino, evasión mejorada, mente en calma, paso abundante, plenitud corporal, pureza corporal, salto de las nubes; AL LM; TS Fort +13, Ref +14, Vol +27; Fue 24, Des 17, Con 14, Int 20, Sab 30, Car 11.

Habilidades y dotes:

Aviguar intenciones +21, Avistar +37, Concentración +27, Diplomacia +2, Equilibrio +30, Escuchar +37, Intimidar +11, Moverse sigilosamente +28, Nadar +17, Piruetas +28; Aguante, Alerta, Ambidextrismo, Derribo mejorado, Desviar flechas, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Pericia, Púnetazo aturridor, Soltura con habilidad (Nadar), Voluntad de hierro.

Poseiones: cinturón de fuerza de gigante +6, collar de cuentas de plegaria (cuenta de convocación), fortaleza instantánea de Daern, gema de visión, presea de sabiduría +6, toga de resistencia a conjuros (RC 21), túnica de camuflaje.

liscul es el jefe científico del Instituto antisolar de Erelhei-Cinlu, aunque llegó a la Bóveda procedente de su ciudad natal de Dhra-Muor-Shaiiu como un simple estudiante del mencionado Instituto. Hará una docena de años abandonó el estudio de campo tras varios fracasos, pero finalmente volvió a aceptar el puesto hace cinco años, para reemplazar al anterior jefe científico, que fue asesinado durante la guerra civil drow.

A pesar de la reserva típica de los ilicidos, liscul saborea su posición y disfruta secretamente de los placeres que Erelhei-Cinlu ofrece. A menudo se le ha visto examinando con atención la mercancía en los diferentes mercados de esclavos de la ciudad, pues liscul se ha convertido en un perfecto gourmet, siempre en busca de la fresca y deliciosa materia gris del cerebro.

alberga la Enciclica de los libros, de la cual se dice que contiene el conocimiento acumulado de los drow, y a su guardián, un viejo drow al que se llama el Redactor inescrutable: el Redactor nombra al cuerpo de sabios denominado Profesores de la enciclica, a los cuales permite acceder a la gran enciclica y a las bibliotecas de la aguja. Los Profesores de la enciclica mantienen una despiadada persecución del conocimiento en la que involucran a sus subordinados, a los que también emplean como plantilla de las bibliotecas inferiores y a veces incluso venden sus servicios como tutores o sabios privados, en cuyo caso, al igual que sus maestros, tienen acceso a las bibliotecas superiores de la aguja. Los pisos

inferiores contienen miles de pergaminos y tomos que no pueden ser encontrados en ninguna otra parte, razón por la cual la aguja de la Enciclica atrae a muchos visitantes de la superficie en busca de conocimientos.

El Instituto antisolar

Hace décadas, científicos ilicidos fundaron el Instituto antisolar para ensanchar sus contactos más allá de su raza. Este instituto, construido con piedra verde grisácea procedente de fuera de la Bóveda, es un ancho edificio de cuatro plantas localizado en ambos lados del bulevar

Tumkeoita. La sección norte, más amplia, contiene laboratorios, salas de lectura y habitáculos para las dos docenas de ilicidos que forman la plantilla y para su maestro, el jefe científico liscul. La sección sur, más pequeña, da cobijo a tres sabios derro y a sus seguidores, y también contiene un número desconocido de laboratorios secretos.

Unas pasarelas cubiertas en el tercer y quinto piso unen las dos secciones, pero aparte de este hecho, hay una interacción bastante limitada entre los ilicidos y los derro que trabajan aquí.

Normalmente, estas dos razas rara vez cooperan entre sí, pero en este caso tienen un interés común en las radiaciones secretas que se filtran por toda la Bóveda.

Hubo un tiempo en el que la existencia de la radiación era generalmente aceptada, pero la evidencia de su presencia ya no se considera válida por la mayoría de los sabios drow y humanos de Erelhei-Cinlu. Sin embargo, los ilicidos mantienen que sus propiedades cambian con las hipotéticas fases de las radiaciones, por medio de las diferentes longitudes de onda. Los tres sabios derro, refugiados de la pasada guerra de la Unión, son expertos en el campo de las radiaciones sobrenaturales y los ilicidos quieren aprovecharse de esa experiencia. Si es posible, les gustaría emplear la radiación secreta para eliminar los efectos perjudiciales de la luz solar sobre las razas de la Antípoda oscura.

Establecimientos

Las tabernas más populares en el Gueto de los eruditos son la Doctrinaria y la Sala del veneno, dos turbulentos tugurios en la avenida Polémica.



La más tranquila es el Tercer nivel, situada en la esquina de la calle Misiva y el callejón de la Treta. Esta es la favorita de los aficionados a la versión drow del ajedrez Dragón, a quienes se puede encontrar allí a todas horas, ejercitando sus aptitudes estratégicas entre ellos.

EL GUETO DE LOS ARTESANOS

Los artesanos drow establecen sus hogares y sus negocios en este Gueto. Alquimistas, joyeros, escultores (tanto de piedra como de carne), escribas, pintores, tratantes de venenos, sastres, taxidermistas y muchos otros cumplen la función de atender a las variadas necesidades de un ecléctico grupo de clientes. Como sucede con sus vecinos del Gueto de los eruditos, los artesanos forman grupos y gremios que se alían y enfrentan entre sí, disputándose la calidad y el valor de los trabajos de cada uno a la vez que atormentan a sus aprendices con imposibles y crueles tareas (y desagradables críticas).

Gran parte del Gueto es inaccesible a los visitantes, pues se trata de un laberinto de comunidades privadas valladas, que comprenden casas y talleres, tabernas, burdeles y salas de juego abiertas únicamente a los residentes. Las pequeñas tiendas y escaparates rodean a estas vecindades cerradas, y están protegidas con trampas, conjuros, monstruos entrenados (se puede encontrar a lobos-araña vagando por las proximidades de las tiendas), y también mercenarios (aunque estos no suelen ser de fiar). También emplean a criados *xvart* como "chicos de los recados" para recoger materiales o para cualquier otra necesidad que surja en la ciudad o en la Bóveda. Algunos artesanos tienen contratos con clanes de mercaderes para intercambiar sus productos elaborados por las materias primas que necesiten, mientras que el resto vende sus productos a los comerciantes.

La galería Crepuscular

La fachada de granito teñido de la galería Crepuscular eleva sus tres pisos por encima de la avenida de la Reprensión. Las dos puertas de entrada desde la calle siempre están abiertas, proyectando una débil luz sobre los transeúntes. En el interior hay un verdadero laberinto de salas y estancias, decorados con pinturas y aguafuertes del legendario artista drow Ool Eurts. Una plantilla de seis *doppelgänger* es la encargada de actuar como conservadores de la galería, describiendo las obras que se hallan en sus secciones a los visitantes, a veces adoptando la forma de aquellos que aparecen en las pinturas. El propio artista asiste a las exhibiciones de sus últimos trabajos, aunque también puede encontrarse paseando por la ciudad en busca de nuevos temas. En la última estancia cuelga el Último lienzo, que habitualmente está cubierto por pesadas cortinas, pero que claramente es casi tan alto como los tres pisos de la galería. Todas las visitas guiadas terminan con la exhibición de cerca de este lienzo mágico. Suele tratarse de la imagen de una panorámica del Abismo o un suceso histórico de los drow, pues el tema del Último lienzo es muy vívido, a veces incluso letal para los desafortunados visitantes. Siempre se le considera como el final de cualquier visita. En cualquier otro momento, la pintura permanece tapada, se dice que mostrando un gran vacío. Cualquiera que sea arrastrado a la imagen se perderá para siempre. Muchos piensan que ese ha sido el final de muchos críticos despistados.

La Casa del abandono

El Gueto de los artesanos acoge a la Casa del abandono, un gran bloque de viviendas que ocupa toda corte de la Telaraña de la

aurora. Los niños drow y semidrow no deseados son enviados o vendidos a este orfanato, donde se les prueba para determinar si merecen vivir. Los que tienen aptitudes reciben un entrenamiento rudimentario y la oportunidad de demostrar lo que valen hasta los 8 años. Una vez los han cumplido, son colocados como aprendices, enviados a las sociedades militares, vendidos a los nobles, o simplemente expulsados.

La vida en el orfanato hasta los 8 años no es placentera, pero representa el ideal social del drow. Los fuertes atormentan y desprecian a los débiles. Se explota toda presencia de amabilidad y confianza, y después se elimina. Más importante aún, es el lugar donde los jóvenes aprenden a temer a las sacerdotisas de Lolth. Aquí las muertes son bastante frecuentes e incluso a veces, el muerto se convierte en uno de los raros "niños banshee" tan apreciados como plañideras por las órdenes religiosas.

Establecimientos

Los sastres que fabrican y remiendan las delicadas prendas drow viven a lo largo de la avenida del Fajín. Los tatuadores, barberos y escultores de carne, que guardan cierta semejanza con los cirujanos, se congregan en torno al pasaje de los Desolladores, donde practican sus operaciones a esclavos y bestias, y también a las ocasionales víctimas voluntarias. El índice de supervivencia es medianamente alto, pero para aquellos casos en los que el resultado no es el esperado y se pierde a los esclavos o bestias favoritas, siempre se puede acudir las habilidades de los taxidermistas del camino de los Andrajos. Los alquimistas y los tratantes de venenos trabajan juntos en el camino del Crisol, donde los visitantes pueden comprar las mejores (y las peores) pociones y elixires. Finalmente, los joyeros y los armeros se hallan cerca del muro norte, en el callejón Varadaga.

EL GUETO DE LOS ARTISTAS

Los actores y artistas drow habitan en el Gueto de los artistas. Músicos, malabaristas, contorsionistas, bailarines, actores, titiriteros, poetas, escritores, cantantes y los temidos mimos practican sus aptitudes en los teatros, salas, plazas, calles e incluso en los callejones de este Gueto. Todos, salvo los mimos, buscan congregarse la atención de la mayor cantidad de espectadores posible. Cuanto más horripilante y vulgar es su actuación, más la disfruta tanto la audiencia como ellos mismos. A pesar de sus volubles caprichos, hay ciertas semejanzas en todas las interpretaciones drow; sin embargo, como la mayoría de los artistas drow son adictos a varios vicios, muy pocos de ellos desarrollan alguna perspectiva realista. La mayoría de ellos sólo desea una muerte gloriosa. A su audiencia no le importa: en seguida encuentran otras estrellas que reemplazan a las caídas.

La Escena de plata

El dramaturgo drow Drucena es el propietario y gerente del este teatro de siete plantas, siendo las cuatro inferiores las que alojan el escenario más grande de la ciudad. Su nombre proviene del pálido arco que hay sobre el proscenio. Los elaborados mecanismos que mueven el escenario y demás ingenios, incluyendo el clásico *deus ex machina*, son muy conocidos. La compañía de actores es sin duda la más degenerada de todo Erelhei-Cinlu. Ninguna acción es demasiado vil ni depravada para sus gustos y siempre están a la busca y captura de nuevos talentos que desflorar ante el público.

Quizás la obra más admirada de su repertorio sea *La guerra de las Casas*, que muestra una Bóveda idealizada en la que los nobles se destruyen cruelmente unos a otros; el espectáculo degenera

Pruuma Ella-oso: osgo hembra Gue 11, VD 13; humanoide (trasgoide) Mediano; DG 3d8+9+ nd10+33; pg 16; Inic +7; Vel 20; CA 23 (toque 11, desprevenido 22); Atq +21/+16/+11 cuerpo a cuerpo (1d8+9, *maza de armas* +3); CE visión en la oscuridad 60; AL CM; TS Fort +1, Ref +9, Vol +4; Fue 19, Des 16, Con 16, Int 17, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +2, Escuchar +2, Montar +20, Moverse sigilosamente +10, Nadar +18, Trato con animales +14, Trepar +18; Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (maza de armas), Desarme mejorado, Especialización en arma (maza de armas), Esquiva, Hendedura, Impacto sin arma, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Soltura con arma (mangual pesado).

Posesiones: mangual pesado +3, cota de bandas +3, cuerda de enmarañar.

La campeona actual de la arena es la cazarrecompensas osgo Pruuma Ella-oso. El instinto para el drama de la guerrera ayuda mucho a su reputación de magnífica luchadora y ejecutora. Quienes la subestiman no hacen más que facilitarle su trabajo, ya que siempre estudia a su presa detenidamente, aprendiendo todos sus hábitos y anticipándose a sus movimientos. Pruuma es una excepcional estratega, ha llegado a innovar varias trampas y es partidaria del uso de señuelos, espías y muchos otros tipos de cebos cuidadosamente seleccionados para hacer caer a su presa en sus poderosas garras. Es la favorita de la señora de la casa Vae, pero Pruuma sigue declinando las ofertas de una posición en dicha casa, pues sabe bien que es mejor cazar esclavos que ser uno de ellos.

más tarde en la típica orgía drow. Las entradas siempre se agotan semanas antes. Se espera que la audiencia participe en la interpretación, de hecho, para las interpretaciones de mayor importancia, se lanzan gases alucinógenos en el teatro para que la gente se una a la algarabía.

La terraza de los Acróbatas

Cerca del sudeste de la puerta Noble se levanta un extenso jardín conocido como la terraza de los Acróbatas. Desde los parapetos de la puerta hay una buena vista del jardín y los guardias a menudo se reúnen allí para admirar las actuaciones de los acróbatas. Tres elegantes torres se elevan hasta alcanzar las cuatro plantas en el centro del jardín, unidas por delgadas cuerdas de seda. Hay contrafuertes de los muros que se alargan hacia el jardín, y entre y alrededor de ellos hay pequeñas fuentes, estatuas y una buena colección de bancos.

Durante los festivales, los acróbatas trepan ma saltan de una torre a otra practicando sus piruetas y combatiendo con armas de asta terminadas en filo. Los malabaristas practican su La artes en el jardín de abajo, sin preocuparse por Es la seguridad de los espectadores. Durante los en momentos más febriles, los mimos se congregan or aquí para practicar sus juegos con márgolas de la Bóveda exterior. Los extraños no son re bienvenidos a estas fiestas silenciosas, y serán po perseguidos por los mimos durante toda su gr estancia en Erelhei-Cinlu si llegan a romper la cu "dignidad" de estas reuniones. es ca

Establecimientos

Toda la Infraoscuridad es un escenario, al meno a ojos de los artistas drow, y ese es el punto de se vista que predomina en los burdeles, tabernas y Su emporios de la droga de este Gueto. La Cortina La de seda en la calle del Contoneo ha obtenido su es reputación gracias a sus rameras bailarinas. Más ac al norte, en la avenida del Odio, las golfas con e cuerpo pintado y escasamente vestido del Salón el de la mofa lanzan sus burlas (y en ocasiones ac también su inmundicia), tanto a la clientela como du a los transeúntes. En la Jarra volcada, en la cu intersección entre la calle de la Mezcla y el cu callejón Tac, se sirven los mejores vinos rancios h de hongos que se pueden encontrar en la ej Bóveda, en un ambiente animado por música q de tambores y flautas. Finalmente, en el F Quandarium del camino Netherlorn se L ofrecen los más refinados y adictivos M licores, como la absenta mortal, que se dice que agudiza todos los sentidos y e la vez que destruye el cuerpo. e o

EL GUETO DE LOS SALVAJES

Un gran número de soldados no drow, de razas trasgoides o escamosas, hacen de este Gueto su hogar. Los osgos y los sauriones forman la gran masa de estos guerreros, cuyo estatus en la Bóveda oscila entre mercenario y esclavo. El más famoso de estos mercenarios es la osgo llamada Pruuma Ella-oso. Cuando no está capturando esclavos, actúa como



maestra de ceremonias en la arena. Siempre lleva consigo su mangual pesado llamado mangual del Cargo.

La Arena ceremonial

Esta arena del bulevar de la Cota de mallas provee un entretenimiento brutal que atrae tanto a los drow como a los de otras razas. Construida con vulgares ladrillos de adobe, se alza hasta los seis pisos de altura que alcanza en su extremo exterior, con un palco especial para los nobles drow y sus criados. La única regla en esta arena es "mata o muere". Entre los combatientes podemos encontrar a gladiadores a sueldo, osgos y sauriones, en grupo o en solitario, bestias entrenadas o salvajes, monstruos y cualquier combinación de lo anterior. Además, los esclavos que se escapan a menudo se traen aquí una vez que se los ha vuelto a capturar siempre que nadie los reclame. Generalmente suelen servir para los entrenamientos de los sauriones. A estos cautivos se les mata (como mínimo se les hiere) y después son devorados. Sus restos se arrojan a los necrófagos del Gueto de los muertos. La arena acoge dos festivales anuales muy populares. El primero es el Triunfo de la fuerza, de los sauriones; comienza con horribles actos violentos y termina con el aún más horrible ritual de apareamiento saurión, que se celebra todos los años cuando llega el periodo de la muda. Los curiosos son bienvenidos, pero se aconseja magia protectora para todos aquellos que no sean capaces de soportar el horrible hedor. El otro festival es la Fiesta de los ejecutores, un recuerdo de la caída de la casa Kilsek que se celebra todos los años desde su exilio. Comienza con la serie habitual de matanzas, y concluye con el desmembramiento y la ejecución de los drow "traidores" (es decir, cualquier sacerdotisa que no tenga el favor de Lolth) por brutales soldados osgos.

El Caserón yugoloth

La mayoría de los muchos nycaloth y mezzoloth (*consulta el Manual de los Planos*) de Erelhei-Cinlu viven en el Caserón yugoloth. Es una estructura alargada de tres pisos que se halla entre la calle del Centinela y la calle del Extremo Oeste. El caserón ocupa todo el espacio que hay desde el callejón de la Cavada inferior hasta el camino Tallacorazón. Construidos por seres infernales a partir de piedras rojas, los muros exteriores soportan una puerta de bronce en la zona sur. Hay sagas nocturnas que entran y salen por pequeñas puertas situadas en el muro norte.

Los yugoloth que hay aquí son claramente los señores de este Gueto, aunque se mueven también por otras partes de la ciudad. Es posible alquilar los servicios de uno de estos mercenarios demoníacos, aunque no para realizar ninguna acción en contra de la religión de Lolth, ni tampoco en contra de los de su raza en la Bóveda, aunque si se trata de otras criaturas, como otros ajenos (demonios, diablos o las razas gith) no habrá problema.

Establecimientos

El vecindario que se halla entre la Confluencia y la parte norte de la calle Alta está atestado de tabernas y burdeles frecuentados por trasgoides y otros humanoides salvajes que se hallan de visita. La Vieja hacha de batalla, un gran local de juego que también funciona como taberna situado en la calle Hauberg, sirve principalmente a osgos. Más al este, en el camino del Desgarrón, se alza el Pelo del grog, una taberna y posada dirigida por un antiguo mercenario humano infectado con licantrópia. El alegre propietario a menudo entretiene a sus aburridos comensales transformándose en hombre lobo.

EL GUETO DE LOS ENSERES

El Gueto de los enseres alberga a los esclavos y a los corrales de ganado de Erelhei-Cinlu. El trato que reciben los esclavos (y la calidad de los mismos) depende del mercader. La mayoría de los mejores esclavos se encuentran en la zona sur del Gueto, o en torno a la calle Alta. Los mercaderes ofrecen esclavos infernales y muertos vivientes además de las criaturas habituales, aunque esta mercancía en realidad la traen las sagas que vienen a la ciudad desde sus refugios en los planos inferiores.

Demonios y muertos vivientes también se acercan aquí para comprar esclavos o ganado, al igual que los derro, los ilícidos y ocasionales visitantes de la superficie. Los mercados sirven principalmente a los drow nobles, los cuales, por cierto, también disfrutaban de las especialidades de los prostíbulos que se encuentran en este Gueto. La religión de Kiaransali es la que predomina en este lugar, siempre bajo el ojo atento de las sacerdotisas de Lolth y sus siervos en las patrullas de la ciudad.

El Salón del veredicto

En el lado este de la calle Alta, justo al sur de la Confluencia, los blanqueados muros de piedra caliza del Salón del veredicto se elevan hasta los ocho pisos de altura. Los tres pisos superiores los ocupa un enorme auditorio lleno de columnas. Cualquier extranjero o cualquiera que no sea un drow noble y sea arrestado en Erelhei-Cinlu será traído hasta aquí para ser juzgado. Por supuesto, "culpable" es el único veredicto posible en esta corte, y hay dos posibles penas para los convictos: esclavitud o muerte. Por ello, en la jurisprudencia drow la mejor estrategia es la que evita el juicio.

El soborno es la clave, pero se debe negociar con mucho cuidado: si se ofrece poco, el detenido se está acercando al juicio; ofrecer mucho causa el mismo efecto, pues es obvio que el que paga mucho puede pagar más, sobre todo si es extranjero. La Jefa discriminadora Kemehdra revisa todos los casos en los que esté involucrado un extranjero. A ella le encanta añadir una mutilación a las sentencias, pena que incluso a veces aplica ella misma.

La plaza de las Fieras

En la plaza de las Fieras está el mayor mercado de esclavos de la ciudad. Rodeándola por todos los costados hay un montón de establecimientos que satisfacen las necesidades de los compradores de esclavos. Los herreros fabrican y reparan cadenas o jaulas, incluso hay encargados de marcar a los esclavos y a las bestias con un hierro candente y cristal machacado. Aunque estas marcas pueden ser (y a menudo lo son) alteradas para reflejar los cambios de propiedad del esclavo, la marca raíz es indeleble. Cuando se marca correctamente a un esclavo, la marca sólo puede ser borrada por algo del poder de un *deseo* o un *milagro*.

El venerable Buhonero de carne, maestro de las subastas de la plaza de las Fieras, ha vivido y trabajado aquí durante casi seis siglos. Ninguno de sus aprendices puede comparar su talento para obtener los mejores precios por los esclavos y el ganado, aunque sus altas comisiones a menudo son excesivas para muchos de los comerciantes de esclavos. Se puede hacer otro tipo de negocios en este amplio Gueto, pero el comprador debería tener cuidado (también en cualquier otra parte de Erelhei-Cinlu).

Establecimientos

El Cuello de plata del bulevar del Veneno es un caro y exclusivo burdel. En cambio, los sanguinarios placeres que se pueden encontrar en las numerosas salas de tortura de la calle de la Asfixia son de un precio más negociable. Hay otros burdeles y

Jalvan: semidrow varón Per 12; VD 12; humanoide Mediano; DG 12d6+12; pg 54; Inic +6; Vel 30'; CA 18 (toque 18, desprevenido 10); Atq +21/+16 cuerpo a cuerpo (1d6+3/18-20/x2, estoque +3); AE ataque furtivo +6d6; CE visión en la oscuridad 60', rasgos de semielfo, evasión mejorada, esquiva asombrosa (bonificador Des a la CA, no puede ser flanqueado, +1 contra trampas); AL CN; TS Fort +5, Ref +16, Vol +6; Fue 11, Des 27, Con 13, Int 14, Sab 14, Car 12.

Habilidades y dots: Avistar +3, Buscar +3, Descifrar escritura +18, Diplomacia +13, Engañar +11, Equilibrio +13, Escapismo +18, Esconderse +24, Escuchar +3, Falsificación +12, Germanía +12, Hurtar +20, Moverse sigilosamente +18, Piruetas +20, Reunir información +11, Saltar +11; Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Soltura con arma (estoque), Sutiliza con arma (estoque).

Posesiones: estoque +3, guantes de destreza +4.

Es sabido que Jalvan nació en Erelhei-Cinlu, aunque sigue siendo un misterio quiénes fueron sus padres. Fue expulsado del gremio de los escribas a una temprana edad, y desde entonces ha prosperado hasta ocupar una posición de privilegio entre los pillos de la ciudad, sobre todo gracias a sus acciones heroicas durante la guerra civil drow. Los nobles de la casa Kilsek persiguieron a los pillos cuando todavía era el germen de un movimiento, y les sentenciaron a la pena de mutilación y muerte por tortura. Gracias a su habilidad de falsificador, Jalvan ayudó a pasar órdenes y documentos falsos para confundir a las autoridades que intentaban gobernar la ciudad. Los marginados se escondieron mientras los nobles luchaban y así fue cómo la casa Kilsek se hundió y acabó perdiendo el favor de Lolth. Jalvan sueña con una verdadera revolución, aunque desde el fin de la guerra civil ha logrado muy pocos avances. Mientras, puede servir como un buen contacto para aventureros de la superficie que busquen aliados en la ciudad.

tabernas conocidos, como la Pata hendida en la calle del Establo, el Negro deseo en la avenida de las Esposas y el Salón aplastalmas en el camino de los Esclavistas.

GUETO DE LOS MARGINADOS (Gueto de los Mendigos)

Esta sección de la ciudad ha sido concedida a los marginados, los más indeseables de Erelhei-Cinlu. Entre los marginados podemos encontrar mendigos, tocados por la enfermedad, los semi-algo, manchados por la sangre mezclada (humana, élfica o ajena) y los extranjeros perdidos, manchados por la inferioridad de su raza. Sin embargo hay un rasgo que uno a todos los que viven aquí: la pobreza. Los drow desprecian la pobreza, igual que la enfermedad, la debilidad y la fealdad, pero de vez en cuando tienen algún uso reservado para los que son afligidos con ellas. Por ello, se permite que los marginados se queden aquí, al filo de la sociedad drow. Los ladrones de los alrededores ponen en práctica su arte no sólo en este Gueto, sino en toda la ciudad, al igual que lo hacen los omnipresentes mendigos.

Ladrones

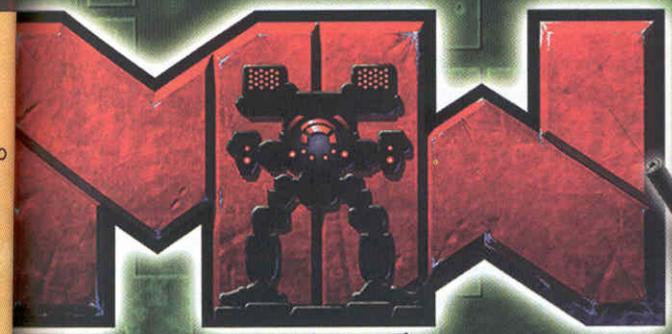
Los ladrones de la ciudad se han aliado en busca de protección y de apoyo mutuo. Por supuesto, las traiciones están a la orden del día, lo que no resulta nada extraño tratándose de

ladrones. Sin embargo, aquí hay dos grupos tan opuestos como la noche y el día. Una rama es lo más bajo de lo bajo, los despojos de la más depravada cultura. La mayoría de estos pícaros no tienen el talento ni la habilidad de los poderosos señores drow de Erelhei-Cinlu, pero sí buena práctica en las dudosas artes del vapulero, la emboscada y el asesinato brutal. Los miembros de la otra rama odian a la sociedad drow y les gustaría que cambiara. Muchos de ellos portan sangre de la superficie, humana o élfica. Estos segundos se autodenominan pillos, para distinguirse de los simples pícaros, y desprecian a los nobles por encima de todo. Jalvan, un semidrow, es el que lleva la voz cantante entre los pillos, y ha establecido su cuartel general en la Taberna de los Nueves del callejón Cresset.

Mendigos

Los mendigos que vagan por las calles de Erelhei-Cinlu tienen su hogar, si es que se puede llamar así, en el Gueto de los Mendigos. La mayoría son solamente drow pobres que han alcanzado el estado de indigencia a través de la serie habitual de adicciones, maldiciones, o locuras incurables. Estos mendigos vagan por las calles y callejones, buscando entre los despojos y pidiendo limosna. A veces los drow, incluso los nobles, responden favorablemente a dichas súplicas, puesto que a los elfos oscuros les agrada el sufrimiento de los demás, y desean prolongarlo lo máximo posible. Erelhei-Cinlu también ofrece diferentes variantes de pedigüños, expertos en el manejo de la cazuelilla de las monedas. Muchos de ellos son temidos (con razón) pues en ocasiones portan una temible enfermedad. Estos mendigos, llamados los Portadores de la viruela, tienen los ojos blancos y vidriados, la piel llena de lesiones lechosas conectadas con pedazos de carne putrefacta surcada por venas cretáceas. Estos pícaros enfermos





DARK AGE



MECH WARRIOR™ DARK AGE

The BattleTech Collectable Miniatures Game

**LUCHAS INCREIBLES CON FIGURAS
PINTADAS Y MONTADAS, ENTRE
MECHS, VEHICULOS E INFANTERIA
EN EL SIGLO XXXII**



FORMATE EN
W.DEVIR.ES

INFORMACIÓN
TEL 934 150 709

sirven a Govoc el Profeta, un experto orador al que se suele ver en la Confluencia, en un puesto de honor ante la entrada principal al alcantarillado.

La mera amenaza de un contacto hace que se aligeren los bolsos de las monedas, pero es que además se rumorea que los Portadores de la viruela tienen un don. A un amable transeúnte que satisfaga sus súplicas de monedas pueden predecirle la buena fortuna, pero también pueden lanzar mal de ojo a los que no hayan sido generosos. Incluso podrían tocar a aquel que les ofendiera para esparcir la enfermedad que portan, la cual no puede ser curada ni por la más poderosa magia.

Establecimientos

Hay muchos burdeles y tabernas en el Gueto de los marginados. Algunas islas de placer se hacinan en el muro este. La mejor es la Taberna de los nueve mencionada anteriormente, pero que sólo permite la entrada de los que son conocidos. No muy lejos, en el camino de la Tripulación, se halla la posada del Oso avaricioso, en la que no se admiten mendigos, pero en la que los viajeros pueden encontrar comida y alojamiento. Cerca, en la avenida del Fantasma, está la Serpiente y la comadreja, una conocida tasca en la que destaca la habilidad del dueño para hacerse con objetos robados, incluso procedentes de otros lugares fuera de la Bóveda. Finalmente, la Bruja picajosa, burdel y posada al mismo tiempo, es conocida por la gran aptitud de sus prostitutas y también por su avanzada edad.

Más cerca del Gueto de los enseres están las guaridas de los ladrones de la más baja estofa de Erelhei-Cinlu. Pocos viajeros tendrán intención de llamar a sus puertas, pero he aquí dos lugares dignos de mención: el Bar torcido de la calle del Gandul es famoso por sus peleas de cocatrices. Los jefes son un par de hermanos semiogros con conexiones en el templo de Erythnul del Gueto de los extranjeros, y se trata de un buen lugar para una cena si lo que se busca es una pelea en la que la gastronomía sea parte importante de la pelea. El Mago de las muecas, en el callejón de la Baranda negra, es según los rumores el mejor lugar para encontrar los objetos robados en la ciudad (aparte de la Serpiente y la comadreja), sobre todo si se trata de objetos mágicos.

EL GUETO DE LOS MUERTOS (Las tumbas)

El Gueto de los muertos, habitualmente llamado las Tumbas, es la guarida de los muertos vivientes en Erelhei-Cinlu, cedida a ellos en honor a los servicios que han realizado a la Reina araña. Es más fácil encontrar aquí las viviendas de los vampiros que en otras zonas más altas de la ciudad. Hasta para una ciudad tan depravada como Erelhei-Cinlu, la afición a la sangre de los vampiros y engendros vampíricos se considera de mal gusto, poco mejor que el ansia de carne de los necrófagos. Los nigromantes también habitan aquí, donde pueden practicar sus artes sin restricciones. Producen un sinfín de esqueletos y zombis para su propio uso, y también animan algunas de las creaciones de los taxidermistas del barrio de los artesanos. Los necrófagos de esta zona siempre siguen las órdenes de sus horribles maestros, y son bastante mansos; han aprendido a esperar, y saben que tarde o temprano, todos los habitantes de la ciudad formarán parte de su menú.

Plaza de la Necrópolis

Se trate de una bonita procesión funeral de algún rico burgués, la modesta muerte de un villano, o incluso el triste final de un indigente, todos acaban en la plaza de la Necrópolis. La plaza está

muy bien cuidada. Ocho altos obeliscos, uno por cada una de las clases nobles, se hallan en cada una de las ocho esquinas. En el centro está el pozo de la Desesperación, considerado el lugar de nacimiento de las sombras de la Bóveda, y que sin duda es la fortaleza de estas vaporosas criaturas. Por tradición los muertos vivientes no entran en la plaza hasta que algún sacerdote o sacerdotisa drow cierra ritualmente la puerta este. La única excepción es el festival anual llamado la Marcha de los necrófagos.

Una vez al año, los necrófagos y los necrarios de la ciudad regresan a su estado salvaje, corriendo a través de las Tumbas y filtrándose al resto de la ciudad, donde pueden alimentarse libremente de aquel que no sea capaz de defenderse por sí mismo. Muchos jóvenes nobles se unen a este decadente festival, cubriéndose con un ungüento que impide que los necrófagos les huelan y les consideren una presa. Algunos de esos jóvenes drow incluso participan alimentándose de las víctimas, pero la mayoría sólo aprovechan sus habilidades para abrir las puertas de los pobres y extranjeros, ya que disfrutan del espectáculo que proporciona el obligar a otros a defenderse contra los voraces muertos vivientes. Los ciudadanos de mayor capacidad adquisitiva compran guardas contra los muertos vivientes a las sacerdotisas de Lolth. Cuando acaba el festival, las propias sacerdotisas devuelven a los muertos vivientes al Gueto de los muertos.

El Bloque de alabastro

Erelhei-Cinlu es una ciudad famosa por sus burdeles y ni siquiera las Tumbas son una excepción. Aunque hay muchos, siempre se habla de uno de ellos, el Bloque de alabastro, al que algunos simplemente llaman el Bloque. Sólo tiene dos pisos de altura, hacia arriba, porque hacia abajo hay bastantes más. Se halla en la intersección del corredor de la Banshee con la avenida del Mortuorio. Un verdadero antro de perversidad, pues el Bloque es el burdel de los muertos vivientes. Desde pálidas y hermosas vampiresas hasta otras criaturas más horribles, el Bloque sirve a una clientela de pasión fría. El Bloque, uno de los favoritos de los nigromantes, es propiedad de madame Suraala, posiblemente una demonesa que rara vez es vista por la ciudad. Como devota sierva de Lolth, Suraala considera su misión el proporcionar un oscuro relax a sus clientes y a la vez procurar que sus empleados favoritos estén bien alimentados.

Alcázar de la Sarcoma

Este mausoleo fortificado que se halla al norte de la calle de la Aniquilación es la fortaleza de un señor de la guerra vampiro llamado Telagos. Una vez fue un humano de herencia flañia, pero habita en la Bóveda desde que hace ya cinco siglos huyó de la superficie. Lleva más 300 años habitando el alcázar de la Sarcoma, un edificio de cuatro plantas y una torre central que se eleva otras cuatro más. Sorprendentemente, la mayoría de sus sirvientes son drow o semidrow marginados a los que instruye en el arte de la guerra a cambio de que le procuren sus necesidades. También alojó a un grupo de trolls entrenado para proteger el alcázar ante un eventual ataque, criaturas que resultaron ser extremadamente útiles durante la reciente guerra civil drow.

Establecimientos

Hay algunos bares de mala muerte que sirven a sauriones en la calle del Centinela, por supuesto, en el lado de la misma que pertenece a las Tumbas, los propietarios de los cuales ofrecen carne a cambio de dinero. Más cerca de la plaza de la Necrópolis hay algunas tabernas regentadas por vampiros en las que

ocasionalmente se puede ver a algún humano u otro cliente vivo. La mejor de todas, sin duda, es el Cáliz negro, en el camino del Pandemónium: un verdadero hogar para todos aquellos jugadores a los que les gusta jugárselo todo durante su visita a Erelhei-Cinlu.

ERELHEI-CINLU EN LA CAMPAÑA

La metrópolis drow ofrece muchas oportunidades de aventura. Se puede atraer a grupos de alineamiento bueno o neutral para rescatar a un aventurero perdido, comprar la libertad de un esclavo, o capturar a un fugitivo de la justicia de la superficie. Es posible que se permita el acceso a la ciudad a los personajes de alineamiento benigno que tengan la intención de cumplir las citadas misiones, para no perjudicar al comercio exterior de los drow.

Los personajes de alineamiento maligno pueden encontrar entrenamiento en las artes oscuras en Erelhei-Cinlu. Para grupos tanto malignos como neutrales en la ciudad puede haber objetos mágicos atípicos, conjuros y otros saberes olvidados. Incluso es posible que los grupos neutrales o malignos puedan disfrutar de la visita a la ciudad, pues a diferencia de otros bastiones del mal en el *MUNDO DE FALCONGRIS*, la gran ciudad de los drow está "abierta a los negocios" para todo aquel que esté dispuesto a arriesgarse.

HISTORIA RECIENTE DE LA BÓVEDA

Antes de que las guerras de Falcongris fracturasen Flaenia, la casa noble Eilservs trazó un plan para establecerse como líder de una verdadera monarquía drow. Aunque las sacerdotisas de Lolth se oponían a ellos, los rebeldes de Eilservs hallaron poder en la veneración de un dios ajeno y en las alianzas con malvados gigantes de las montañas del Horno infernal y las montañas Cristalinas. Los Eilservs organizaron una fortaleza clandestina fuera de la Bóveda, pero este movimiento significó su ruina.

Intrusos del mundo superior siguieron el rastro hasta el interior de la Bóveda, donde no sólo asaltaron la hacienda de los Eilservs, sino la misma Seo de Lolth. La destrucción que trajeron los habitantes de la superficie no fue excesiva, pero sus efectos fueron ruinosos para la casa Eilservs. Sus nobles fueron saqueados y hechos prisioneros por sus captores; desposeída de su orgullo y su riqueza, la casa noble Eilservs cayó en desgracia por su debilidad.

La Seo de Lolth sobrevivió intacta y ello no dejó de producir sus efectos. La ira de las sacerdotisas cayó sobre los Eilservs supervivientes, y la ira de Lolth se desparramó sobre la superficie. La Reina araña no tuvo escrúpulos en partir de la base que había construido en la superficie la casa caída y, en medio de las guerras de Falcongris, lanzó sobre las naciones fronterizas de las montañas Cristalinas a las gigantescas cohortes que había reunido, esta vez bajo sus órdenes.

Aunque su poder sobre la superficie creció, el resto de casas nobles tantearon la fuerza de Lolth en la Bóveda. La casa Tormtor, antiguos aliados de los Eilservs, insistió en sus pretensiones de ser la primera casa de nobleza, en recompensa por su fuerza y acciones decisivas contra los enemigos de los drow. Contra ellos estaba la casa Kilsek, otrora el gran enemigo de los Eilservs, que también había solicitado esa posición de preeminencia sobre el resto de las casas, aduciendo su fuerte y antigua devoción a Lolth como motivo. En respuesta, Tormtor abrazó la fe de Kiransali y abanderó una nueva rebelión.

Al lado de Tormtor estaban las casas unidas de Siempreodio y Aleval, que veían en la victoria de Tormtor una posibilidad de ascender. Kilsek se alió con las casas Despana, Noquar y Godeep, quienes afirmaban que sería la sanción de la Seo de Lolth la que

determinaría al vencedor. Para complicar más las cosas, tuvo lugar una intrusión de mercenarios astrales llamados githyanki, viejos enemigos de la raza ilícida. Como los githyanki servían en la facción rebelde, los azotamientos se sintieron obligados a unirse al lado leal a la Reina araña.

La guerra civil estalló en la tierra natal de los drow. Fue un breve pero sangriento conflicto que se originó en las haciendas nobles de la Bóveda superior, pero que se extendió por los campos y villas de la Bóveda inferior y finalmente también por las calles de Erelhei-Cinlu. Antes de que acabara, cientos de drow y aún más cientos de sus salvajes mercenarios fueron muertos. Los nobles se hubieran destruido a sí mismos si no hubiera intervenido la Reina araña. El coste había sido elevado, tanto para las casas nobles como para Lolth. Para ella, el precio era la pérdida de sus posesiones en la superficie de terra, pero el precio que hizo pagar como compensación a su casa más devota fue aún mayor: Kilsek fue exiliada.

No se trataba de una simple expulsión, sino de un castigo divino por no haber sido capaz de triunfar sobre sus rivales sin poner en peligro a toda la nación drow. Todos aquellos de la sangre Kilsek fueron marcados como esclavos con el emblema de su casa, y sobre él el símbolo de una araña, convirtiéndoles en anatemas en la Bóveda. Los sirvientes de Lolth podrían detectar la presencia de quienes habían sido marcados, si es que se atrevían a regresar alguna vez a la Bóveda. De esta forma, los Kilsek fueron expulsados, y con ellos sus sirvientes y soldados. Quizás Lolth tuviera otros designios para sus hijos marginados, pero si fuera así sólo se revelarían lejos de la tierra que les vio nacer.

Inmediatamente después de esta partida tuvo lugar la revelación de que Lolth había aceptado el arrepentimiento de su discípula más discolta: Eclavdra, señora de la casa Eilservs. Se devolvieron las posesiones y la posición de los Eilservs y la propia Eclavdra, la más preparada de sus aventureras, se convirtió en la embajadora de Lolth en el reino de luz. Como el equilibrio entre las casas había sido destruido, se introdujo a los Vae como octava familia.

Una familia de nobles sin tierras de una ciudad perdida bajo la Pomarj, los Vae llevaban tiempo trabajando como comerciantes de esclavos viajando con los clanes mercaderes. De hecho serían difíciles de diferenciar de estos clanes de mercaderes si no fuera por los emblemas de la casa. Se concedieron a la casa Vae las propiedades de los Kilsek y se les encargó la tarea de devolver la prosperidad a los drow. Aunque ellos y sus clanes de mercaderes eran adoradores de la diosa Kiaransali, las tradiciones de su culto les permitían tener deferencias con la Reina araña. Por ello los Vae habían sido aceptados por Lolth y sus sacerdotisas.

Antes de partir de la Bóveda, Lolth aceptó sacrificios de seres vivos de las seis casas que habían participado en la guerra, de forma que nadie quedara sin su castigo. Las sumas sacerdotisas impusieron la prueba del Sacrificio al jefe consorte de la casa Tormtor, transformándole en un horror aracnoforme y entregando a los mercenarios githyanki supervivientes a sus aliados ilícidos. Los nobles drow estaban dispuestos a reconstruir sus haciendas y a crear nuevas enemistades bajo la atenta observación de la Seo.

FAMILIAS NOBLES DE LA BÓVEDA

Ocho familias nobles controlan los negocios en la Bóveda. Con el paso de los años, las familias han aparecido y desaparecido, generalmente a causa de las luchas internas. El cambio más reciente es la expulsión de la casa Kilsek, que fue reemplazada por la casa Vae hace casi siete años.

Tormtor

Emblema de la casa: jabalina de electro

Territorio: Gueto de los extranjeros

Rango: 1.º

Alianzas: Aeval, Vae

Verdaeth (CM drow mujer Clr13/Gue6), señora de la casa de Tormtor, ha estado sin consorte durante casi siete años, desde que su compañero fue llevado a la Seo para someterse a la prueba del Sacrificio. No la superó, y fue transformado en un horror aracnoforme (consultar "Los castigos de Lolth") y expulsado de la Bóveda. Lolth y sus clérigas exigieron este sacrificio a Verdaeth a cambio de permitir que su casa retuviera su posición de superioridad sobre las otras casas nobles. La señora Verdaeth se ha tomado con filosofía el sacrificio de su consorte, pero le agradecería ver a Charinida, la suma sacerdotisa de Lolth, sufrir el mismo destino.

Aeval

Emblema de la casa: varita de oro

Territorio: Gueto de los artistas

Rango: 2.º

Alianzas: Tormtor, Vae

Bajo el mandato de la señora Mevremas (CM drow mujer Clr14), Aeval ha pasado de ser la casa drow más débil hasta una de las posiciones de prominencia dentro de la estructura social de Erelhei-Cinlu. La decisión de Mevremas de aliarse con la casa Tormtor ha resultado muy provechosa, tanto como las buenas relaciones que mantiene con las bandas de aventureros de la infraoscuridad. Mevremas tiene la más extensa red de espionaje de todas las casas nobles de la ciudad. Sus agentes le informan de las actividades de los visitantes que ella encuentra interesantes. De hecho, su intención de emplear extranjeros a su servicio como agentes libres no es habitual entre los nobles drow, pero ella piensa que ya habrá tiempo para esclavizar al mundo una vez que ella haya obtenido la supremacía entre los suyos.

Despana

Emblema de la casa: maza de adamantita

Territorio: Gueto de los salvajes

Rango: 3.º

Alianzas: Noquar, Godeep

La agresiva señora Nedylene (CM drow mujer Clr8) tomó el mando de la casa Despana durante el transcurso de la guerra civil, hace siete años. La maldad de Nedylene es inusualmente brutal, demasiado incluso para los estándares drow, pero muy efectiva en el campo de batalla. La casa Despana ahora está organizada de una manera menos militar, con una disciplina muy poco propia de los drow. Muchos de esta casa estarían encantados de que se asesinara a su señora, pero sus guardias yugoloth han impedido estos ataques hasta el día de hoy.

Noquar

Emblema de la casa: cabeza de pesadilla de bronce

Territorio: Gueto de los eruditos

Rango: 4.º

Alianzas: Despana, Godeep

La casa Noquar está dirigida por la señora Fedarra (CM drow mujer Clr17), una matrona drow tradicional según las virtudes de

Lolth. Su casa ostenta la actual posición gracias a sus buenos contactos con algunas facciones ilícidas conservadoras ajenas a la Bóveda. Con su consejo y apoyo, Noquar se retiró a tiempo de las riñas entre las casas hace siete años, por lo que cuando Lolth intervino para poner fin al conflicto, la casa Noquar se encontraba en una posición más fuerte que las otras familias drow. Sin embargo, con el paso del tiempo las otras casas han conseguido recuperar sus fuerzas mientras Noquar continuaba con su estrategia defensiva, dejándola vulnerable a futuros gambitos de sus rivales.

Godeep

Emblema de la casa: ballesta de platino

Territorio: Gueto de los artesanos

Rango: 5.º

Alianzas: Noquar, Despana

La señora de la casa Godeep, Siadef (CM drow mujer Clr8/Gue8), ha dirigido esta casa durante más tiempo que cualquiera de los otros dirigentes drow que ostentan en el poder actualmente. Tuvo éxito al asesinar a la anterior señora de la casa Siempreodio dos años antes del inicio de la guerra civil, y con el exilio de la casa Kilsek al final del conflicto, Siadef quedó como la gobernante noble con más experiencia en la Bóveda. Ella no estaba dispuesta a acometer ninguna acción militar importante (excepto alguna serie de ataques contra Siempreodio) durante la guerra civil. Esta estrategia defensiva permitió a Godeep salir reforzada del conflicto. A la larga, el cuidado y la atención suelen ser el camino hasta el poder para los drow.

Vae

Emblema de la casa: cadena de hierro

Territorio: Gueto de los enseres

Rango: 6.º

Alianzas: Tormtor, Aeval

La casa Vae no se involucró directamente en la guerra civil, pero la señora Sereska (CM drow mujer Clr7/Mag8) respondió rápido a los rumores que se propagaban en la Bóveda, acerca de las riñas entre las diferentes casas; para ello, se alió con una de las casas, confiando en que esta saliera vencedora. La inesperada seriedad que adquirió el conflicto supuso un gran beneficio para esta casa, pues no sólo se alió con el lado vencedor, sino que además suplantó a la casa líder de la facción perdedora. Los Vae todavía no son bien acogidos por las demás familias nobles drow de la Bóveda, pero se han convertido en útiles a la hora de restaurar el comercio drow, basado en el activo y eficiente comercio de esclavos.

Eilservs

Emblema de la casa: vara de bronce

Territorio: Gueto de los muertos

Rango: 7.º

Alianzas: ninguna

La legendaria Eclavdra (CM drow mujer Clr23) retornó para dirigir la casa Eilservs hace sólo tres meses, después de varios años por Flaenia. Su valor como sirviente de Lolth ha sido incuestionable desde el fin de las guerras de Falcongrís, pero ha llegado el momento de su gambito final en la Bóveda. Se ha propuesto liderar la gran Seo de Lolth. La Reina araña no se opon

a ello, siempre que sea precisa en su ataque contra la actual suma sacerdotisa. La nación drow no debe volver a resultar dañada, pero cuando llegue el momento, Eclavdra no debe dudar. En el duelo que está por llegar no habrá segundas oportunidades.

■ Siempreodio

Emblema de la casa: dagas de plata
Territorio: Gueto de los marginados
Rango: 8.^o
Alianzas: ninguna

La estrategia de la señora Gahnah (CM drow mujer Clr12) durante la guerra civil drow fue entregar todos sus recursos a la casa Tormtor, sin dejar de proclamar su lealtad a la Seo de Lolth. El resultado fue que la casa Siempreodio no obtuvo ningún beneficio político y además perdió casi todo lo que había en su hacienda. Desde el fin del conflicto, la casa ha continuado perdiendo estatus. Hoy en día Siempreodio tiene muy poco que ofrecer a sus aliados potenciales y su baja posición es acertadamente atribuida al pobre liderazgo de la señora Gahnah.

LOS SIERVOS DE LOLTH

La Seo es el templo de Lolth más importante de Terra. Acoge a los siervos de Lolth, una pequeña pero poderosa comunidad de clérigos y a los siervos y guardas de estos clérigos. Se requiere que todos ellos abandonen las lealtades que pudieran tener con familias nobles o facciones, asumiendo en su lugar la más pura devoción hacia su suma sacerdotisa: la matrona Charinida (CM drow mujer Clr21), que ha ostentado el poder aquí los dos últimos siglos. Su reinado ha estado en peligro en algunos momentos del pasado, pero nunca tanto como durante la guerra civil drow.

Charinida escogió un bando en el enfrentamiento, lo cual sólo contribuyó a prolongar el conflicto y a poner en duda su autoridad. La guerra civil terminó con la intervención de Lolth, al precio de sus posesiones en la superficie. Sin embargo, pocos se dieron cuenta de que no había sido Charinida la que había convocado a su diosa. Fue Eclavdra, de la destruida casa Eilservs, la que se arrodilló ante la Reina araña, sometiéndose a otro de los castigos de Lolth para probarse a sí misma. Eclavdra sobrevivió y habló directamente con su diosa, realizando un pacto en la Telaraña cuyo contenido es aún hoy desconocido por Charinida.

Hoy, siete años después, Eclavdra ha vuelto a la Bóveda. Tanto ella como la suma sacerdotisa han crecido en poder desde su último encuentro, y parece que poco a poco se aproxima el momento en que ambas deben determinar cuál de ellas resulta más apropiada para gobernar. Lolth no puede intervenir en dicho duelo, pero su recompensa para la que salga vencedora será inmensa. Para la derrotada, en cambio, el castigo será mortal. Si Eclavdra prevaleciera, las naciones de la superficie de Flaenia también recibirán su castigo, pues sufrirán el veneno de la Reina araña otra vez.

Deidades drow

Los tres dioses que se detallan a continuación servirán de ayuda a los Dungeon Masters interesados en dar cuerpo a los habitantes de la bóveda. Zinzerena y Keptolo son completamente nuevos. Kiaransali ha aparecido en algunas ocasiones, pero la versión que aquí se presenta describe su persona y sus

motivaciones en el *MUNDO DE FALCONGRIS*. La versión de un panteón drow de mayor tamaño, como el de los *REINOS OLVIDADOS* puedes encontrarla en *Fes y Panteones*. Puedes encontrar una descripción de Lolth, la Reina araña de los drow en *Dioses y semidioses*.

■ Keptolo

El ambicioso Consorte

Semidios drow

Símbolo: champiñón estilizado

Plano habitado: Laberinto de los demonios (Abismo)

Alineamiento: caótico maligno

Ámbito de poder: adulación, intoxicación, rumores, oportunismo

Seguidores: varones drow

Alineamiento de sus clérigos: CM, CN, NM

Dominios: Caos, Mal, Saber, Viaje

Arma predilecta: espada larga

Keptolo (kep-tou-lou) es el ideal de drow varón: elegante, rápido, ingenioso, cortés y ambicioso y corrupto. Normalmente aparece como un joven noble vestido con finas sedas rojas, púrpuras, negras y ambarinas. Está armado con un delgado pero robusto puñal y una espada larga con filigranas. Es partidario de emplear dos armas a la vez en el combate.

En otras ocasiones aparece vestido para cazar, con un manto aterciopelado y armado con una magnífica ballesta. Su relación con otras deidades drow es la de un amigo poco sincero, excepto con Zinzerena, a la cual desprecia abiertamente. Su símbolo es un champiñón estilizado, que en la cultura drow está asociado tanto a la bebida fuerte como a la fertilidad.

Alimenta la vanidad de tu señora, y todos sus tesoros serán tuyos. Ten cuidado de a quién ofendes, y mantén cerca tuyo a un compañero prescindible, al que puedas culpabilizar de tus crímenes. Los cotilleos pueden ser tan letales como el veneno o la hoja de un asesino. Utiliza el veneno de las palabras para destruir a tus rivales, de forma que puedas reclamar para ti todo aquello que antes fue suyo.

Se pueden encontrar templos de Keptolo por todo el inframundo, pues muchos varones drow le veneran, sobre todo por su vínculo con la bebida. Son muy populares los relatos acerca de sus hazañas sexuales e incluso hay algunas *troupes* teatrales que las interpretan en fiestas y reuniones privadas. Su templo más grande se halla en la ciudad drow de Erelhei-Cinlu, en cuyos servicios sólo pueden participar sus adoradores más atractivos o adinerados.

Los clérigos de Keptolo suelen trabajar como críticos, filósofos, consejeros y políticos; es decir, en cualquier profesión que no requiera trabajo real. Pretenden emular a su dios en todos los sentidos, y es por ello que se cuentan entre los individuos más simpáticos y encantadores de toda la raza drow. Sin embargo, los seguidores de Keptolo siguen siendo peligrosos, pues muchos de ellos actúan como matarifes, envenenadores o espías. Son caprichosos hasta la médula, y se hace absolutamente imposible confiar en ellos, incluso para los estándares drow; tienen predilección por las sacerdotisas de Lolth, siendo especialmente atentos con las matronas de las casas nobles más poderosas. En el resto de las relaciones con sus semejantes tienden a ser manipulativos, especialmente con los compañeros clérigos que se hallan por debajo suyo en la jerarquía religiosa.

Kiaransali

La Viuda inmisericorde

Semidiosa drow

Símbolo: mano de mujer drow con anillos de plata

Plano habitado: Laberinto de los Demonios (Abismo)

Alineamiento: caótico maligno

Ámbito de poder: esclavitud, venganza, muerte en vida

Seguidores: drow, nigromantes, muertos vivientes

Alineamiento de sus clérigos: CM, CN, NM

Dominios: Caos, Muerte, Mal

Arma predilecta: daga

Kiaransali (*ki-ah-ran-sa-lii*) es la patrona del comercio de esclavos drow en sus muchos aspectos. Aparece como una drow sinuosa que sólo porta joyas de plata y velos de seda negra. Su única arma parece ser una daga curvada, pero sus largas y afiladas uñas son igual de peligrosas, y se dice que su toque es tan frío como el de un liche. Esta diosa ha cortejado la locura, llegando incluso a pensar en derrocar a su reina. Pero el poder de Lolth es inexorable y Kiaransali recibió de lleno el veneno de la reina, por lo que retornó de nuevo a la cordura y al servicio de Lolth. El símbolo de Kiaransali es una mano femenina de drow con tres anillos de plata en cada dedo y uno sólo en el pulgar, siendo ésta rodeada por completo por unas hebras de telaraña plateada.

Nunca perdones una deuda, por pequeña que sea; el pago debe recogerse siempre, ya sea en especie o en venganza. La vida es el crimen más grande, y la esclavitud perpetua el castigo más justo. No hay libertad para los esclavos, ni siquiera con su muerte. La Muerte llega hasta todos; cuando te toque a ti, llévate tus tesoros y esclavos a la tumba. Las riquezas de la tumba son la dote de la Señora.

La veneración a Kiaransali cambió con la guerra civil drow. Antes era llamada Kiaransalee, pero el glifo de su nombre se alteró en todos los textos e inscripciones, y su liturgia fue resumida para hacer su doctrina más ascriptable. Su fe ya no reclama autoridad que no derive de la Reina araña, aunque varios de sus seguidores más veteranos aún mantienen sus viejas creencias.

Los clérigos de Kiaransali a menudo trabajan como esclavistas y a veces como torturadores o verdugos. Son meticulosos hasta la paranoia al llevar los registros, y muy tacaños. Por lo general hacen trabajar a sus esclavos hasta la muerte y luego levantan sus cadáveres para que sigan sirviéndoles. Mantienen a los otros sirvientes en un estado tan próximo a la esclavitud como pueden, negándoles los salarios por la mínima ofensa. Sin embargo, a pesar de su tacañería son los primeros en ofrecer recompensas por los esclavos fugados, y pagan hasta la última moneda prometida.

Zinzerena

La Princesa de los marginados

Diosa héroe drow

Símbolo: una espada enfundada

Plano habitado: plano Material

Alineamiento: caótico neutral

Ámbito de poder: engaño, humillación, emboscada, asesinato

Seguidores: marginados drow, libertinos, asesinos, descontentos sociales

Alineamiento de sus clérigos: CM, CN, CB, N

Dominios: Caos, Suerte, Superchería

Arma predilecta: espada corta

Zinzerena (*zin-zah-RAI-nah*) es una heroína rebelde venerada por los marginados de la sociedad drow. Aparece como una pícaro drow enmascarada, enfundada en una capa, y con aspecto de ser asombrosamente ágil. Su capa tiene los poderes de *desplazamiento* y *protección*; su espada corta genera un veneno paralizante. También lleva una fusta de mango negro que usa para aturdir a sus víctimas, y que tiene los poderes de un *cetno de las maravillas*. El mecenaz de su ascensión a la divinidad fue Keptolo, aunque ella obtuvo una fracción de su poder mediante una jugarreta, por lo que él aún la odia. Su símbolo es una espada enfundada, reflejo de la amenaza que ella esconde.

Llega al éxito trepando sobre los demás. No reveles tus fuerzas ni tus debilidades hasta que tu víctima esté indefensa. No golpees hasta que no estés seguro de tener la sartén por el mango, pues la única batalla justa es aquella en la que vences. Una vez la trampa salte, tómate un tiempo para regocijarte de tu victoria.

La liturgia de Zinzerena se transmite bajo la forma de cuentos populares, en los que se suele describir cómo Zinzerena se esconde y espera a que sus oponentes se debiliten o se descuiden antes de atacar, y las historias sobre su origen siempre la describen como nativa de la región en la cual se narran.

Los clérigos de Zinzerena a menudo tienen algún nivel de pícaro o guerrero. Son mucho más frecuentes en las decadentes ciudades drow, pero los hay en cualquier sitio, ya que hasta las haciendas nobles necesitan sirvientes, y estos suelen provenir de las clases más humildes. Sólo los nobles más bohemios son seguidores de Zinzerena; si son descubiertos, se les expulsa como traidores de su clase social. Irónicamente, suelen convertirse en los mejores líderes de los clérigos de Zinzerena, al ser los que han disfrutado de mejor educación y más experiencia política. Sus clérigos trabajan como pícaros, jornaleros, guías, físicos, prostitutas o cualquier otro oficio imaginable. Lo que todos comparten es el deseo de cambio. ✨

la tira de dragonadas



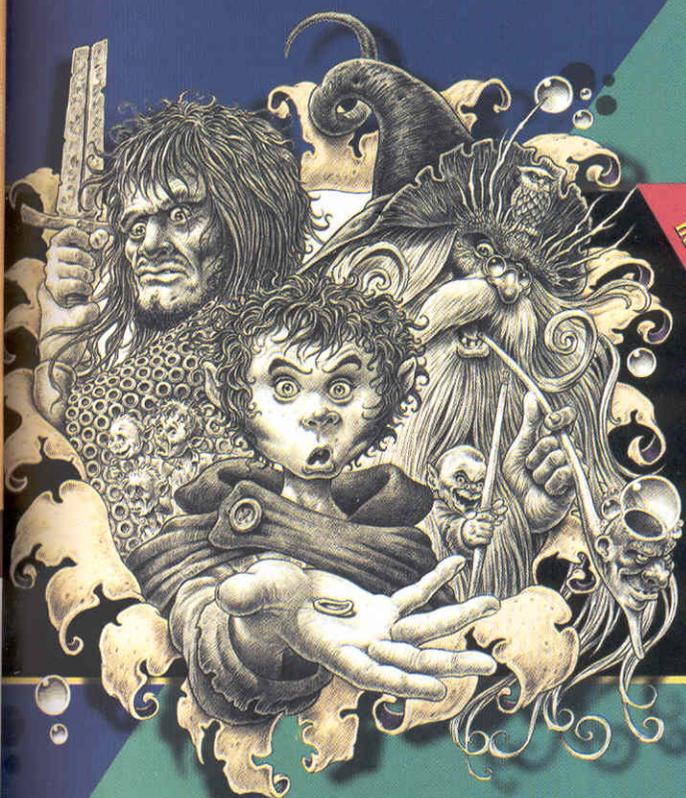
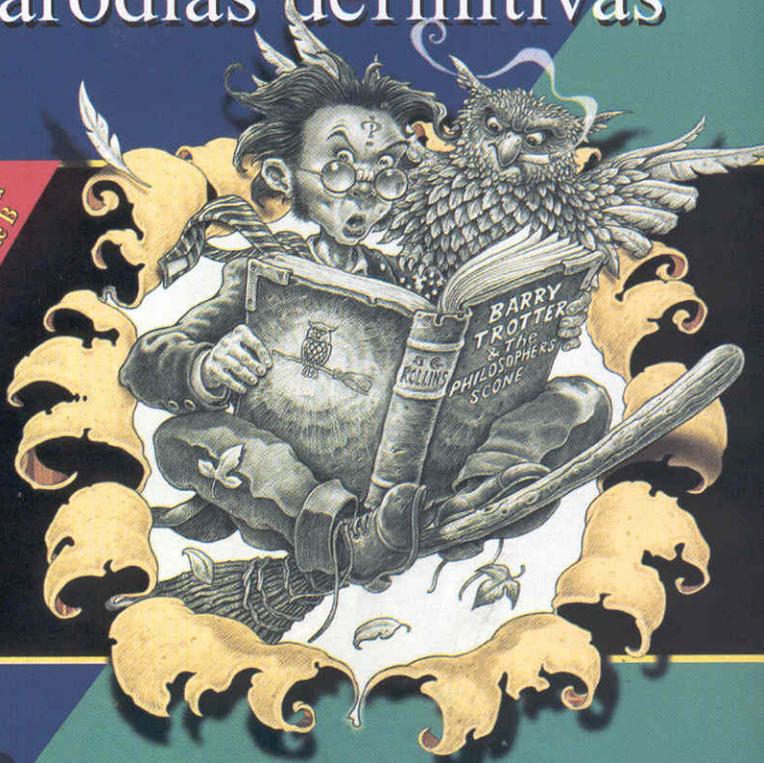
PAMUNDI + GUARDIET

¿i pensabas que lo habías leído todo...
¡TE EQUIVOCABAS!
Estas son las Parodias definitivas

BARRY TROTTER

La parodia
desvergonzada de
un famoso libro...

¡i sigue
una película
de Serie B



Tres volúmenes
en uno de
humor absurdo

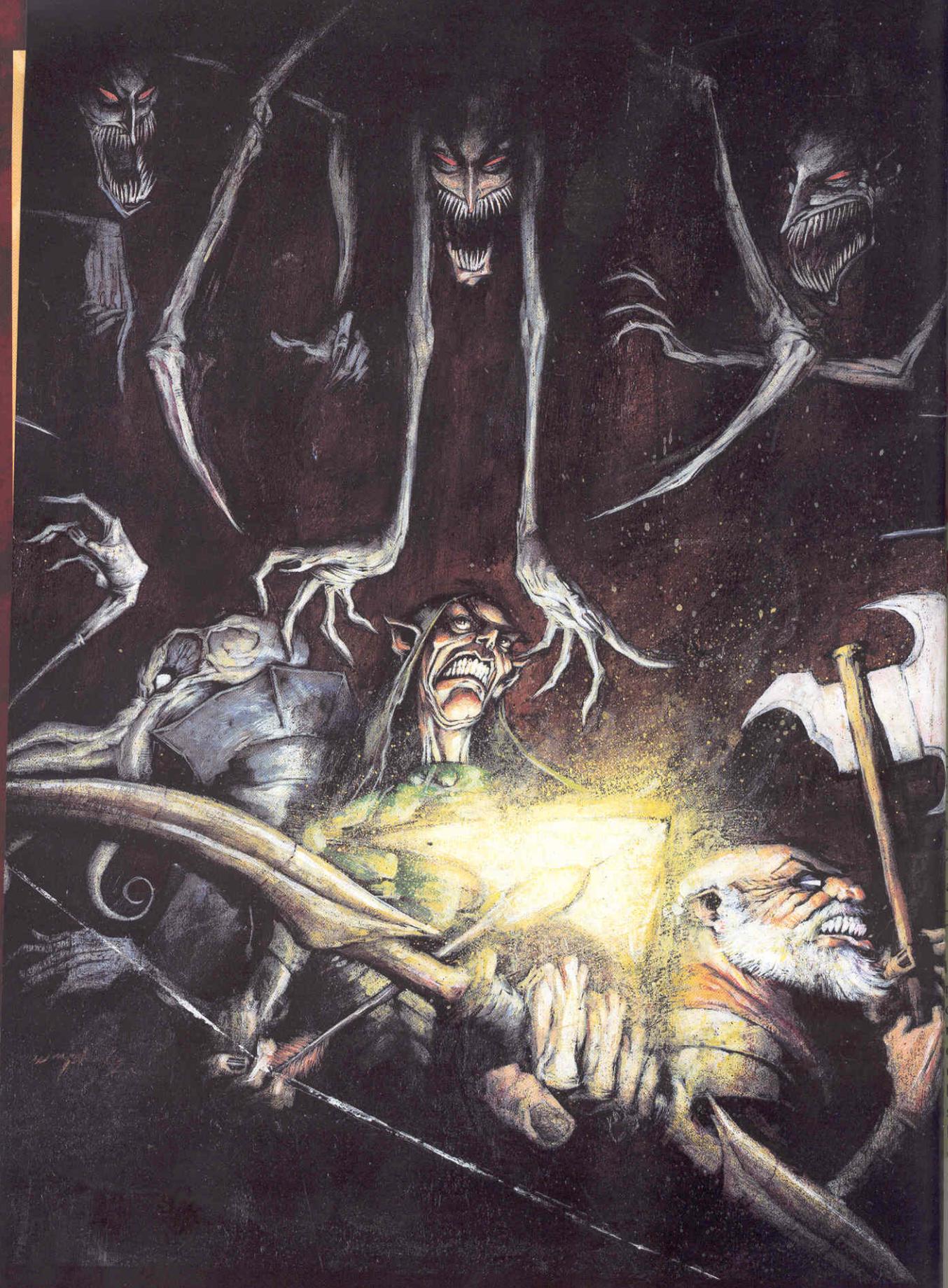
EL SOPOR de los ANILLOS

La parodia
definitiva de
El Señor de los Anillos

Rambla de Catalunya 117 Pral 2^a
08008 Barcelona - Tel 932 389 870
spain@devir.es

devir







LOS CRUZADOS DEL

PACTO DE LA CENIZA

VS. LOS DROW

por Jim Bishop · Ilustrado por Jonathan Wayshak

El Pacto de la ceniza es una cábala secreta de las razas subterráneas que reclutan y entrenan a aventureros de la superficie para guerrear contra los drow. Llamen a los lugares de entrenamiento "academias" y se presentan a sí mismos en la superficie del mundo como agentes de una gran cruzada contra el mal, pero sus motivos están lejos de ser puros.

El Pacto fue formado hace años, cuando la noble casa drow de Ildorno tomó el poder en su ciudad natal y empezó una campaña de conquista sistemática de las razas subterráneas. Las criaturas que durante eones se habían lanzado al cuello unas de otras, se vieron de repente huyendo hombro con hombro para salvar sus vidas. Convertidos en supervivientes, los azotamentes y las naciones duergar, derro y abolez volvieron juntos a las cenizas y ruinas de sus antiguas ciudades, negociando por primera vez entre ellos de forma pacífica.

Ninguna nación en solitario tenía la fuerza suficiente para enfrentarse a los drow. Dos naciones cualesquiera podían unir sus fuerzas y aplastar a los drow, pero ello implicaría quedarse indefensos

ante los ataques de los demás. No lograron acordar la manera de dividir sus fuerzas ni consiguieron alcanzar una alianza a cuatro bandas. Las razas vencidas comprendieron que necesitaban ir fuera de sus fronteras para conseguir ayuda: los grandes héroes de la superficie del mundo. Una vez que hubieron finalizado sus planes, hicieron un juramento de lealtad. Así nació el Pacto de la ceniza.

En pocos días, los primeros agentes del Pacto de la ceniza fueron sustraídos de la superficie. Una docena de azotamentes y de guerreros derro y duergar viajaron por la noche bajo protección mágica y empezaron su reconocimiento de los asentamientos locales. Con los duergar y los derro aportando sus músculos, y la capacidad de los azotamentes de crear sujetos leales, formaron rápidamente una base de poder en las catacumbas debajo de un templo abandonado, mientras que en la superficie, en las ruinas, establecieron un grupo de seguidores a los que lavaron el cerebro. Los grupos de títeres se dieron a conocer en la comunidad local con sutileza, comentando que buscaban héroes para una cruzada contra los odiados elfos oscuros.

LOS PRIMEROS ESTUDIANTES

Las noticias se extendieron con mucha rapidez, y en seguida la muchedumbre habitual de descontentos, gentuza y aventureros alcanzaron el cementerio cubierto de musgo, para hacer el primer juramento solemne contra su nuevo enemigo. Muchas razas respondieron a la llamada, incluyendo un gran número de elfos, todos ellos enardecidos por las historias de las traiciones y villanías de los elfos oscuros.

El grupo se repartió en tres divisiones distintas de acuerdo a las habilidades de los estudiantes, y su entrenamiento comenzó en serio. Aquellos con experiencia en el arte de la lucha comenzaron su aprendizaje con los tratados antiguos sobre tácticas drow, su anatomía y psicología. En cuanto hubieron dominado estos asuntos, sus instructores duergar, disfrazados de enanos de las profundidades, los entrenaron de forma agotadora durante meses, en la total oscuridad de las catacumbas.

Los miembros con inclinación hacia el latrocinio fueron llevados a las ruinas de la torre del campanario, donde, en el laberinto de vigas caídas y escombros, se

PARA TU CAMPAÑA

Incluso si los drow no existen en tu campaña, aún te pueden resultar útiles muchos de los elementos de este artículo. He aquí algunas sugerencias para conseguirlo.

- Puedes usar la historia antigua de la creación del Pacto de la ceniza como un elemento de inicio de la trama. En este caso, los agentes podrían estar luchando con otra raza malvada que exista en tu campaña o quizás su cruzada es contra una tribu de enanos buenos. Tus PJ podrían ser reclutados en una academia del Pacto o algunos padres preocupados podrían solicitar ayuda a los PJ para descubrir qué ha sido de sus hijos después de ingresar en una academia local.

- No es necesario que los agentes PNJ que se presentan a lo largo de este artículo estén conectados de ninguna forma. Simplemente, puedes usar los monstruos como PNJ interesantes o como enemigos con los que se encuentren los personajes jugadores.

- Usa las clases de prestigio presentadas en este artículo para construir otros PNJ interesantes. Si los drow no tienen un papel significativo en tu campaña, simplemente retoca y encaja las clases de prestigio para que se adecuen mejor a tu mundo de juego. Por ejemplo, puedes cambiar la habilidad del idioma de signos drow que otorgan las clases de prestigio vengador de las profundidades y filo de la penumbra con cualquier otro idioma.

les acostumbró a las condiciones de las profundas cavernas. Estudiaron a las órdenes de un trío de derro cuyas raspantes voces salían de detrás de una pantalla, enseñándoles cómo escuchar a la tierra y realizar emboscadas.

Mientras tanto, un abolez solitario se había transportado a través de los túneles oscuros y ocupado en secreto la vieja cisterna del templo. Aquí, fortaleció secretamente la mente de los lanzadores de conjuros mediante sugestión hipnótica, privación sensorial y cirugía psíquica. En algunos casos, los lanzadores de conjuros más excepcionales se fundieron con la conciencia de la vieja criatura, ganando así una percepción sobrenatural a costa de su vista normal.

La Primera Cruzada

En el plazo de un solo año, los voluntarios de diversas procedencias se forjaron como una experta fuerza de combate. Olvidadas sus viejas habilidades y formas de vida, las reemplazaron con una obsesión mortal en combatir a los elfos oscuros en sus hogares negros como el carbón.

Los agentes del Pacto de la ceniza equiparon sus fuerzas, se encaminaron a las profundidades de la tierra y las enviaron contra las torres del guardia y torreones de la casa Ildorno de los drow. En pocas horas, las defensas drow fueron superadas y se retiraron a los túneles más profundos. Durante las semanas siguientes, los elfos oscuros enviaron olas de tropas de elite contra los invasores, pero sin ningún provecho. Antes de un mes, la casa Ildorno no era más que un recuerdo y con él todas las esperanzas de conquista drow en la región.

En las semanas que siguieron a esta decisiva victoria, los creadores del Pacto de la ceniza se encontraron una vez más. Cada representante comprometió a la gente de su nación y sus recursos para construir nuevas academias, y fijaron sus objetivos para los próximos ataques. Finalmente, acordaron que el Pacto nunca se reuniría de nuevo; el riesgo de ser descubierto por las fuerzas drow era demasiado grande. Cada academia operaría a partir de entonces como una célula independiente en la superficie del mundo y buscaría la destrucción de la nación drow.

EL PACTO DE LA CENIZA EN D&D

Las academias: fundación y funcionamiento

Las academias son totalmente independientes de cualquier cuerpo central, por lo que el DJ puede colocar una academia casi en cualquier parte en su mundo de campaña. Una academia típica se localiza a no más de 30 millas de la entrada de la cueva mayor más cercana. El modelo de los agentes es ocupar una estructura existente, normalmente una abandonada que haya sido asolada por el tiempo.

A menudo, las operaciones del Pacto se centran en ruinas de templos y monasterios. Estos edificios

normalmente se diseñan para acomodar a grupos grandes y tienen la ventaja adicional de haber sido construido para preservar la intimidad de quienes viven dentro de sus paredes. No obstante, lo de todo es que estos edificios llevan el sello de fe, y ayudan a vender los valores de la academia su sinceridad a las comunidades circundantes.

Las fortalezas abandonadas resultan menos frecuentes que los edificios religiosos, pero su fuerte construcción y su colocación estratégica los hacen más deseables. En ausencia de una estructura fortificada, los agentes del Pacto de ceniza trabajarán con cualquier cosa que tenga mano y pueden disponer las academias en una granja, un lagar, una barcaza del río e incluso, los informes son ciertos, en las paredes de un dique en ruinas.

Las academias se fundan en pocos días y sin ninguna advertencia, antes de que las autoridades locales puedan hacer demasiadas preguntas. Las reparaciones grandes esperan hasta que llega el primer grupo de estudiantes. A partir de entonces y en el curso de unos pocos años, estos sitios cambian drásticamente.

Cuando se localiza un sitio conveniente, esclavos y trabajadores duergar trabajan para limpiarlo, mientras que los "misioneros" de los azotamientos deambulando extendiendo su mensaje entre la población local. Los azotamientos se valen de su astucia para sembrar entre la población local rumores, agüeros y portentosos "sueños" con lo que apoyar su cruzada.

Cuando el lugar está preparado, la academia convoca a las autoridades locales para su apertura. Aquí, los agentes del Pacto de la ceniza ejercerán toda su influencia, incluso la dominación psíquica mágica si es preciso, para conseguir que los líderes de la comunidad se pasen a su bando. Incluso si tienen un éxito moderado, el mensaje se extiende rápidamente y pronto la academia se llenará de solicitantes. Se acepta a todos, pero sólo unos pocos seleccionados serán entrenados para el combate. La mayoría servirán a la cruzada como obreros menores y artesanos o como comida para los voraces "instructores".

Entrenamiento

La instrucción ha cambiado poco desde los días de la primera academia. Los duergar aún instruyen a los guerreros a combatir a oscuras y a conocer las tácticas de los elfos oscuros; los eruditos derro transmiten los secretos de la emboscada a sus esclavos, y les enseñan cómo leer la piedra y cómo caminar entre las arañas sin peligro, mientras que los abolez y los azotamientos realizan sus blasfemas cirurgías en los lanzadores de conjuros aspirantes.

Se han hecho varios avances en el desarrollo de conjuros y en la investigación alquímica desde la primera cruzada, y estos nuevos conjuros y armas mágicas forman parte ahora del *currículum* de cada academia.

La Cruzada

El credo y el propósito de estas academias es la "guerra santa". Para este fin, cada academia tiene una ciudad o posición defensiva drow como objetivo a batir, y una cuota de soldados que hay que reclutar y entrenar si esperan tener éxito en dicha meta. El proceso entero, desde la fundación de la academia hasta embarcarse en una cruzada, conlleva al menos un año, y a veces hasta dos.

Llegado el momento, los cruzados son armados con objetos mágicos y alquímicos, y se encaminan bulliciosamente hacia la caverna oscura donde está su enemigo. Sólo unos pocos agentes del Pacto acompañan a estas fuerzas, normalmente algunos batidores y un azotamientos invisible, encabezando la formación para asegurarse de que los cruzados permanecen leales. Cuando los cruzados alcanzan su objetivo, los agentes del Pacto se echan a un lado, observan la batalla, y luego regresan a la academia para informar. Si los estudiantes de la academia salen victoriosos, vuelven como héroes y empiezan a entrenarse para su próxima misión. Si son derrotados, se les captura en la superficie y se les usa como comida en los meses venideros, mientras se recluta a nuevos estudiantes.

Caravanas

Los agentes del Pacto de la ceniza sólo viajan por dos razones: tienen órdenes de fundar una nueva academia o han sido descubiertos por las autoridades locales y están huyendo a un nuevo sitio seguro. En cualquier caso, suelen viajar de incógnito. En una inspección casual, una caravana del Pacto parece estar dirigida por herreros de los enanos de las profundidades. Los duergar que guían al equipo se ocultan mágicamente, a menudo usando como cobertura objetos de manufactura enana. Dentro de las lonas que cubren la caravana, escondidos y al acecho, hay un sabio derro con su ballesta lista, un par de misioneros azotamientos que controlan telepáticamente a los visitantes, y un hierofante abolez que flota en su tanque generando las ilusiones que la situación requiere.

Encuentros con caravanas: si las encuentran en el camino, los duergar intentan que se les tome por enanos de las profundidades que viajan desde sus casas para vender mercancías. Tienen géneros de los enanos para vender, pero son despojos de una guerra pasada y pueden identificarse como tales gracias a la erudición de bardos y al conjuro *conocimiento de leyendas*. Aún si les provocan, la caravana intentará no ser descubierta. Sólo si son atacados revelarán su identidad. Normalmente, el hierofante abolez crea ilusiones de grupos de guerreros, mientras los azotamientos salen de su escondite y lanzan sus explosiones mentales contra los atacantes. Cualquiera que sea aturdido por el ataque inicial de los azotamientos es dominado por sus habilidades de extracción. El sabio derro de la caravana intentará zafarse por la retaguardia, para lanzar conjuros y ataques furtivos si es posible.

PNJ del Pacto de la ceniza

A continuación se describen las estadísticas de un grupo típico de agentes del Pacto de la ceniza enviados a fundar una nueva academia. Cada grupo incluye normalmente dos matones duergar, dos sabios derro, un azotamientos y un abolez, aunque podrían añadirse agentes adicionales al grupo si el área de la futura nueva academia está densamente poblada.

Matón duergar, Gue3: VD3; humanoide Mediano; DG 3d10+6; pg 21; Inic. +2; Vel. 20'; CA (toque 14, desprevenido 16); Atq. c/c +7 (1d8/1d6, urgrosh enano de gran calidad); AE aptitudes sortilegas; CE rasgos duergar; AL LM; TS Fort +5, Ref +3, Vol +3; Fue 16, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 14, Car 4.

Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +6, Saltar +9, Trepar +9; **Dotes:** Alerta, Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (urgrosh enano), Lucha a ciegas.

Poseiones: urgrosh enano de gran calidad, *coraza +1 de gran calidad, 2 pociones de alterar el propio aspecto.*

Sabio Derro, Pcr2/Hcr5: VD 7; humanoide Mediano; DG 2d6+5d4; pg 22; Inic. +1; Vel. 20'; CA 11; Atq. c/c +2 (1d6-1, espada corta), dist. +6 (1d8+1, *ballesta de repetición +1*); CE rasgos derro; AL CM; TS Fort +1, Ref +5, Vol +3; Fue 8, Des 12, Con 11, Int 16, Sab 8, Car 14.

Habilidades: Concentración +8, Conocimiento (Arcano) +11, Conocimiento de conjuros +11, Diplomacia +7, Engañar +7, Equilibrio +6, Escapismo +6, Esconderse +6, Escuchar +4, Intuir dirección +4, Inutilizar mecanismo +8, Tasación +8, Trepar +4, Uso de cuerdas +6; **Dotes:** Competencia con arma exótica (ballesta de repetición), Conjurar en silencio, Disparo a bocajarro, Lucha a ciegas.

Conjuros conocidos (Hch 6/7/5; CD base = 12+nivel del conjuro): 0: *detectar magia, detectar veneno, leer magia, luces danzantes, llamada, prestidigitación*; 1°: *armadura de mago, proyectil mágico, trepar cual arácnido, ventriloquia*; 2°: *gracia felina, viento susurrante.*

Poseiones: *ballesta de repetición +1, espada corta, 2 frascos de ácido, 2 de fuego de alquimista, 2 pociones de curar heridas graves, 2 pociones de desorientar, 2 pociones de detectar pensamientos, varita de encantamiento de personas* (35 cargas).

Misioneros azotamientos, Clr 1: VD 7, aberración Mediana, DG 8d8+8; 1d8+1; pg 48; Inic. +6; Vel. 30'; CA 19 (toque 14, desprevenido 17); Atq. c/c +8 (1d4+1, 4 tentáculos); AE explosión mental, agarrón mejorado, extracción, psiónica; CE RC 25, telepatía; AL LM; TS Fort +5, Ref +4, Vol +11; Fue 12, Des 14, Con 12, Int 19, Sab 17, Car 17.

Habilidades: Avistar +10, Concentración +12, Conocimiento (arcano) +9, Conocimiento (religión) +9, Conocimiento de conjuros +8, Engañar +8, Esconderse +8, Escuchar +8, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +7. **Dotes:** Alerta, Conjurar en combate, Esquiva, Pericia, Iniciativa mejorada, Sutileza con armas (tentáculo).

PARA TU PERSONAJE

Hay muchos elementos de este artículo que pueden ser útiles para los PJs.

- Considera usar este artículo para preparar el historial de tu personaje. Quizás haya sido reclutado en una academia del Pacto y haya escapado por los pelos cuando comprendió que era sólo un peón en manos de criaturas malvadas. Quizá un miembro de su familia, como un hermano, haya sido reclutado por la academia y nunca se haya vuelto a oír nada de él. El personaje tiene la determinación de descubrir qué pasó con su hermano.

- Pregunta a tu DJ si puedes utilizar las clases de prestigio presentadas en este artículo. Si los elfos oscuros no existen en su campaña, se pueden cambiar las habilidades específicas sobre los drow por algo que resulte más útil. Por ejemplo, tu PJ enano podría ser un filo de la penumbra, un soldado entrenado por su clan para luchar contra sus odiados enemigos, los duergar.

- Este artículo presenta varios elementos nuevos del juego. Si estás interesado en los objetos o en la magia descrita, pregunta a tu DJ si te permitirá utilizarlos en su campaña. Puede que tu compañía de aventureros y tú os encontréis con estos tesoros después de explorar las ruinas de lo que parece haber sido una vieja academia...

Conjuros preparados (3/3, CD base = 13 + nivel del conjuro) o: *detectar magia, purificar comida y bebida, leer magia*; 1°: *causar miedo*, reloj de la muerte, fatalidad*.

*Conjuro de dominio. Dominio: Muerte (*toque mortal* 1/día), Destrucción (*castigo* 1/día).

Posesiones: Anillo de protección +2, brazales de armadura +2.

Hierofante Abolez, Ilu 2: VD 10; aberración Enorme (acuática); DG 8d8+40; 2d4+10; pg 9; Inic. +1; Vel. 10', nadando 60'; CA 16 (toque g, desprevenido 15; Atq. c/c +13 (1d6+g y transformación, 4 tentáculos); AE transformación, psiónica, esclavizar; CE nubes de mucosa; AL LM; TS Fort +7, Ref +3, Vol +14; Fue 26, Des 12, Con 20, Int 15, Sab 17, Car 17.

Habilidades: Alquimia +6, Avistar +12, Concentración +19, Conocimiento (arcano) +9, Conocimiento de conjuros +8, Escuchar +12; *Dotes:* Alerta, Conjuración en combate, Inscribir rollo de pergamino, Voluntad de hierro.

Conjuros preparados (4/3, CD base = 12+ nivel del conjuro): o: *detectar magia (x2), prestidigitación (x2)*; 1°: *armadura mágica, aura indetectable de Nystul, niebla de oscurecimiento*.

Libro de conjuros: o: todos; 1°: *armadura mágica, aura indetectable de Nystul*, cambio de aspecto, impacto verdadero, niebla de oscurecimiento, proyectil mágico*.

*Conjuro de especialización. *Escuela:* ilusión.

Posesiones: bola de cristal.

NUEVAS CLASES DE PRESTIGIO

A continuación se describen tres nuevas clases de prestigio disponibles para los personajes que sean entrenados en una academia del Pacto de la ceniza.

VENGADOR DE LAS PROFUNDIDADES

El vengador de las profundidades es un cazador cruel del mundo subterráneo, un implacable agente de la venganza desde el principio de la historia de los elfos. Estos vengadores forman el núcleo de una cruzada del Pacto y son bastante versátiles como para ocuparse de casi cualquier responsabilidad en el campo de batalla.

El Pacto reserva normalmente este entrenamiento marcial para los elfos, alimentando el odio ancestral que ellos mantienen por sus parientes oscuros, sin embargo, se puede permitir a los miembros de otras razas entrenarse como soldados si han perdido recientemente a un ser querido a manos de los drow. Un vengador de las profundidades es un antagonista

terrible capaz de encontrar y destruir al enemigo por él escogido con una precisión feroz.

Los bárbaros, guerreros, paladines y exploradores son fuertes vengadores de las profundidades que están ávidos de luchar en las líneas del frente.

Los clérigos y los druidas añaden una potente mezcla de magia divina a la clase y combaten a menudo en las cruzadas como sanadores y adivinos del campo de batalla. Los magos y hechiceros no suelen tener el entrenamiento marcial para alcanzar los requisitos de la clase, pero los multiclase guerreros/magos no son raros y a menudo sirven como oficiales en las cruzadas.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio vengador de las profundidades.

Competencia con armas y armaduras: los vengadores de las profundidades son competentes con todas las armas simples y marciales, todas las armaduras y escudos.

Golpe brutal (Ex): los vengadores de las profundidades reciben instrucciones sobre la fisiología de los drow y aprenden los puntos vitales de esta raza, las arterias mayores y los centros de dolor, pudiendo así luchar contra los drow con una eficacia cruel. En su turno, un vengador de las profundidades puede añadir un +1 a la tirada de ataque o a la tirada de daño, pero no a ambos. Debe declarar dónde aplicar el bonificador al principio de su acción. Para cada tres niveles ganados, este bonificador se aumenta en +1.

Lenguaje de signos drow (Ex): antes de salir de cruzada, los vengadores aprenden el idioma silencioso de su presa. Usando estas señales de manos, un equipo de cruzados del Pacto puede comunicarse silenciosamente a distancias de hasta 120' siempre que puedan verse entre ellos. El vengador de las profundidades aprende este idioma sin gastar puntos de habilidad.

Visión en la oscuridad (Ex): tras largos meses de entrenamiento en total oscuridad, los ojos del vengador de las profundidades se ven sujetos a un tratamiento arcano que les da visión en la oscuridad hasta 60'. En 7.º nivel, esta visión en la oscuridad aumenta hasta 120'.

Ver la luz (St): a 3.º nivel, el vengador gana la habilidad de lanzar *luz del día* o *rayo solar* una vez/día, como habilidad sortilega, a elegir en el momento de lanzarla. Estas habilidades son como conjuros lanzados por un hechicero de 10.º nivel (salvación CD 10 + modificador de Carisma + el nivel del conjuro). A 6.º y 9.º nivel, el vengador gana un uso adicional de esta habilidad por día.

Furia (Ex): a 5.º nivel, el vengador puede entrar en furia, ganando unas fenomenales

Prerrequisitos del VENGADOR DE LAS PROFUNDIDADES

Para convertirse en vengador de las profundidades, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +7.

Dotes: Lucha a ciegas, Ataque poderoso.

Especial: debe hablar infracomún.

Especial: el personaje debe haber perdido a un ser amado a manos de los drow en los últimos años.

Habilidades de clase del VENGADOR DE LAS PROFUNDIDADES

Las habilidades de clase del vengador de las profundidades son:

Fue: Escalar, Saltar, Nadar.

Des: —

Con: —

Int: Arte (cualquiera).

Sab: Intuir la dirección.

Car: Trato con animales, Montar.

Puntos de habilidad cada nivel: 2+ modificador de Int.

AVANCES DEL VENGADOR DE LAS PROFUNDIDADES

Nivel de clase	Ataque base	S. de For.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Golpe brutal +1, lenguaje de signos drow
2.º	+2	+3	+0	+3	Visión en la oscuridad 60'
3.º	+3	+3	+1	+3	Ver la luz 1/día
4.º	+4	+4	+1	+4	Golpe brutal +2
5.º	+5	+4	+1	+4	Furia 1/día
6.º	+6	+5	+2	+5	Ver la luz 2/día
7.º	+7	+5	+2	+5	Golpe brutal +3, visión en la oscuridad 120'
8.º	+8	+6	+2	+6	Resistir veneno
9.º	+9	+6	+3	+6	Ver la luz 3/día
10.º	+10	+7	+3	+7	Furia 2/día, golpe brutal +4

DG
D8

Prerrequisitos del FILO DE LA PENUMBRA

Para convertirse en un filo de la penumbra, un personaje debe cumplir los siguientes criterios:

Moverse silenciosamente: 10 rangos.

Esconder: 10 rangos.

Dotes: alerta, lucha a ciegas.

Especial: debe hablar infracomún.

Habilidades de clase del FILO DE LA PENUMBRA

Las habilidades de clase del filo de la penumbra son:

Fue: Escalar, Saltar, Nadar.

Des: Abrir cerraduras, Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Uso de cuerdas.

Con: –

Int: Arte (cualquiera), Buscar, Inutilizar mecanismos, Falsificar, Tasación.

Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Germania, Intuir la dirección.

Car: Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Intimidar, Obtener información, Usar objeto mágico.

Puntos de habilidad cada nivel: 8+ modificador de Int.

fuerza y resistencia, pero que le hace ser temerario y descuidar su defensa. Gana un bonificador temporal de +4 a la Fuerza y la Constitución, y un bonificador adicional de moral de +2 a las salvaciones de Voluntad, pero sufre un penalizador de -2 a su CA. La furia dura un número de asaltos igual a 3+ el modificador de Con del personaje (incluyendo el bonificador temporal). El vengador puede entrar en furia una vez al día a 5.º nivel, y dos veces al día a 10.º nivel. Si ya tiene la habilidad de furia por otra clase, no acumula los bonificadores, pero gana un uso adicional a nivel 5.º y 10.º.

Resistir veneno (Ex): los vengadores de las profundidades se exponen a venenos con dosis controladas, lo que les da una gran resistencia a ellos. A partir del 8.º nivel, ganan un bonificador de +4 en las salvaciones de Fortaleza contra veneno.

FILO DE LA PENUMBRA

Los fillos de la penumbra sirven en las cruzadas del Pacto de la ceniza como batidores e infiltrados. Los miembros de elite van muy por delante de la fuerza principal, eliminando los puestos de guardia drow, haciendo trampas en los túneles y

AVANCES DEL FILO DE LA PENUMBRA

Nivel de clase	Ataque base	S. de For.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1.º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, lenguaje de signos drow
2.º	+1	+0	+3	+0	Termosensible 30 pies
3.º	+2	+1	+3	+1	<i>Figuración pétrea</i> 2/día
4.º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6
5.º	+3	+1	+4	+1	Inmunidades
6.º	+4	+2	+5	+2	<i>Figuración pétrea</i> 3/día
7.º	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +3d6
8.º	+6	+2	+6	+2	Termosensible 60 pies
9.º	+6	+3	+6	+3	Desarmar a distancia, <i>figuración pétrea</i> 4/día
10.º	+7	+3	+7	+3	Ataque furtivo +4d6

cavernas de los elfos oscuros y creando tanta confusión como les sea posible. Los miembros menores forman el contingente de combate a distancia de la cruzada.

Los fillos de la penumbra pueden ser de cualquier raza u origen, pero la mayoría son elfos, enanos y medianos y todos han recibido alguna clase de entrenamiento en reconocimiento. Comparten una pasión arrolladora por la destrucción de los elfos oscuros, y en las academias del Pacto de la ceniza se entrenan en derrotar a los drow con sus propios métodos.

Los picaros son los mejores fillos de la penumbra, pero los guardabosques, monjes y bardos también pueden llegar a serlo con éxito. Las clases marciales tienen más que ganar haciéndose vengadores de las profundidades, y rara vez poseen las habilidades o la paciencia necesarias para llegar a filo de las profundidades. Los lanzadores de conjuros tienen poco que ganar en esta clase.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio filo de la penumbra.

Competencia en armas y armaduras: los miembros del filo de la penumbra son competentes en todas las armas simples y marciales y en armaduras ligeras.

Ataque furtivo: si no lo posee, un filo de la penumbra gana la habilidad de ataque furtivo (ver la sección del picaro en el capítulo 3 del Manual del jugador). Gana +1d6 de daño en el 1.º nivel y 1d6 adicional cada tres niveles después de éste. Si ya tuviera la habilidad de una clase previa, los bonificadores al daño se acumulan.

Lenguaje de signos drow (Ex): antes de salir de cruzada, los fillos de la penumbra aprenden el silencioso idioma de su presa. Usando estas señales de manos, un equipo de cruzados del Pacto puede comunicarse silenciosamente a distancias de hasta 120' siempre que puedan verse entre ellos. Un vengador de las

profundidades aprende este idioma sin gastar puntos de habilidad.

Sentido de la vibración (Ex): durante su periodo de entrenamiento, los fillos de la penumbra aprenden a detectar las vibraciones sutiles y los cambios en la temperatura del aire. Como resultado de ello, son conscientes del entorno que les rodea como una araña en su red. Tres veces por día, pueden emplear una acción de asalto completo para descubrir estas pistas sutiles, ganando por un asalto los beneficios de la cualidad especial del sentido de la vibración. Se darán cuenta automáticamente de la localización de cualquier criatura a menos de 30 pies que esté en contacto con la tierra. Esta distancia se incrementa hasta los 60' en el 8.º nivel.

Figuración pétrea (St): a 3.º nivel, el filo de la penumbra puede adoptar la forma de una gran formación rocosa, como una roca desprendida o una estalagmita, a semejanza del conjuro *figuración rocosa* (ver su descripción en la barra lateral de este mismo artículo), excepto que la duración es una hora por nivel del miembro. Puede usar esta habilidad dos veces por día hasta 3.º nivel y gana un uso adicional por día en el 6.º y en el 9.º nivel.

Inmunidades (Ex): los fillos de la penumbra se exponen a los venenos incluso de forma más rigurosa que los vengadores de las profundidades. Como resultado de esto, son inmunes a todos los venenos.

CONTRACONJURO MEJORADO [General]

Entiendes los matices de la magia hasta tal punto que contrarrestas los conjuros de tus enemigos con gran eficacia.

Beneficio: al lanzar un contraconjuro, en lugar de emplear el conjuro exacto que estás intentando contrarrestar, puedes utilizar cualquier sortilegio de la misma escuela que sea superior en uno o más niveles al conjuro objetivo.

AVANCES DEL SABIO GRIS

Nivel de clase	Ataque base	S. de For.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros/día
1.º	+0	+0	+0	+2	Contraconjuro mejorado, leer con las manos	+1 nivel de la clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Vista ciega a 30'	+1 nivel de la clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Conjurar en silencio mejorado 2/día	+1 nivel de la clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Conjuros penetrantes mejorado +4	+1 nivel de la clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Contraconjuros mayor	+1 nivel de la clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Conjurar en silencio mejorado 4/día	+1 nivel de la clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Vista ciega a 60'	+1 nivel de la clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Conjuros penetrantes mejorado +6	+1 nivel de la clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Conjurar en silencio mejorado 6/día	+1 nivel de la clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	<i>Disyunción de Mordenkainen</i>	+1 nivel de la clase existente

Desarmar a distancia: los fillos de la penumbra se entrenan para desarmar a sus oponentes tan rápido como les sea posible. En el 9.º nivel, pueden usar sus ataques a distancia para desarmar a los oponentes a menos de 30'. Haciéndolo así no provocan ataque de oportunidad del defensor, a diferencia de lo que podría ocurrir en un ataque normal a distancia (por ejemplo, si el filo de la penumbra y su objetivo se encontrasen adyacentes). Con independencia del arma de alcance usada, se considerará de tamaño medio a una mano a efectos de la prueba enfrentada de desarme. El filo de la penumbra no puede perder su propia arma durante el intento.

Prerrequisitos del SABIO GRIS

Para hacerse sabio gris, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Dotes: Conjurar en silencio, Conjuros penetrantes, Lucha a ciegas.

Conjuros: capacidad para lanzar cualquier conjuro de Conjuración de 4.º nivel o más.

Especial: debe hablar infracomún.

Habilidades de clase del SABIO GRIS

Las habilidades de clase del sabio gris son:

Fue: —

Des: —

Con: Concentración.

Int: Alquimia, Arte (cualquiera), Conocimiento (todas las habilidades, tomadas individualmente), Conocimiento de conjuros, Escudriñar (habilidad exclusiva).

Sab: Intuir la dirección, Oficio.

Car: —

Puntos de habilidad cada nivel: 2+ modificador de Int.

SABIO GRIS

Un sabio gris es una figura silenciosa, atenta, de terrible devoción, un lanzador de conjuros que ha abandonado su vida en la superficie, y ha sacrificado su vista a la causa de la guerra contra los elfos oscuros.

En total oscuridad, se les entrena en las tácticas y métodos enemigos. Durante una cruzada, cada uno es asignado a una escuadra de tropas como apoyo mágico. Su papel es proteger a su escuadra contra las sabandijas, los demonios convocados y los conjuros que lancen los drows, y, en las situaciones realmente desfavorables, descargar su poderosa magia ofensiva al frente de las líneas.

Los sabios grises suelen ser humanos o elfos que empezaron sus carreras como magos o hechiceros. Los clérigos y druidas también pueden serlo, y hasta se permite a un pequeño número de bardos acceder al entrenamiento como sabios grises, si bien estos polivalentes personajes resultan más efectivos como fillos de la penumbra.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio sabio gris.

Competencia con armas y armaduras: los sabios grises no ganan ninguna nueva competencia en ninguna arma o armadura.

Conjuros por día: cuando un sabio gris gana un nivel, adquiere nuevos conjuros por día como si también hubiera ganado un nivel en una clase de lanzador de conjuros a la que perteneciese antes. En cambio, no gana ningún otro beneficio que un personaje de esa clase ganaría (mejoras en el control o expulsión de muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, etc), excepto un incremento efectivo a su nivel de lanzador. Si el personaje tuviera más de una clase de conjuros antes de hacerse sabio gris, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Contraconjuro mejorado: el sabio gris gasta parte de su primer año de instrucción en aprender a contrarrestar los conjuros de los drows. Gana la dote Contraconjuro mejorado (ver el escenario de campaña *los REINOS OLVIDADOS*) como dote adicional. Además, si el conjuro objetivo es *Luces danzantes*, *oscuridad* o *fuego feérico*, gana una bonificación de +2 a su prueba de Conocimiento de conjuros.

Leer con las manos (Ex): como parte de su entrenamiento, el sabio gris pasa meses en total oscuridad, afinando su destreza. Un efecto colateral de esto es la aptitud de leer escritos con la punta de sus dedos. Esto permite estudiar sus libros de conjuros y pergaminos sin una fuente de luz. El uso de esta aptitud no implica ninguna habilidad para leer idiomas adicionales o escrituras previamente ilegibles. Los *glifos custodios* y otros conjuros similares se activan con normalidad al leerlos "con las manos".

Vista ciega (Ex): cuando se juzga digno un sabio gris, es llevado frente al sumo concilio de abolez y azotamientos que mora en las profundidades de la academia. Estas criaturas están bien disfrazadas como magos humanoides, y así el sabio gris no tiene motivos para sospechar que hay algo incorrecto. Se le induce a un estado de trance, y entonces los azotamientos cortan y cauterizan porciones de su cerebro. Este horroroso proceso deja al sabio totalmente ciego, pero con la nueva habilidad de sentir el mundo (como si lo viera) a través de las vibraciones mágicas. Sufre los efectos de la ceguera, pero gana la Vista ciega hasta 30'. Esto se incrementa a 60' en 7.º nivel. La cirugía no tiene ningún otro efecto, y memoria del personaje sobre los hechos borrada antes de que se despierte.

El sabio puede sanarse de su ceguera con *curar ceguera*, *sanar* u otra poderosa magia curativa. Sin embargo, esto le hace perder los beneficios de la Vista ciega y le impide seguir avanzando como sabio gris.

Contraconjuro mayor (Ex): a 5.º nivel, la habilidad de contraconjuro de un sabio gris mejora, ya que le permite usar cualquier conjuro de la misma escuela y del mismo nivel que el conjuro objetivo. Además, si el conjuro objetivo es *luzes danzantes*, *oscuridad* o *fuego feérica*, obtiene un bonificador de +4 a su prueba de conocimiento de conjuros. Si el conjuro objetivo es de Conjuración (Convocación), gana una bonificación de +2 a su prueba de conocimiento de conjuros.

Conjuros penetrantes mejorados (Ex): los Sabios grises reciben un entrenamiento intensivo sobre cómo superar la potente fuerza de los drow. Por ello, ganan un bonificador de +4 en las pruebas de nivel del lanzador (1d20+ nivel del lanzador) para superar la RC de una criatura. Este bonificador no se acumula con otros, como los de las dotes Conjuros penetrantes o Conjuros penetrantes mayor (*Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS*). A 8.º nivel, esta bonificación se incrementa a +6.

Conjurar en silencio mejorado (Sb): al alcanzar el 3.º nivel, el sabio gris se vuelve capaz de lanzar en silencio conjuros sin componentes verbales. Esta habilidad es similar a la dote Conjurar en silencio, excepto que no se gasta un conjuro de un nivel superior al lanzado. Por ejemplo, puede lanzar una *bola de fuego* silenciosa como un conjuro de 3.º nivel en vez de un conjuro de 4.º. Puede usar esta habilidad 5 veces por día en el 3.º nivel, 4 veces por día en 6.º y 6 veces por día en 9.º.

Disyunción de Mordenkainen (St): los sabios grises de éxito llaman la atención de los instructores, y son apartados para que reciban entrenamiento especial, y aprendan a enlazar el poder de sus mentes para variar los efectos mágicos de los objetos mágicos. Una vez al día, un sabio gris de 10.º nivel puede lanzar la *disyunción de Mordenkainen* como si fuera de 20.º nivel.

Luchando a las tropas

Algunos están dedicados a las cruzadas del mundo y han desarrollado conjuros y objetos mágicos y alquímicos que les ayuden en su misión de liberar el mundo de los drows. La mayoría se entregan a las tropas como recompensa, pero se guardan celosamente y es raro encontrarlos en un mercado.

Objetos alquímicos

Objeto alquímico	Coste	CD	Fabricación
Aceite de roca ígnea	50 po	30	
Ahumadera oscura	40 po	20	
Bola brillante	40 po	25	

Aceite de roca ígnea: este aceite verde y viscoso se deriva del limo corrosivo que secretan los cavadores. Puede usarse como arma deflagradora (*ver pag. 138 del MANUAL DEL JUGADOR*), causando 1d4 puntos de daño a las criaturas y objetos orgánicos. Contra criaturas u objetos metálicos, hace 2d4 puntos de daño y contra criaturas u objetos de piedra (incluyendo elementales de piedra) hace 4d4 puntos de daño.

Ahumadera oscura: un palo de madera similar a la ahumadera, pero empapado de una resina sin olor que causa un humo aceitoso de 10' de lado (cubo) al encenderlo. El humo está hecho con partículas espesas y cristales reflectantes, y el miasma que resulta es tan espeso que bloquea el olor y la Vista ciega, aunque no afecta a criaturas con Sentido de la vibración. Transcurrido 1 asalto, el palo se consume y el humo se disipa.

Bola brillante: esta esfera del tamaño de un puño puede arrojarse como un arma deflagradora (*ver la pag. 138 del MANUAL DEL JUGADOR*). Cuando golpea una superficie dura, explota en una llamarada de brillante luz blanca. Las criaturas a menos de 15' que sufran penalizaciones si se exponen a una luz brillante se verán afectadas hasta un asalto después del estallido. Una bola brillante no funcionará en un área que esté afectada por un hechizo de *oscuridad*.

Habilidades de las armas mágicas

Subterráneo: las armas subterráneas dan a su portador un +2 de mejora a las tiradas de ataque y daño cuando esté al menos a 30' bajo la superficie. Además, gana visión en la oscuridad a 60' mientras tenga el arma en las manos. Cuando se empuña, el portador del arma sufre una ligera ceguera (ciego durante un asalto por luces brillantes, -1 a los ataques, TS y pruebas cuando esté bajo la luz del sol o en el área de un conjuro de *luz del día*) durante 1 asalto. Cuando se usa este arma en la superficie o a menos de 30' de profundidad, funciona como un arma normal sin propiedades mágicas. Estas armas nunca derraman luz; lanzar un conjuro de *luz* sobre un arma subterránea no tiene efecto.

Nivel del lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *visión en la oscuridad*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Luz del sol: las armas de luz del sol se han forjado para luchar contra los seres de las profundidades. Por ello, brillan como si tuvieran un conjuro de *luz del sol* de 60' de alcance durante una hora/día. Las criaturas que sufran penalizaciones si se exponen a una luz brillante las sufrirán mientras sigan

FIGURACIÓN PÉTREA

Transmutación

Nivel: Dnd 3, Exp 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel

Este hechizo te permite asumir la forma de una estalactita, un risco de piedra o una gran piedra desprendida. Una inspección desde cerca no revelará que eres una criatura transformada, y todas las pruebas que se te hagan dirán que eres una piedra, aunque un conjuro de *detectar magia* revelará una ligera transmutación en la piedra. Mientras estés transformado en piedra, puedes observar todo lo que ocurre a tu alrededor como si tuvieras tu forma normal, y tus puntos de golpe, TS y habilidades de clase permanecen inalteradas. Eres inmune a los impactos críticos, y ganas un bonificador de armadura natural de +10 a la CA, pero tu destreza efectiva será de 1. Todas las ropas y equipo que transportes o lleves puestas se transformarán contigo. Puedes deshacer la *figuración pétreo* como una acción gratuita (en vez de una acción estándar).

DOTES PARA GUERREROS CONTRA LOS DROWS

Asesino de drow [General]

Conoces las tácticas y estilo de combate de los drow, lo cual te da ventajas contra ellos.

Prerrequisitos: bonificador de daño contra drow.

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 introspectivo a todas las salvaciones contra conjuros o aptitudes sortilegas lanzados por los drow.

Speleólogo [General]

Pasas mucho tiempo explorando y estudiando las cavernas.

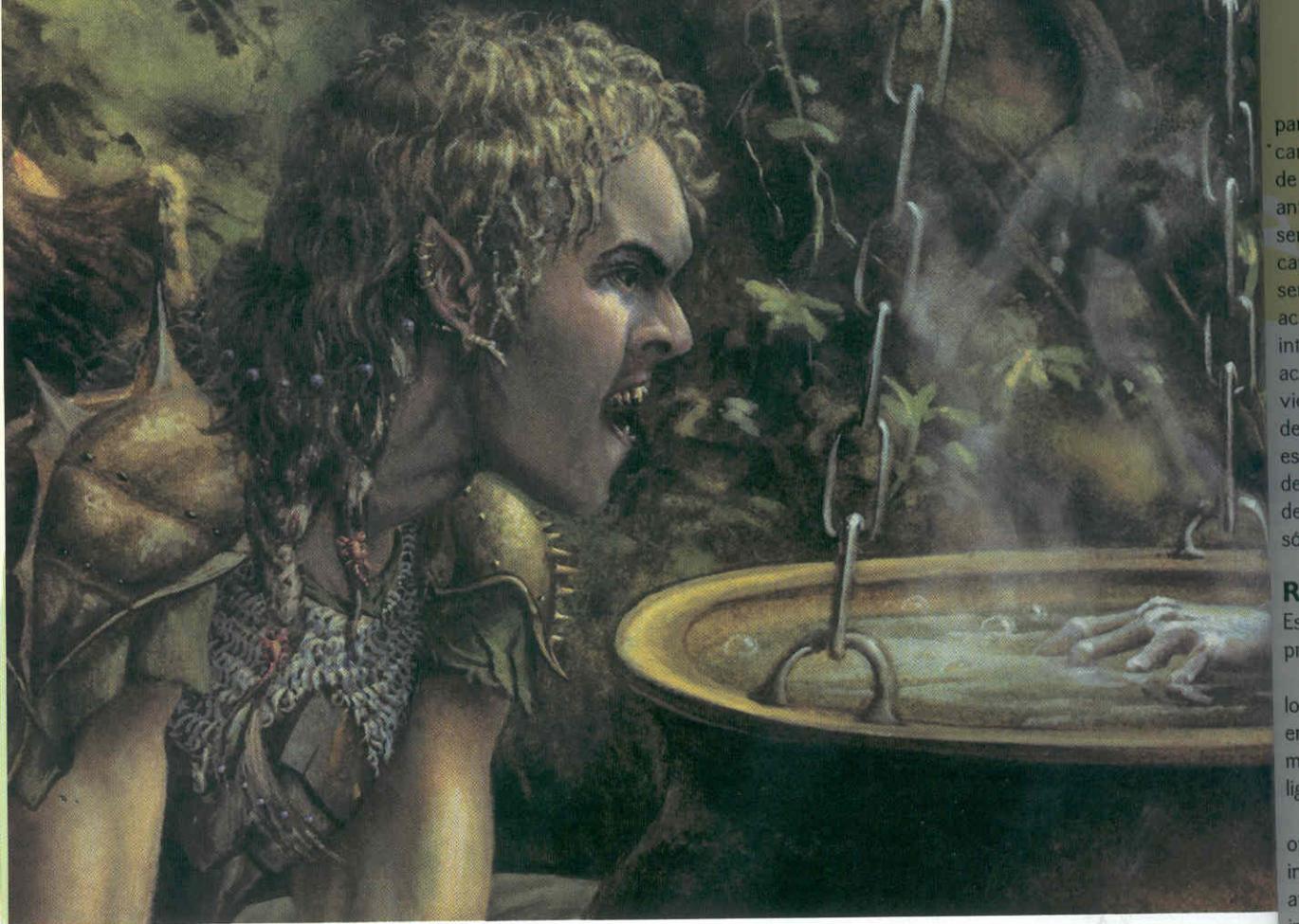
Prerrequisitos: Alerta, Sab 13+.

Beneficios: ganas un bonificador de +2 en pruebas de Buscar, Avistar y Trepas por cavernas y túneles naturales (no en las de piedra trabajada, ni en las construcciones de albañilería. Este bonificador se acumula con el de la dote de Alerta).

expuestas a la luz que derrama el arma. Además, dichas criaturas sufren 1d6 puntos de daño adicionales siempre que las golpee este arma mientras esté activada su luz.

Nivel del lanzador: 9.º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz del sol*, *explosión solar*; **Precio de mercado:** bonificador +1. 





por Monte Cook · ilustración de Rob Alexander

LOS DEVORADORES DE CARNE

Los jerren son medianos, aunque no están nada contentos con ese nombre. Hace un par de cientos de años, los jerren formaban la habitual tribu nómada de medianos asentada en un bosque oscuro. Cada primavera eran acosados por osgos y trasgos que bajaban de las colinas cercanas. Estas incursiones suponían un alto coste en vidas y comida para los jerren, que incluso llegaron a correr el peligro de ser borrados del mapa. Un invierno, los líderes de varias facciones jerren se unieron y tomaron una dura decisión. Acudieron a los lanzadores de conjuros y les permitieron acceder a la magia corrupta que previamente habían prohibido y escondido. Armaron a los guerreros con venenos y armas terribles

diseñadas para extender la enfermedad y la peste entre los trasgoides.

La siguiente primavera, la guerra entre los jerren y los trasgoides amenazaba con aniquilar a ambos bandos. La sangre teñía de rojo los bosques. A pesar de sus nuevas tácticas, los jerren habrían perdido de no ser porque sus actos habían abierto la puerta a la malevolencia; empezaron a cometer atrocidades que horrorizarían incluso a los trasgos y a los osgos. El ejército invasor se retiró de nuevo a las colinas, y los jerren fueron tras ellos. Pronto lo único que quedó de los trasgoides fue un puñado de cabezas empaladas en lanzas alrededor de las colinas, así como grotescas escenas que se asemejaban a

sangrientos sacrificios realizados a los malvados dioses Karaan y Erythnul.

Hoy, en el bosque acechan terribles bandas de depravados medianos que se alimentan de cualquier criatura viva que se cruce en su camino. Buscan sangre, sacrificios con los que alimentar el implacable hambre de las insaciables deidades a las que han jurado lealtad. Ningún líder ha conseguido controlar a más de un pequeño grupo de estos caóticos medianos, y aquellos que muestran la más ligera debilidad o piedad son rápidamente devorados por el resto. Al igual que los otros medianos, los Jerren tienen un estilo de vida nómada. Cazan a otros para alimentarse y para robarles sus bienes. Lo único que los Jerren fabrican son los maléficos instrumentos que utilizan para la guerra: la tortura, así como los venenos por los que hoy en día son conocidos.

Los devoradores de carne jerren son los más malvados de su raza. Se deleitan con la matanza, el dolor y la sangre. Son expertos con los venenos y se recrean emboscando y desmembrando a los vivos que luego devoran. Como preparación

para convertirse en devoradores de carne, los jerren suelen obtener niveles de pícaro. Algunos guerreros, bárbaros o antiguos monjes jerren también pueden ser buenos candidatos a devoradores de carne. Aunque, como los jerren suelen ser caóticos, son muy pocos los que acaban siendo monjes. Los jerren que intentan emprender la carrera de monje acostumbra a terminar abandonando su vida contemplativa para convertirse en devoradores de carne (advierte que en este caso, el daño de ataque sin arma y el de las garras y dientes de los devoradores de carne jerren no se acumulan; utiliza sólo el más alto de los dos).

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio devorador de carne.

Competencia con armas y armaduras: los devoradores de carne son competentes en el uso de todas las armas simples y marciales, y con el uso de las armaduras ligeras, pero no de los escudos.

Ataque furtivo (Ex): cuando atrapa a su oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, podrá alcanzar un punto vital e infligir mayor daño. Este ataque infligirá daño adicional siempre que su víctima no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no bonificador de Destreza) o sea flanqueada por el devorador de carne. Esta aptitud funciona igual que el ataque furtivo del pícaro.

Diente y garra (Ex): un devorador de carne ha sido entrenado en el empleo de sus uñas en el combate sin armas; uñas que causan 1d6 puntos de daño. A nivel 5, el daño se incrementa hasta 1d8, y a nivel 10, a 1d10.

Agarre de la carne (Ex): a nivel 2, si el devorador de carne realiza un ataque sin arma con éxito contra un enemigo vivo, podrá intentar una presa inmediatamente sin provocar ataque de oportunidad (consulta Presa en la página 137 del *Manual del jugador*). No resulta necesario realizar un ataque de toque inicial. Además, el devorador de carne nunca sufrirá ningún penalizador de tamaño a la hora de realizar pruebas de presa.

Empleo de venenos (Ex): a nivel 3, el devorador de carne aprende a emplear el veneno y nunca sufre riesgo de envenenarse al aplicarlos.

Rasgadura de la carne (Ex): a nivel 4, si un devorador de carne realiza un ataque completo y tiene éxito al impactar a un único ser vivo con dos ataques sin arma,

podrá realizar inmediatamente otro ataque sin arma gratis con su ataque base contra ese mismo enemigo.

Olfato (Ex): tan afinados y entrenados están los sentidos del devorador de carne, que a nivel 8 puede utilizar la aptitud de olfato. Esta aptitud permite detectar a enemigos que se aproximen, olfatear a oponentes ocultos y rastrear usando el sentido del olfato. Es posible identificar olores familiares del mismo modo que otros identifican imágenes familiares. Consulta el *Manual de monstruos* para más detalles sobre la aptitud de olfato.

Abalanzarse (Ex): a nivel 6, si el devorador de carne carga durante su primer asalto de combate y utiliza sólo sus ataques sin arma, podrá realizar un ataque completo.

Transformación oscura (Sb): a través de un ritual impío, un devorador de carne de nivel 6 puede dedicar su cuerpo por completo a sus inmundas deidades oscuras. A cambio de esto, su cuerpo experimentará un cambio. Cuando el devorador de carne realice ataques cuerpo a cuerpo, sus uñas secretarán un veneno que infligirá 1d2 puntos de Constitución en el momento del ataque, y 1 minuto después. El TS de Fortaleza para resistirse a los efectos del veneno tiene una CD de 10 + el nivel de clase del devorador de carne.

Piña (Ex): si al menos tres devoradores de carne atacan a una única víctima, y uno de ellos tiene 8 o más niveles de esta clase, todos los ataques que los devoradores realicen a la víctima se consideran ataques furtivos (estén flanqueando o no). Además, en estos casos, cada devorador de carne obtiene un bonificador +1 a las pruebas de ataque por cada devorador de carne que esté atacando al enemigo.

Daño vil (Sb): a nivel 9, el daño que se inflige con la aptitud de diente y garra de los devoradores de carne (sin incluir los

bonificadores de fuerza, magia, ataques furtivos y demás) se considera daño vil, por lo que no se cura a través de medios naturales. El daño vil sólo se puede curar por medios mágicos en una zona que se halle bajo el efecto de un conjuro de *consagrar* o de *desacralizar*. ^D

DG
D8

PRERREQUISITOS DEL DEVORADOR DE CARNE

Para convertirse en un devorador de carne, un personaje debe cumplir los siguientes requisitos.

Raza: mediano.

Alineamiento: caótico maligno.

Escondarse: 8 rangos.

Moverse sigilosamente: 8 rangos.

Dotes: Deformidad voluntaria*, Impacto sin arma mejorado, Marca del mal*.

Especial: el devorador de carne debe tener todos sus dientes afilados en punta.

*Estas dotes aparecen en el *Libro de la oscuridad vil*. Si no tienes este libro, sustitúyelas por Aguante y Correr.

HABILIDADES DE CLASE DEL DEVORADOR DE CARNE

Las habilidades de clase del devorador de carne y la característica clave para cada una de ellas son las siguientes:

Fuerza: Nadar, Saltar, Trepár.

Destreza: Equilibrio, Escapismo,

Escondarse, Moverse sigilosamente, Piruetas, Uso de cuerdas.

Constitución: —

Inteligencia: Alquimia, Arte, Buscar.

Sabiduría: Avistar, Escuchar, Intuir la dirección, Supervivencia.

Carisma: Engañar.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

AVANCE DEL DEVORADOR DE CARNE

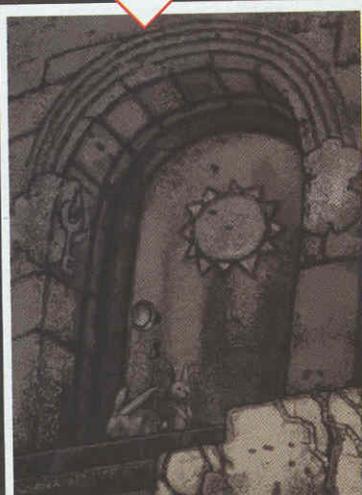
Nivel	Ataque Base	TS For.	TS Ref.	TS Vol.	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, diente y garra (1d6)
2	+2	+0	+3	+0	Agarre de la carne
3	+3	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6, empleo de venenos
4	+4	+1	+4	+1	Rasgadura de la carne
5	+5	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6, diente y garra (1d8)
6	+6	+2	+5	+2	Abalanzarse, transformación oscura
7	+7	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6,
8	+8	+2	+6	+2	Olfato
9	+9	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6, daño vil
10	+10	+3	+7	+3	Diente y garra (1d10)

¿Hasta Dónde Debes Llegar?

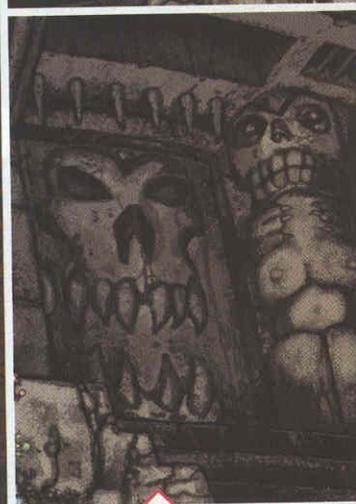
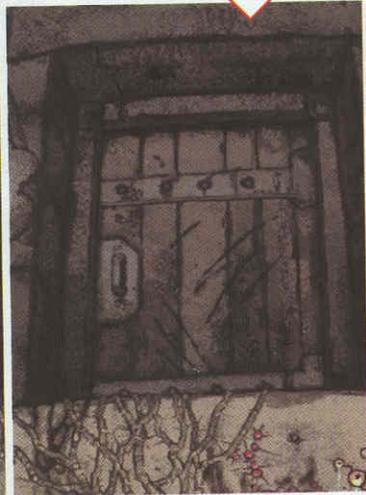
Escoge el nivel correcto de mal en tu campaña

por Monte Cook · ilustraciones de Tony Moseley

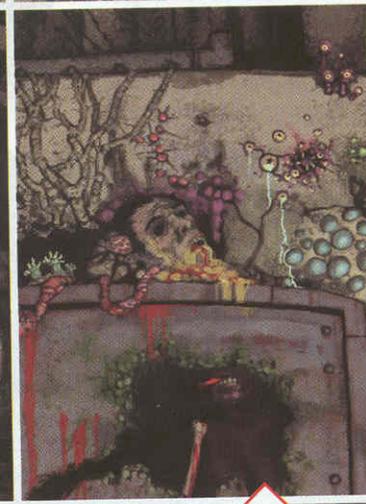
JJ JUEGO INOCENTE



JN JUEGO NORMAL



JM JUEGO MADURO



JV JUEGO VIL

Si lo analizamos desde su perspectiva más básica, **DUNGEONS & DRAGONS** es un juego del bien contra el mal. Generalmente (no siempre), los PJs son héroes que corren aventuras e intentan arreglar los problemas del mundo. Dependiendo de cómo sea tu campaña, o de tu grupo de juego, el nivel de mal puede variar.

Algunas campañas, como las que se ambientan en un entorno de terror, ofrecen más elementos oscuros y malvados, que suelen ser más macabros y violentos. A la hora de incorporar algún tema "para adultos", como puede ser el sexo, no se detiene a la ligera. La primera pregunta que hay que responder es: ¿cuánto es demasiado? O en otras palabras, ¿hasta dónde llegar? ¿se optará por una política de sencillez y simplicidad evitando pensar demasiado en las acciones de los malvados en la campaña, o se van a ofrecer vívidas descripciones de dichas acciones? ¿Vas a mostrar las conductas viles y macabras o las dejas fuera de escena?

El cómo respondáis tu grupo y tú a todas estas preguntas dará forma a vuestra campaña. Una vez que hayas elegido el nivel de mal o de "contenido para adultos" que va a tener tu campaña, deberías intentar ser siempre consecuente con tu decisión. Si a unos jugadores acostumbrados a un juego inocente se les suelta algo horripilante se puede crear una situación desagradable e incómoda. Del mismo modo, algo inócetón y sencillote a veces puede (aunque no siempre) arruinar la atmósfera de un juego sombrío y serio.

DECIDE HASTA DÓNDE LLEGAR

En cualquier grupo de juego hay cuatro elementos importantes que se deben tener muy en cuenta a la hora de decidir hasta dónde se va a llegar exactamente, y qué tipo de campaña es la que se prefiere.

1. **Habla con los otros jugadores.** En primer lugar, y más importante, el grupo debería llegar a un consenso sobre cómo tratar con el material potencialmente censurable, con la violencia y con los temas para adultos. Escucha lo que los otros jugadores quieran opinar al respecto, y respeta lo que tengan que decir. Como grupo, estableced vuestros límites. Este límite puede ir desde "todo vale" hasta "vamos a dejarlo al nivel de las películas Disney". Si quieres, puedes utilizar el sistema de clasificación del cine para delimitar vuestra frontera (esto tiene la ventaja de que proporciona un punto de referencia común a casi todo el mundo).

2. **Determina si alguien puede sentirse ofendido o afectado.** Por regla general, si en tu grupo hay niños, sin duda se deberían evitar los "temas para adultos". Además, hay muchos adultos que también se sienten incómodos con ciertos temas. Por ejemplo, a un jugador le podría molestar las descripciones detalladas de aspectos violentos o incluso *gore*. Es importante que todos los jugadores de tu grupo sepan cuál es la opinión de los demás antes de comenzar la campaña.

3. **Determina si los demás jugadores y tú podéis tratar el asunto en cuestión de una manera seria y madura.** Lo último que desea un DM es ver como algo que está destinado a ser serio o sombrío, acaba siendo gracioso. Algunos jugadores no pueden o no quieren tratar con ciertos temas. Si el DM presenta a un villano afectado por una perversión de algún tipo y los jugadores se lo toman a risa, el DM debería evitar volver a introducir algún elemento similar en el futuro. Algunas veces, es mejor evitar el tema de raíz.

4. **Asegúrate de que el juego resulte divertido.** Lo más importante es que D&D es un juego. Se supone que tiene que ser divertido. Si tratar ciertos temas no es divertido para ti o para cualquier otro jugador, sencillamente no lo hagas. Si, después de discutir las fronteras, crees que las tuyas son diferentes a las del resto del grupo, puedes buscar otro grupo, o también puedes preguntar a los jugadores si quieren empezar una segunda campaña en la que tú puedas sentirte más cómodo.

ESCOGE TU TIPO DE CAMPAÑA

En D&D y en otros juegos de rol existen muchos tipos de estilo de juego. Por ejemplo, algunos grupos participan en campañas muy ligeritas de tono, mientras que otros prefieren campañas oscuras y viles. ¿En qué parte de este espectro se encuentra tu estilo de juego?

El juego inocente

En un juego de tono inocente hay dos cosas claras: el bien y el mal. Los orcos y los trolls son "los malos"; son los enemigos de los PJ, "los buenos".

Este tipo de jugadores no emplea mucho tiempo, si es que emplea alguno, en pensar sobre lo que convierte a un troll en un monstruo malvado, más allá de que quiera cenárselos. Los orcos no aparecen en escena haciendo muchas cosas, ni siquiera maldades; simplemente, son malos. Los personajes de este tipo de partidas no tienen relaciones sexuales, ni se sienten inclinados a ello. Casi podría decirse que los cadáveres "desaparecen" tras la batalla y el saqueo del botín.

Al acabar la partida todo el mundo se va habiendo pasado un buen rato, pero nadie se preocupa sobre las implicaciones de sus acciones. Una vez que la partida se ha acabado, ninguno de los jugadores vuelve a pensar sobre ella (salvo quizás el DM) hasta que comienza la siguiente sesión.

Este tipo de juego es mejor para jugadores jóvenes, o para partidas de "cerveza y patatas" en las que los jugadores no tienen mucho interés en la interpretación. Este tipo de jugadores lo que busca es pasar la tarde. No es un estilo de juego inmaduro. Esta palabra parece sugerir que se trata de una partida de inferior calidad, y no es el caso. Es simplemente un estilo de partida diferente al que otros pueden preferir.

El juego normal

En este tipo de partidas, hay una clara división entre el bien y el mal. Puedes usar un conjuro para determinar si algo o alguien es bueno o malo, y los personajes (tanto PJs como PNJs) realizan elecciones que les llevan a hacer cosas buenas y malas. La mayoría de los PJ no tienen alineamiento maligno, salvo excepciones.

El tipo de mal que hay en estas partidas permite a criaturas y personajes asaltar a los viajeros, robarles, matar o esclavizar campesinos, o incluso ofrecer sacrificios a sus malvados dioses. Las razones que

hay detrás de estas acciones malvadas no suelen ser cuestionadas. Generalmente se evitan las escenas de violencia gráfica, o se reservan para los combates.

Los personajes piensan acerca de las implicaciones de sus acciones, pero no suelen preocuparse mucho, pues eso les apartaría demasiado tiempo de su camino, que suele estar centrado en el exterminio de las criaturas malvadas (lo cual está claramente definido como un acto bueno).

Los villanos de este tipo pueden adorar a dioses malignos e incluso traficar con demonios, pero este tipo de actuaciones malvadas, más allá de constituir una trama interesante, no se exploran con detalle.

Este estilo de juego es el más habitual, y es el tipo de partidas que asumen los Libros de reglas básicos.

El juego maduro

En algunos casos, todos los jugadores son lo bastante maduros para ver películas para mayores de 18 años, y todos están dispuestos a tratar temas que requieren una buena dosis de madurez, por lo que prefieren temas que otros tipos de grupo dejan de lado. Los PNJ de un juego maduro son seres cuya maldad se centra en la depravación y la corrupción.

Los personajes de este tipo de campañas suelen practicar el sexo, y pueden sentirse motivados (o traicionados) por relaciones que poco o nada tienen que ver con "la aventura".

En un juego de este tipo, los villanos secuestran y torturan, en ocasiones el DM ofrece descripciones gráficas con altos contenidos *gore*, y el juego se sostiene más sobre exploraciones más detalladas de los cultos a los dioses o demonios malvados.

Las criaturas malvadas son sádicas, explotadoras y patológicas. Los demonios, la encarnación del mal, poseen rasgos y cometen actos que van más allá de la habitual definición de mal, lo cual los convierte en verdaderamente malvados.

El juego vil

A unos pocos jugadores les encanta regocijarse en la oscuridad y la vileza de la campaña. Este tipo de campañas suele acercarse más al terror que al juego de fantasía. La oscuridad horrible rige por encima de todo, y los PJ lucharán contra su abrumadora superioridad o, en algunos casos, habrán adoptado alineamientos malignos y harán el papel de villanos.

CORDURA Y OSCURIDAD VIL

El Juego de rol *La llamada de Cthulhu* permite una aproximación alternativa al manejo de contenido adulto en una campaña. Dicho libro incluye reglas para integrar una puntuación de Cordura entre las estadísticas de los PsJ y PNJs. Esta puntuación de Cordura es un valor que va de 1 a 100 y que mide la estabilidad emocional y la cordura de un personaje. Cuanto más horripilantes y terroríficas sean las cosas con las que el personaje se encuentre, más Cordura perderá. Los personajes que llegan a Cordura 0 (cero) se vuelven locos; pero es posible que un personaje recupere Cordura realizando hazañas bondadosas, y contemplando la derrota del mal.

Si se utiliza un sistema como éste, los PJ perderán puntos de Cordura cuando se encuentren ante situaciones macabras, anfinaturales o perversas. Gracias a esta mecánica se establece una firme frontera entre el bien y el mal, destacando lo malvado como algo que es claramente identificable y que debe ser evitado o destruido.

Más importante, quizás, es el hecho de que este sistema permite a los jugadores incluir en el juego aspectos sombríos o "de adultos" de una forma en la que resulten fácilmente controlables. También ayuda a convertir las escenas horribles y terroríficas en una parte integrante del juego, y no en un simple aspecto más de la historia. Para algunos grupos de jugadores esto es positivo, mientras que otros no lo encontrarán adecuado. Si tu grupo de juego se interesa por este sistema, consulta el Capítulo 4: Cordura en el JdR *La llamada de Cthulhu* y la sección que explica como usar el material de *La llamada de Cthulhu* en partidas de D&D, en la página 285.

Virtualmente no podemos encontrar ningún tema tabú en una campaña vil. Los PJ podrían enfrentarse contra una sadista y necrófila que es consorte de un liche que emplea el sexo como recompensa para aquellos que le sirven. La maldad de los personajes maléficis en este tipo de partidas hace que sea complicado distinguir a los personajes de los demonios o entes similares.

REUNIR LOS ELEMENTOS

Son miles los elementos que se deben reunir para formar una campaña. Aquí tienes algunos de los más importantes para ayudarte a pensar a la hora de decidir el estilo de juego que prefieres, y la cantidad de contenido "maduro" o vil que vas a incluir en tus partidas.

Los PJs

Quizás el factor principal a la hora de determinar el estilo de una partida depende de los personajes que estén envueltos en ella.

Juego inocente: los PJ pertenecen a las clases y razas que se detallan en el *Manual del jugador*. Al alineamiento se le da muy poco juego. Los clérigos eligen un dios pero no le dan muchas vueltas a su elección, salvo por los dominios que les concede cada deidad.

Juego normal: los PJ pertenecen a las clases y a las razas habituales y son de alineamiento bueno o neutral. Puede existir alguna excepción que tenga alineamiento maligno, pero a menudo esto será más por consecuencia de herencia que de una elección propia.

Juego maduro: algunos de los personajes jugadores de un juego maduro son malignos, o al menos fueron malignos o miembros de alguna raza maligna, como los drow.

Juego vil: en el grupo pueden haber varios personajes malignos o incluso demoniacos. O es posible que los personajes sean buenos pero se dejen llevar por impulsos pecaminosos o egoístas, que reflejan la naturaleza del complicado mundo que les rodea.

Las aventuras

Las aventuras de los personajes también definen el ambiente del juego.

Juego inocente: los orcos están atacando un pueblo, y los PJ deben viajar hasta la guarida de los orcos y poner fin a sus planes.

Juego normal: dentro de la guarida de los orcos, los PJ encuentran un templo de Gruumsh y rescatan a unos cuantos prisioneros que iban a ser sacrificados a esta maligna deidad.

Juego maduro: dos de las prisioneras han quedado embarazadas tras el asalto de los orcos y darán a luz semiorcos.

Juego vil: los sacerdotes orcos de Gruumsh están guardando toda la sangre de los cientos y cientos de sacrificios que han llevado a cabo, para crear un gólem de sangre o para convocar permanentemente a un demonio.

Los PNJs

¿Pueden los PJs fiarse de las personas con las que hablan? ¿Cómo es la gente del mundo en el que habitan? Al igual que las aventuras, los PNJs pueden determinar el ambiente de una partida.

Juego inocente: los habitantes suelen ser buenos, de confianza, y las criaturas que los PNJs encuentran durante las aventuras son casi siempre malvadas. Rara vez no se sigue este guión.

Juego normal: hay una amplia gama de PNJs buenos y malos, pero la distinción entre personajes buenos y malos es bien clara (y si no es así, un conjuro de *detectar el mal* informará rápidamente a los PJs del alineamiento del objetivo). El plan del villano sólo suele consistir en obtener riqueza y poder.

Juego maduro: al igual que en el juego normal, gente tiene diferentes puntos de vista, y la mayoría de los que viven juntos en comunidades pacíficas son personajes buenos que respetan las leyes. Sin embargo, a veces una vena de benevolencia esconde un secreto desagradable.

Los villanos están motivados por instintos básicos, por la perversión, la avaricia y el ansia de poder. Los individuos más retorcidos son capaces de realizar actos totalmente atroces, y a veces los PJs se ven obligados a descubrir dónde llega la depravación de sus enemigos.

Juego vil: todos tienen un lado oscuro y egoísta, incluso si sólo se trata del instinto de supervivencia en un mundo lleno de traiciones mentiras. Los PJ aprenden a no confiar en nadie y a sospechar de todos. La confianza es una rareza en este tipo de partidas.

La esclavitud

Se trata de una materia delicada. ¿Qué harán los PJs si contemplan alrededor de ellos la propiedad sobre otras criaturas inteligentes?

Juego inocente: es posible que se mencionen los esclavistas y a la esclavitud, pero sólo será como un detalle pasajero y como un mal obvio. Por ejemplo, "los trasgos quieren capturar a los campesinos y venderlos como esclavos".

Juego normal: los esclavistas son villanos, y la esclavitud sólo está admitida en las sociedades más malvadas y corruptas. Siempre (o al menos casi siempre) que los personajes se encuentren con esclavos querrán liberarlos.

Juego maduro: la esclavitud es un aspecto común del juego; uno de los muchos males con los que la gente de la campaña ha aceptado vivir. Cada PJ debería determinar qué es lo que siente sobre este tema, pero el esclavismo podría estar demasiado extendido en la sociedad como para acabar con él.

Juego vil: los PJs pueden obligar a los enemigos que hayan capturado a construir una fortificación. Incluso podrían decidir intentar ganar algo de dinero extra vendiéndolos como esclavos cuando acaben con la construcción.

La tortura

Enfrentarse a un enemigo en combate es una cosa; infligir dolor a una víctima indefensa es otra bastante distinta.

Juego inocente: el tema de la tortura debería ser olvidado. Ni tan siquiera los villanos torturan a sus víctimas, ni hay salas de tortura en los dungeons.

Juego normal: en este tipo de partida, es habitual que los PJs encuentren una habitación llena de potros de tormento, algunos cepos y hierros de marcar. A menudo se amenaza o se insinúa con la tortura, pero tiene lugar fuera del juego. Ni a los PJs, ni a ningún personaje bueno o legal se le ocurriría aplicar la tortura.

Juego maduro: a veces, los PJs pueden verse tentados de recurrir a la tortura para conseguir lo que quieren, aunque normalmente resistirán esos impulsos. Un PJ puede ser obligado a contemplar como un compañero es sometido a torturas "ligeras", como latigazos, apaleamientos o ser estirado en el potro de tormento.

Juego vil: un personaje capturado por un enemigo puede ser sometido a una horrible sesión de tortura: ser obligado a comerse partes de su propia carne, o clavarle pequeñas agujas en sus ojos o genitales, o le pueden prender fuego y apagar con agua repetidas veces. Incluso los PJ podrían usar las mismas tácticas. El mundo es un lugar terrible.

La violación

El tema de las violaciones en D&D es uno de los más delicados. Debería tratarse con sumo cuidado, y en caso de duda, debería evitarse.

Juego inocente: las violaciones, al igual que cualquier otro tipo de contenidos sexuales, deberían evitarse por completo.

Juego normal: se pueden dar algunas referencias sobre hechos acaecidos en el pasado distante (como el origen de un personaje semi-orco), pero eso es a lo más que se puede llegar.

Juego maduro: los PJs podrían estar al acecho de un violador en serie por las calles de una ciudad, para llevarle ante la justicia. O quizás este terrible acto sea un modo que tenga el villano de demostrar su poder sobre sus enemigos capturados. Incluso podría ser una amenaza lanzada a unos PJs que se hayan dejado capturar (aunque no debería producirse).

Juego vil: un enemigo o un maniaco podría violar a un PJ. Los PJs que no sean de alineamiento bueno podrían amenazar a un prisionero con violarle para que revele más información.

La violencia gratuita y el gore

Cada partida de D&D tiene un nivel de violencia, pero hay una gran diferencia entre "recibes un tremendo golpe y como resultado pierdes 13 puntos de golpe" y "recibes un tremendo golpe, y tus entrañas te cuelgan a la altura de los tobillos".

Juego inocente: el juego no es *gore*. Cuando los villanos mueren, simplemente caen al suelo. Cuando los PJ reciben daño, simplemente son heridos y pierden puntos de golpe.

Juego normal: una vívida descripción de la violencia de vez en cuando proporciona colorido, pero se evita el *gore*.

Juego maduro: es bastante habitual escuchar descripciones gráficas de actos violentos, tanto en combate como en otras situaciones. Por ejemplo, los PJ podrían ser testigos de algo *gore* cuando se encuentran explorando un campo de batalla, presenciando un sacrificio o aprendiendo los requisitos que se exigen para realizar un ritual impio.

Juego vil: la mayoría de las batallas se describen de un modo macabro y realista, llegando al *gore*. En ocasiones, incluso se puede realzar una batalla particularmente importante a través de buenas dosis de *gore* exagerado, y no realista.

El sexo y la lascivia

Es otro de los temas delicados, sobre todo para jugadores jóvenes. El contenido sexual tiene dos peligros: puede ser ofensivo e impactante o puede ser pueril e inmaduro.

Juego inocente: nunca se hacen alusiones al sexo, y el tema se olvida por completo. Ni siquiera se apuntan romances, salvo de la forma más superficial posible.

Juego normal: el romance puede ser una de las motivaciones de los personajes, tanto PJs como PNJs. Un deje ocasional de lascivia, presentado en el momento justo, puede dar color al juego. Sin embargo, no hay sexo "en directo".

Juego maduro: la lujuria y el sexo son motivaciones realmente importantes para los personajes. Los PJs y PNJs pueden dejarse tentar por el sexo, que será descrito de forma blanda por los jugadores y el DM.

Juego vil: los PJs se implican en todo tipo de actos sexuales, y discuten sobre temas tabú como necrofilia y violación (actividades en las que los PNJs podrían involucrarse). Estos actos pueden ser algo más que simples elementos decorativos; pueden formar parte de los requisitos necesarios para usar ciertos conjuros, rituales, u objetos mágicos. **D**

USAR EL LIBRO DE OSCURIDAD VIL

Incluso si tu campaña no es vil, el *Libro de oscuridad vil* te ofrece nuevas dotes, clases de prestigio, objetos mágicos y conjuros que puedes utilizar en tus partidas.

Juego inocente: aquellos que jueguen este tipo de partidas deberían limitarse al contenido del *Manual del jugador* y la *Guía del Dungeon Master*. Quizás los monstruos podrían tener algunas dotes del *Libro de oscuridad vil* para mejorar aptitudes sortilegas, o quizás los villanos puedan usar uno o dos conjuros de este libro.

Juego normal: en la mayoría de casos no se debe obligar a los PJs a tomar decisiones morales cuando se limitan a escoger los conjuros que van a preparar para una aventura, o las dotes y las clases de sus personajes. La mayoría de dotes del *Libro de oscuridad vil* se pueden utilizar en partidas normales, aunque preferiblemente para PNJs malvados. Los PNJs pueden pertenecer a las clases más directas que aparecen en el *Libro de oscuridad vil*. Los conjuros no corruptos de este libro son las herramientas que a menudo emplean los villanos de este tipo de campañas. Los artefactos viles incluidos en el libro son los objetivos de largas búsquedas; objetivos que hay que hallar y destruir. Los PJs no usan drogas, pero los villanos extremadamente malvados sí pueden emplear el equipo de tortura descrito en el libro. Muchos de los objetos mágicos pueden no ser apropiados, y el DM no debería incluir ninguno de los maléficos componentes indicados en algunos conjuros del *Libro de oscuridad vil*.

Juego maduro: todas las dotes, conjuros, y objetos mágicos del *Libro de oscuridad vil* están disponibles para PJs y PNJs malvados, pero las clases de prestigio deberían reservarse sobre todo para los PNJs. Hay clases de prestigio desagradables, como el mágico del cáncer, con las que debería tenerse cuidado. Tanto los PJs como los PNJs pueden usar drogas, y si lo hacen, deberán enfrentarse a la cruda realidad de la adicción. Los PJ se encontrarán a menudo con el dilema de si usar o no un poder u objeto maléfico; esta tentación se convertirá en una faceta del juego.

Juego vil: muchos de los PJs elegirán una o dos dotes del *Libro de oscuridad vil*, o al menos estarán tentados de hacerlo. Algunos PJs pueden comprometerse con algún dios malvado, y elegir las dotes Siervo de un demonio o Discipulo de las tinieblas. A menudo, los malvados elegirán clases de prestigio de ese libro, e incluso algún PJ podría tener niveles en alguna de ellas. Los conjuros corruptos son parte importante del juego, y en ocasiones los PJs podrían necesitar utilizar alguno, a pesar del daño que causan al lanzador. Es muy probable que los personajes utilicen venenos e incluso drogas, y posiblemente no se resistirán a usar la mayoría de los objetos mágicos detallados en el *Libro de oscuridad vil*.

LOS LACAYOS DE LA

OSCURIDAD

NUEVAS CLASES DE PRESTIGIO PARA MONSTRUOS CULTISTAS

POR ERIC CAGLE • ILUSTRACIONES DE JONATHAN WAYSHAK

A diferencia de algunos mundos, donde los monstruos sólo existen en los mitos y leyendas, por las campañas de D&D vagan bestias de todo tipo que ansian servidores, y que utilizan sus poderes para seducir a los codiciosos, a los desesperados y a los débiles. Diversos seres malignos rondan por el mundo tentando y subyugando a aquellos con la mala suerte de cruzarse en su camino. Algunos, como el anónimo doppelgänger, atraen a sus sirvientes con una red de paranoia y mentiras; otros, como el poderoso kraken, plantean el futuro de sus servidores de forma más clara: obediencia o muerte.

Las clases de prestigio para cultistas representan el fanatismo llevado al límite y los miembros de estas clases poseen dos rasgos: una necesidad psicótica de obedecer a su criatura patrón y la capacidad para moverse sin ser detectados prácticamente por cualquier aspecto de la sociedad. Incluir estas clases de prestigio en una campaña añade un matiz de locura y peligro, y también hace que para los jugadores resulte más significativo el derrotar a este tipo de enemigos.

EL ANÓNIMO

Uno de ellos podría ser el vendedor de pescado de la esquina o el sacerdote promulgando su sermón a los fieles, e incluso es posible que la reina no sea quien dice que es. Observan todo con silenciosa paciencia, cambiando el mundo sin que nadie tenga forma de darse cuenta. Son los anónimos, y están en todas partes.

Algunos paranoicos creen que la sociedad está completamente infiltrada por doppelgangers, y que estos seres dictan el destino de las naciones. Para ellos, figurar en las filas doppelgangers significa estar en su camino hacia el poder. Buscan un escurridizo grupo de cultistas que se llaman a sí mismos los anónimos, quienes podrían o no, ser realmente doppelgangers.

Si el candidato logra encontrar un patrón que los respalde, debe probar su capacidad para engañar asesinando a una persona de poder y haciéndose pasar por ella. Una vez conseguido, será aceptado en la organización. Es entonces cuando el anónimo comienza a usar sus recién adquiridos poderes para infiltrarse en todos los estratos de la sociedad. Reúne información, hace pactos y chantajes, fraudes y mentiras para conseguir lo que quiere. De vez en cuando, un miembro de alto rango pide a otro que realice una

tarea en nombre de la organización, llegando incluso hasta el asesinato. El anónimo nunca está seguro de si está recibiendo la información por parte de un verdadero doppelganger o no. El pacto incluye la pérdida progresiva de cualquier antigua identidad, debido a que el anónimo debe cambiar constantemente su apariencia para conservar sus poderes.

Los anónimos no discriminan a nadie como objetivo de sus actividades. Son blancos válidos tanto los gremios de ladrones como los templos del bien. Debido a la amenaza que representan, el culto es perseguido de forma implacable por prácticamente cada organización que sabe de su existencia.

Los bardos y ladrones tienen el mayor potencial para unirse a este culto, dada su habilidad para deslizarse dentro y fuera de las sociedades sin mucha dificultad. Los hechiceros y magos son también candidatos válidos, pues cualquier

PRERREQUISITOS DEL ANÓNIMO

Para poder convertirse en un anónimo, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: cualquier humanoide o humanoide monstruoso.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Engañar: 8 rangos.

Disfrazarse: 8 rangos.

Especial: debe ser aceptado en el culto de los anónimos, así como haberse hecho pasar con éxito por una persona de importancia durante al menos 3 días, sin el uso de la magia. Normalmente esto incluye el asesinato del individuo suplantado.

Conjuros: debe poder lanzar el conjuro *alterar el propio aspecto*.

HABILIDADES DE CLASE DEL ANÓNIMO

Las habilidades de clase del anónimo (y su característica clave) son:

Fue: —

Des: Esconderse, moverse sigilosamente.

Con: —

Int: Arte, falsificar, Saber (cualquiera) (Int).

Sab: Averiguar intenciones, avistar, escuchar, germanía, profesión.

Car: Diplomacia, disfrazarse, engañar, interpretar, intimidar, reunir información.

Puntos de habilidad en cada nivel: + modificador de Int.

AVANCE DEL ANÓNIMO

Nivel	Araque Base	TS For.	TS Ref	TS Vol
1	+0	+2	+2	+2
2	+1	+3	+3	+3
3	+2	+3	+3	+3
4	+3	+4	+4	+4
5	+3	+4	+4	+4

DG
D8

Especial

Detectar pensamientos 1/día
Cambio de aspecto
Detectar pensamientos 2/día
 Resistencia a dormir y a hechizar
Alterar el propio aspecto, detectar pensamientos 3/día, apoteosis
 cambiaformas

aspirante debe tener alguna experiencia con la magia arcana. Ocasionalmente, los druidas y clérigos de Olidammara se hacen también anónimos.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio anónimo.

Competencia con armas y armaduras: el personaje no gana ninguna competencia nueva con ningún arma, armadura o escudo por adquirir un nivel de esta clase.

Detectar pensamientos (St): comenzando en el 1.º nivel, el anónimo gana la habilidad de *detectar pensamientos* una vez al día, como el conjuro del mismo nombre, lanzado por un hechicero de nivel 9. Esto se incrementa a dos veces al día a 3.º nivel, y 3 veces al día a 5.º.

Cambio de aspecto (St): a partir del 2.º nivel, el anónimo puede cambiar de aspecto a voluntad como si el conjuro del mismo nombre fuese lanzado por un hechicero de nivel 9.

Resistencia a dormir y a hechizar (Sb): a nivel 4.º, el anónimo gana un bonificador de resistencia de +4 contra los efectos de dormir y hechizar.

Alterar el propio aspecto (St): a partir del 5.º nivel, gana la habilidad de cambiar su forma a voluntad como si lanzase el conjuro *alterar el propio aspecto* un hechicero de nivel 9.

Apoteosis cambiaformas (Ex): a nivel 5.º, el anónimo tiene más en común con los doppelgángueros que con su anterior raza. Su apariencia natural comienza a ser menos distintiva y sus ojos, orejas y boca desaparecen de su cara dejándola sin rasgos. Su tipo de criatura pasa a ser "cambiaformas". Esto otorga al anónimo visión en la oscuridad con un alcance de 60' (si no la tenía). Cualquier conjuro que tenga como objetivo a un cambiaformas le afecta. Esta transformación no afecta al tipo de dado de golpe del anónimo. Además, los rasgos cambiantes del anónimo le benefician al disfrazarse con un bonificador racial de +10.

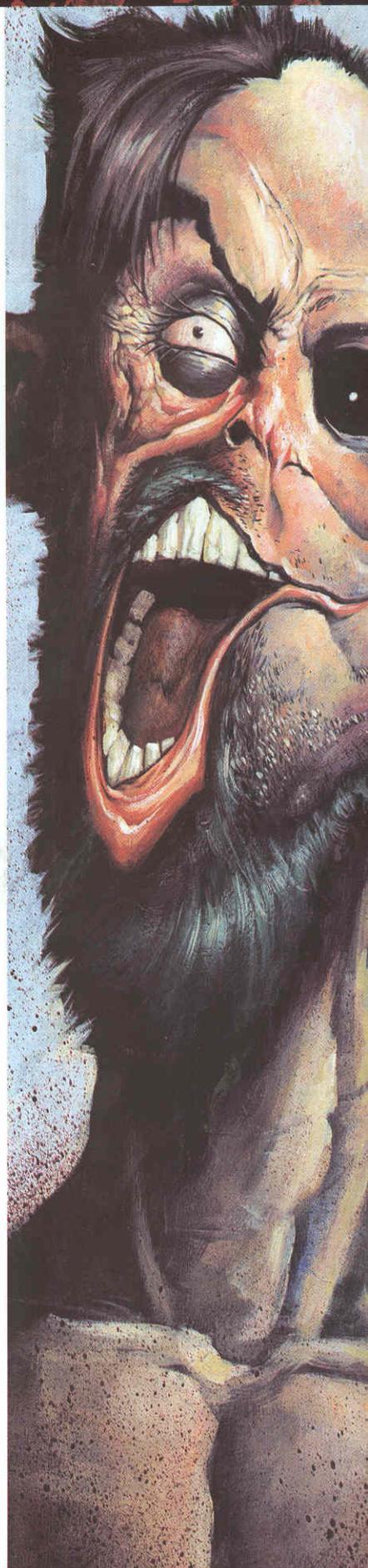
Ex anónimos

Un anónimo que cambie su alineamiento a uno no maligno por voluntad propia, o que no use la habilidad de cambio de aspecto o alterar el propio aspecto para engañar a los demás al menos una vez por semana, pierde todos los beneficios de la clase a no ser que sea aceptado de nuevo en el culto de los anónimos. No obstante, si el anónimo ha alcanzado ya la apoteosis cambiaformas en el 5.º nivel, su tipo de criatura se mantiene como cambiaformas, lo cual representa el distanciamiento de su vida anterior.

SIERVO DE LAS PROFUNDIDADES

Entre las civilizaciones que viven a lo largo de las costas de los grandes océanos del mundo, las historias sobre los kraken están lejos de ser leyendas. Algunos han sido testigos de primera mano de la destrucción que estos seres pueden causar. Han visto a amigos y familias atacadas y arrastradas bajo las olas, y asumen que estas pobres almas se han hundido o han acabado como comida; y a menudo, están en lo cierto. Sin embargo, en algunos casos, estos individuos supuestamente desaparecidos han sido simplemente capturados por un kraken. Eñ monstruo los ha llevado hacia las profundidades marinas, donde ha creado una serie de cavernas herméticas en las cuales los humanoides pueden sobrevivir, y son retenidos como esclavos, para servir de comida y divertimento para su cruel señor. Generaciones enteras de esclavos han vivido en estas oscuras cavernas, y con el paso del tiempo muchos ya han acabado por olvidar que el mundo de la superficie existe.

Para poder mantener sus "escuelas", los krakens seleccionan individuos excepcionales y les proporcionan la mejor comida y comodidades. Si demuestran ser merecedores, entonces son marcados por el kraken, que envuelve y succiona la forma desnuda del esclavo con uno de sus tentáculos. Este abrazo deja tras de sí



LOS PRERREQUISITOS DEL SIERVO DE LAS PROFUNDIDADES

Para poder convertirse en un siervo de las profundidades, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: cualquier humanoide o humanoide monstruoso.

Alineamiento: neutral maligno.

Averiguar intenciones: 5 rangos.

Nadar: 8 rangos.

Lenguaje: acuano.

Especial: el personaje que desee convertirse en un siervo de las profundidades debe realizar un contacto amistoso con un kraken o ser su esclavo. Debe aceptar que el tentáculo del kraken le deje marcado.

LAS HABILIDADES DE CLASE DEL SIERVO DE LAS PROFUNDIDADES

Las habilidades de clase del siervo de las profundidades (y su característica clave) son:

Fue: Nadar.

Des: Esconderse, Moverse sigilosamente.

Con:—

Int: Arte, Buscar, Saber (naturaleza).

Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Profesión, Supervivencia.

Car: Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Interpretar, Intimidar, Reunir información.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

heridas de gran tamaño, que más tarde se convierten en terribles cicatrices. A partir de ese momento, el esclavo pasará a ser considerado por fin un "siervo de las profundidades", el sirviente del poderoso kraken, y través de una conexión desconocida con su señor, comenzará a ganar poderes.

Los siervos de las profundidades son elegidos para hacer de guardias y capataces, dirigiendo sus posiciones preferidas por encima de los otros esclavos. Traidores para su propia gente, imponen cruelmente la disciplina entre los esclavos y están pendientes de aquellos que crean problemas, así como de otros posibles siervos de las profundidades. Los siervos de las profundidades también animan activamente la reproducción entre los esclavos, y les inculcan un intenso sentimiento de sumisión hacia el kraken. Atrapadas en las profundidades marinas, estas comunidades pueden volverse muy endogámicas, requiriendo un continuo flujo de esclavos de la superficie. Los esclavos sobreviven mayoritariamente de pescado y marisco, así como de los cuerpos de sus compañeros esclavos.

Los siervos de las profundidades son también usados como embajadores por el kraken, y emprenden misiones hacia la superficie para negociar en nombre de su amo. Los habitantes de la superficie con los que negocian contemplan con total repugnancia a esos siervos de las profundidades. Sin embargo, muchas veces estos siervos cierran acuerdos que los convierten en blanco del enfurecido kraken. Los siervos de las profundidades también son usados como espías, saboteadores y ladrones para sus señores.

Acechan en las ciudades y en la orilla cercana al territorio del kraken buscando comida y objetos que el kraken pueda querer poseer, y vigilando las amenazas potenciales (como flotas de considerable tamaño).

Los siervos de las profundidades suelen encubrir su rostro marcado ocultándose bajo oscuras capuchas, o mediante la magia. Sin embargo, en algunas comunidades costeras, estos individuos hacen pasar sus cicatrices por heridas debidas a "una lucha con un calamar", y suelen engañar incluso a los lobos de mar más curtidos.

Prácticamente cualquier clase puede hacerse siervo de las profundidades. El kraken elige personajes de diferentes clases, basándose en la necesidad del momento. Si requiere fuerza bruta e intimidación, escoge guerreros, monjes, bárbaros y exploradores. Los ladrones y los bardos son elegidos para trabajos de infiltración y para reunir información. Los magos y los hechiceros son muy apreciados por su habilidad de lanzar conjuros. Los kraken dan poco uso a los clérigos, ya que en general menosprecian el poder de los dioses a los que adoran los habitantes de la superficie. Sólo en muy contadas ocasiones eligen miembros de esta clase.

Los siervos de las profundidades de un mismo kraken trabajan juntos en grupos fuertemente unidos, a fin de coordinar sus esfuerzos para el mayor bienestar de su amo. Suelen mostrarse hostiles, o al menos fríos y neutrales, con los siervos de las profundidades de otros kraken que se puedan encontrar durante sus misiones.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio siervo de las profundidades.

Competencia con armas y armaduras: el personaje no gana ninguna nueva competencia con armas, armaduras o escudos por adquirir un nivel de siervo de las profundidades.

Anfibio (Ex): a 1.^{er} nivel, el siervo de las profundidades desarrolla branquias a los lados de su cuello que le permiten respirar tanto agua como aire. Cuando no se usan, estas agallas no se ven a simple vista (no se permite prueba de Avistar), pero pueden detectarse con un examen más minucioso (Buscar CD 10).

Unión telepática (Sb): el siervo de las profundidades tiene conexión telepática con su señor kraken. El kraken puede ver a través de los ojos de su esclavo, pero éste no puede ver a través de los ojos del kraken, aunque es consciente constantemente del estado de ánimo del kraken y de su posición. Los dos pueden comunicarse por telepatía. Esta habilidad tiene un alcance máximo de 500 millas.

Resistir elementos (Sb): al alcanzar el 2.^o nivel, el siervo acostumbra al frío de las profundidades (resistencia al frío 5).

Impulso de característica: a 3.^{er} nivel, el cerebro del siervo se empieza a expandir, incrementando su puntuación de Inteligencia en 2 puntos.

Brazos maleables (Ex): al alcanzar el 4.^o nivel, los brazos del siervo de las profundidades se hacen increíblemente flexibles, y se mueven más a la manera de tentáculos que como un miembro humano normal. Los brazos-tentáculos pueden estirarse hasta 5' adicionales, dando al siervo de las profundidades 5' más de alcance.

Constreñir (Ex): si un siervo de las profundidades de nivel 5.^o realiza un ataque de presa con éxito contra un oponente de tamaño Mediano o menor, puede constreñir. Este ataque inflige 1d6 puntos de daño adicional a su daño de ataque sin arma.

Apoteosis del kraken (Ex): al alcanzar el 5.^o nivel, la conexión del siervo de las profundidades con su patrón produce

efectos irreversibles en el cuerpo del personaje. Su piel se hace más maleable pareciéndose a la de un calamar, y sus ojos crecen enormemente. El tipo de criatura del siervo de las profundidades cambia a "humanoide monstruoso (acuático)". Esto le da visión en la oscuridad con un alcance de 60' (si aún no la tenía). Cualquier conjuro o efecto que tenga como objetivo una criatura acuática le afecta. Esta transformación no tiene efecto en el tipo de dados de golpe del siervo de las profundidades.

Ex siervos de las profundidades

Un siervo de las profundidades que rompe el vínculo telepático con su kraken, o cuyo kraken es asesinado, pierde un gran pacto. Nunca más tendrá acceso a la impresionante inteligencia del kraken, y pierde tanto su impulso a la inteligencia como su capacidad de respirar agua. Si ya ha llegado a 4.^o nivel, mantiene su habilidad de brazos maleables, y si ha pasado la apoteosis del kraken, su tipo de criatura se conserva como humanoide monstruoso (acuático).

Es posible para un ex siervo de las profundidades recuperar sus habilidades si consigue reestablecer un vínculo telepático con un kraken, aunque se trate de un nuevo patrón. Debe sufrir el mismo ritual, desfigurando aún más su rostro. Sin embargo, pocos kraken están dispuestos a readmitir a un siervo de las profundidades que les haya traicionado, aunque de buena gana aceptarán a ex siervos de otros kraken (les ven como una ventaja para usarla contra el enemigo).

SIRVIENTE DE LA BANCADA

El poco compasivo océano contiene antiguos males y espantosos secretos, y pocas de estas amenazas ocultas en las profundidades guardan tanta enemistad con los habitantes de la superficie como los kuo-toa, una antigua raza que hace tiempo se marchó de las profundidades. Rechazan a los demás y se enorgullecen de trabajar para su diosa Madre de los mares, Blibdoolpoolp. Aunque rara vez se

PARA TU PERSONAJE

Las clases de prestigio descritas en este artículo representan a seres malignos dedicados a servir a sus monstruosos amos. Conforme a lo escrito, están diseñadas para PNJs. Sin embargo, pueden ser usadas en campañas protagonizadas por personajes malignos que cometen actos malvados y blasfemos en el nombre de sus malignas deidades. Todos ellos representan el primer paso que separa a los monstruos del resto del mundo. Jugar con personajes malignos no es una elección a la ligera; incluso un solo personaje maligno puede arruinar una campaña si no es manejado con madurez y cuidado. Algún consejo para jugar con personajes malvados se puede encontrar en el *Libro de oscuridad vil*, pero esto no significa que no se deba discutir el asunto con los otros jugadores. Si no quieres jugar con personajes malvados, hay otras maneras de poder usar estas clases de prestigio.

- Si tu DM elimina los requisitos de ser maligno o permite a los jugadores ignorar las penalizaciones por abandonar las clases, estas clases de prestigio pueden representar a cruzados que cazan a las criaturas a las que una vez adoraron. Hay muchas ideas fascinantes que dan con el mismo conjunto de clases de prestigio que representan a aquellos que adoptaron los poderes. En cualquier caso, el jugador y el DM deben encontrar fuentes alternativas para los poderes del personaje.

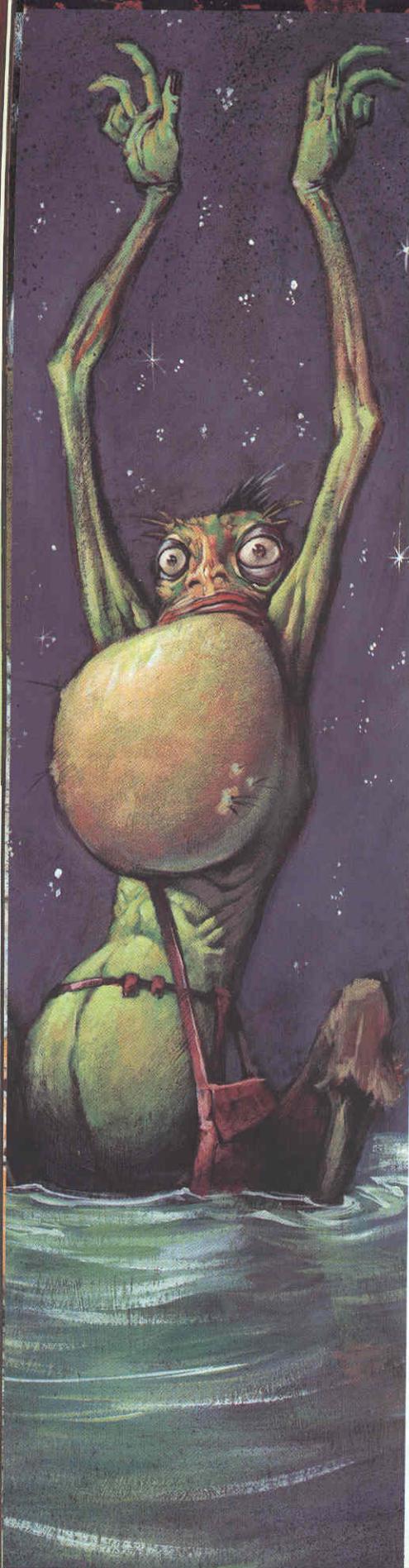
- Tu personaje podría formar parte de una familia que posee un miembro del culto. El peligroso monstruo que corrompió a tu familia es, a la vez, un objetivo y una tentación, dando forma a muchas de tus decisiones, incluida la de tu búsqueda para destruirlo. Mientras te lo permita tu DM, puedes obtener niveles de la clase de prestigio apropiada sin formar el vínculo con la criatura patrón.

- Una clase de prestigio sin la progresión del ataque base y las TS se queda en una pequeña lista de habilidades especiales. Conceder estas habilidades especiales a una criatura sin tener que obtener niveles es una forma rápida de crear una plantilla. Si la creas, las clases de este artículo incrementan el valor de desafío del monstruo en 1. Si hablas de esta idea con tu DM, podrías convocar criaturas con la plantilla "esclavo profundo" en lugar de las plantillas demoniaco o celestial. Puesto que solo la máscara de tigre se convierte en un ajeno, *convocar aliado natural* podría ser un conjuro más apropiado para las demás clases de prestigio.

AVANCE DEL SERVO DE LAS PROFUNDIDADES

Nivel	Ataque Base	TS For.	TS Ref	TS Vol	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Anfibio, unión telepática
2	+2	+3	+0	+0	Resistir elementos (frío)
3	+3	+3	+1	+1	Impulso de característica
4	+4	+4	+1	+1	Brazos maleables
5	+5	+4	+1	+1	Constreñir, apoteosis del kraken

DG
DIO



LOS PRERREQUISITOS DEL SIRVIENTE DE LA BANCADA

Para poder convertirse en un sirviente de la bancada, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: cualquier humanoide.

Alineamiento: neutral maligno.

Ataque base: +5.

Dotes: Gran fortaleza.

Patrón: Blibdoolpoolp.

Especial: debe estar en la orilla y dejar que la marea suba y baje al menos 3 veces en torno a él antes de ser vinculado a Blibdoolpoolp por un clérigo kuo-toa.

Conjuros: aptitud de lanzar conjuros divinos.

LAS HABILIDADES DE CLASE DEL SIRVIENTE DE LA BANCADA

Las habilidades de clase del sirviente de la bancada son:

Fue: Nadar.

Des: Escapismo, Moverse sigilosamente.

Con: Concentración.

Int: Arte, Buscar, Conocimiento de conjuros, Escudriñar, Saber (arcano), Saber (naturaleza), Saber (religión)

Sab: Avistar, Profesión, Supervivencia

Car: Diplomacia, Engañar.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

les encuentra en la superficie, en ocasiones los kuo-toa deciden tomar contacto con las comunidades costeras para asaltarlas, infiltrarse en ellas o llevar a cabo otros objetivos a largo plazo. En algunos pueblos lejanos, los kuo-toa aparecen de pronto, matando, violando y saqueando a voluntad. Fuerzan al populacho local a trabajar para su diosa, asesinando a cualquiera que ose oponer resistencia. A menudo los kuo-toa se reproducen con aquellos a quienes conquistan, mediante una combinación cuidadosamente planeada de miedo, subyugación y procreación forzosa. Durante generaciones, individuos leales se han transformado pareciéndose más a los kuo-toa a los cuales adoran, y a la vez dando la espalda a la gente que una vez conocieron. Para los kuo-toa, estos seres son conocidos como los sirvientes de la bancada, y actúan como enlace entre la costa y el mar.

Los kuo-toa ven a estos extraños seres como herramientas, útiles para realizar tareas en la superficie (lugar que prefieren evitar). Aunque suelen mirar con desprecio y desconfianza a los que no son de su raza, jamás osan cuestionar los actos de Blibdoolpoolp y por ello aceptan, aun a regañadientes, a los sirvientes de la bancada.

Los sirvientes de la bancada tratan de propagar el culto a Blibdoolpoolp entre las razas de la superficie, con lentas y sutiles conversiones. Los sirvientes de la bancada en posiciones de poder, usan su privilegiado lugar para sacar partido en favor de los kuo-toa. Redirigen el rumbo de los barcos hacia las comunidades de los kuo-toa o las alejan, y raptan gente

para usarlos como comida o esclavos. También buscan conocimientos que, de otra manera, serían inaccesibles para los que moran bajo las olas. En muchos casos, los sirvientes de la bancada usan métodos furtivos y silenciosos al llevar a cabo sus misiones. Saben que la mayor parte de las razas civilizadas odian y temen a los kuo-toa y sus sirvientes. Por eso, muchos sirvientes de la bancada eligen huir cuando están en peligro, aunque si se les acorrala, resultan realmente feroces.

Los sujetos elegidos por los kuo-toa para convertirse en sirvientes de la bancada son normalmente contactados a través de una serie de angustiosos sueños. Durante el transcurso de un mes, el candidato es inexplicablemente atraído hacia la costa, donde debe esperar y permitir que la marea suba y baje en torno a él al menos 3 veces. Entonces, un clérigo kuo-toa surge del agua y termina el ritual, vinculando al individuo a la deidad Blibdoolpoolp.

Debido a que se requiere ser devoto de Blibdoolpoolp, muchos sirvientes de la bancada son clérigos. Los druidas que han dado la espalda a las deidades "lógicas" de las principales razas, encuentran excitante el poder primigenio y el aspecto de Blibdoolpoolp. Los guerreros, ladrones y exploradores, especialmente aquellos que suelen trabajar en la construcción de los barcos o cerca de las zonas costeras, en ocasiones pueden oír la llamada de esta clase de prestigio. También los hechiceros y magos que trabajan con las crudas fuerzas de la tormenta y de los océanos, a veces se hacen sirvientes de la bancada, con el fin de buscar el antiguo (y ya

olvidado) conocimiento de la raza kuo-toa. En cambio, son extremadamente raros los bardos que se convierten en sirvientes de la bancada.

A diferencia de las otras clases de prestigio cultistas que se describen a lo largo de este artículo, los sirvientes de la bancada normalmente trabajan juntos. Raramente los kuo-toa depositan su confianza en ellos lo bastante para dejarles trabajar por sí solos, así que siempre habrá al menos un supervisor kuo-toa que acompañe al grupo.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos para la clase de prestigio del sirviente de la bancada.

Competencia con armas y armaduras: un sirviente de la bancada es competente con todas las armas simples, pero el personaje no gana ninguna competencia con escudos o armaduras.

Conjuros por día: un sirviente de la bancada continúa su entrenamiento mágico. De hecho, a 2.º y 4.º nivel, el personaje obtiene nuevos conjuros al día y conjuros conocidos como si ganase un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de adoptar esta clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio obtenido por un personaje de esa clase (mejorar la capacidad de expulsar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, etcétera).

Piel del kuo-toa (Ex): en el 1.º nivel, la piel del sirviente de la bancada se vuelve más suave y viscosa, como la de un kuo-toa. Esta capa le otorga un bonificador de circunstancia de +4 a las pruebas de Escapismo y Nadar, mientras no lleve armadura ni carga pesada. Como sucede con los kuo-toa, al sirviente de la bancada le cambia la coloración de la piel dependiendo de su estado de ánimo.

Resistencia a veneno y parálisis (Ex): A 1.º nivel, el sirviente de la bancada gana un bonificador de circunstancia de +4 en todas las TS contra efectos de veneno o parálisis.

Anfibio (Ex): a 2.º nivel, el sirviente de la bancada desarrolla branquias a los lados de su cuello, lo que le permite respirar tanto agua como aire. Puede sobrevivir indefinidamente bajo el agua y en tierra. Cuando no se usan, estas agallas son indetectables con un vistazo (no se permite prueba de Avistar) pero pueden detectarse con un examen más minucioso (Buscar CD 10).

Ojos del kuo-toa (Ex): al alcanzar el 3.º nivel, los ojos del sirviente de la bancada crecen y ganan agudeza. Como ocurre con el kuo-toa, el sirviente de la bancada es capaz de ver a criaturas y objetos aunque sean invisibles, etéreos o astrales. Sólo quedándose totalmente quietos, estos objetos y criaturas pueden evitar ser detectados. Gana además un bonificador de circunstancia de +1 a las pruebas de Avistar y Buscar.

La principal desventaja que conlleva esta habilidad es que los ojos del sirviente de la bancada ahora tienen ceguera ante la luz. La exposición repentina a una luz brillante (como la luz del sol o el conjuro *luz del día*) le ciegan durante un asalto. Además, el sirviente de la bancada sufrirá un penalizador de -1 de circunstancia a todos los TS, ataques y pruebas de habilidad mientras se encuentre bajo este tipo de luz.

Mordisco del kuo-toa (Ex): al llegar a 4.º nivel, la boca del sirviente de la bancada crece enormemente. Por toda ella brotan numerosos dientes como cuchillos. Ahora el personaje puede realizar ataques de mordisco, que causan 1d4 puntos de daño.

Rayo relampagueante (Sb): dos o más sirvientes de la bancada trabajando juntos pueden crear un relámpago cada 1d4 asaltos de 10' de ancho y 60' de largo. Para lanzar el rayo deben unir sus manos. Durante los asaltos que transcurran hasta el próximo uso de esta habilidad, deben permanecer a una distancia máxima de 30' de cualquier otro sirviente de la bancada. Cualquier asalto en el que no se cumpla esta condición, no cuenta como asalto pasado a la hora de determinar cada cuanto se puede volver a usar esta habilidad. El rayo relampagueante inflige

1d6 puntos de daño por cada sirviente de la bancada que participe, pero un TS de reflejos con éxito reduce el daño a la mitad (salvación CD 13 + el número de sirvientes de la bancada). Esta habilidad funciona de manera similar a la que ya tienen los kuo-toa de crear rayos relampagueantes, de modo que pueden trabajar juntos para generar rayos (esto significa que un kuo-toa y un sirviente de la bancada de nivel 5.º pueden usar esta habilidad conjuntamente).

Apoteosis del kuo-toa (Ex): en 5.º nivel, el sirviente de la bancada se transforma en una retorcida parodia de su antigua forma. Parece una versión kuo-toa más corpulenta y "humana", aunque no hay ninguna dificultad para diferenciarlo de uno verdadero. Su tipo de criatura cambia permanentemente a "humanoide monstruoso (acuático)". Esto le da visión en la oscuridad de 60' de alcance, si aún no la poseía. Cualquier conjuro o efecto que tenga como objetivos a un monstruo acuático o a un humanoide monstruoso, también afecta al sirviente de la bancada. Esta transformación no afecta a sus DG.

Ex sirvientes de la bancada

Un sirviente de la bancada que abandona esta clase de prestigio, o que deja la veneración a Blibdoolpoolp perderá muchas de las habilidades que había acumulado. Si ha alcanzado los niveles requeridos, perderá la piel del kuo-toa, la capacidad de respirar agua y la habilidad de rayo relampagueante. Sin embargo, su boca dilatada mantendrá la habilidad de causar daño con un ataque de mordisco. Si ha alcanzado el 5.º nivel, conservará el tipo de criatura "humanoide monstruoso (acuático)" y se verá afectado por los conjuros que tengan como objetivo a un humanoide monstruoso o a una criatura acuática. Recuperará sus habilidades si logra expiar sus pecados (para más información, ver la descripción del conjuro de *expiación*, en la página 176 del *Manual del jugador*). No obstante, pocos son los kuo-toa que readmiten a un sirviente de la bancada que haya dejado esta clase de prestigio.

AVANCE DEL SIRVIENTE DE LA BANCADA

Nivel	Ataque Base	TS For.	TS Ref.	TS Vol.	Especial
1	+0	+2	+0	+2	Piel del kuo-toa, resistencia al veneno y parálisis
2	+1	+3	+0	+3	Anfibio
3	+2	+3	+1	+3	Ojos del kuo-toa
4	+3	+4	+1	+4	Mordisco del kuo-toa
5	+3	+4	+1	+4	Apoteosis del kuo-toa, rayo relampagueante

Conjuros por día

+1 nivel de clase existente
+1 nivel de clase existente

LA MÁSCARA DE TIGRE

Malévolas encarnaciones de pura maldad, los rakshasas rebosan poder, y su privilegiado estilo de vida les hace entrar en contacto con muchos individuos fácilmente influenciados por las promesas de poder. Ese poder atrae a atrae hacia los rakshasas. Sus acólitos los sirven a cambio del poder que estos ajenos parecidos a tigres ofrecen. Muchos de estos sirvientes llegan incluso a extremos tales como prometer su alma a cambio de aumentar su poder. Los rakshasas, entusiasmados por los sirvientes y por una vida cómoda, se regocijan ayudando a la gente con estos fines. A cambio de la lealtad del seducido, los rakshasas proporcionan dinero, información, objetos mágicos y poder. A partir de este momento, los rakshasas pasan a ser tratados como una deidad.

Ya sea engañados o no, estos sirvientes son conocidos como las máscaras de tigre, tanto por los fraudes que realizan para los rakshasas como por las máscaras rituales que se ponen cuando comparecen ante su señor. Para llevar todavía más lejos la humillación a sus esbirros, y también para mostrarles su superioridad, los rakshasas exigen que las máscaras de tigre hablen sólo en infernal cuando se dirigen a ellos.

Para convertirse en una máscara de tigre, un posible candidato debe buscar un rakshasa y jurar eterna lealtad a la criatura. Si se le considera lo bastante digno y sincero (los mentirosos y los debiluchos son asesinados y después devorados), el rakshasa dirigirá una terrible ceremonia, llamada "el ritual del tigre calcinado", y que concluirá con el señalamiento del pecho del candidato por parte del rakshasa.

La mayoría de tareas mundanas que realizan las máscaras de tigre para sus amos incluyen el robo, la tortura, el chantaje y el asesinato. Sus obligaciones incluyen también el secuestro de víctimas para servir de alimento y diversión al rakshasa. Los niños son especialmente codiciados, debido a su inocencia, la cual proporciona un dulce "sabor" a los seres

infernales. Una de las primeras lecciones que el rakshasa enseña a una nueva máscara de tigre es la manera apropiada de desollar y despedazar una víctima con el objetivo de preparar una buena comida. A la máscara de tigre se le exige siempre tomar parte en la comida una vez que esté cocinada.

Las máscaras de tigre también establecen redes de tráfico de droga y burdeles, trayendo una fuente de dinero e información, a la vez que siembran las semillas de corrupción en la comunidad. Los posibles candidatos a máscaras de tigre suelen ser elegidos por los rakshasas debido al alto cargo que desempeñan en la sociedad. Dan a los rakshasas información vital y acceso a áreas que, de otro modo, les estarían vetadas. Las máscaras de tigre forman la estructura desde donde los rakshasas operan, corrompiendo a la buena gente y a las organizaciones bondadosas.

Las máscaras de tigre proporcionan otro objetivo menos conocido. Debido a su habilidad especial para atraer hacia sí mismos flechas y virotos (especialmente aquellos virotos que estén benditos), los rakshasas se rodean con las máscaras de tigre como forma de defensa. Pocas máscaras de tigre son informadas sobre esto antes de someterse a sus señores rakshasas, y aquellos que protestan nunca viven mucho tiempo una vez que su patrón rakshasa se percata de sus dudas acerca del servicio que realizan.

Las máscaras de tigre normalmente se forman entre las clases lanzadoras de conjuros. Los hechiceros, magos y clérigos malignos son atraídos por el poder que garantiza esta clase y por la mundana influencia que otorga su señor. Los ladrones también se sienten atraídos por esta clase, entusiasmados por las comodidades de la criatura y el poder que otorga a sus sirvientes favoritos. Los monjes malignos que han sido adecuadamente entrenados en las artes arcanas son excelentes máscaras de tigre. Los exploradores y guerreros que conocen las artes arcanas son escasos, pero a veces atraen a alguno. Los

paladines cazan a los rakshasas con saña y deleite, y son sus peores enemigos, así que no se les considera candidatos elegibles para convertirse en máscaras de tigre.

Normalmente las máscaras de tigre trabajan solas, aunque pueden decidir agruparse para misiones especialmente peligrosas. Como se ha dicho antes, durante un ataque, el rakshasa intenta tener el máximo número posible de máscaras de tigre en torno a él.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio máscara de tigre.

Competencia con armas y armaduras: el personaje no gana ninguna competencia nueva con armas, armaduras ni escudos por adquirir un nivel de máscara de tigre.

Conjuros por día: una máscara de tigre continúa con su entrenamiento mágico. Así, a 2.º y 4.º nivel, obtiene nuevos conjuros al día y conjuros conocidos como si hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenecía antes de adoptar esta clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio obtenido por un personaje de esa clase (mejorar la oportunidad de expulsar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, etcétera.). Esto esencialmente significa que añade el nivel otorgado por ser máscara de tigre al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuros que tenga, y entonces se determinan los conjuros por día y el nivel de lanzador.

Imán de flechas (Sb): a 1.º nivel, la máscara de tigre es más susceptible a ciertos ataques a distancia. Cualquier flecha o virote (pero no otras formas de ataque a distancia) que es apuntado a un objetivo que esté como mucho a 20' de la máscara de tigre tiene el 50% de posibilidades de que se redirija hacia él. El ataque se resuelve de forma normal, pero como si el disparo fuera originalmente dirigido hacia la máscara de tigre. Los disparos fallidos no tienen

AVANCE DE LA MÁSCARA DE TIGRE

Nivel	Ataque Base	TS For.	TS Ref	TS Vol	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Imán de flechas, Reducción de daño flechas/virotos 5/+1
2	+2	+3	+0	+0	Semblante de engaño
3	+3	+3	+1	+1	Reducción de daño flechas/virotos 10/+2
4	+4	+4	+1	+1	Garras del tigre
5	+5	+4	+1	+1	Alterar el propio aspecto 1/día, semblante del tigre infernal

Conjuros por día

+1 nivel de clase existente

+1 nivel de clase existente

LOS PRERREQUISITOS DE LA MÁSCARA DE TIGRE

Para poder convertirse en una máscara de tigre, un personaje debe cumplir los siguientes criterios:

Raza: cualquier humanoide no monstruoso.

Alineamiento: legal maligno.

Diplomacia: 5 rangos.

Reunir información: 8 rangos.

Lenguaje: infernal.

Especial: debe tener un contacto amistoso con un rakshasa y pasar el ritual con el que es marcado.

Conjuros: aptitud de lanzar conjuros de 2.º nivel.

HABILIDADES DE CLASE DE LA MÁSCARA DE TIGRE

Las habilidades de clase de la máscara de tigre son:

Fue:—

Des: Esconderse, Moverse sigilosamente.

Con: Concentración.

Int: Arte, Tasación.

Sab: Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar, Profesión.

Car: Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Intimidar, Reunir información.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

ningún efecto. Si la máscara de tigre dispone de más de un 50% de cobertura, su habilidad de imán de flechas falla automáticamente.

Reducción de daño flechas/virotos (Sb): la máscara de tigre obtiene una reducción de daño 5/+1 contra cualquier tipo de daño causado por flechas o por virotos. Esta habilidad no otorga ningún beneficio contra otro tipo de ataques a distancia. La habilidad se incrementa a 10/+2 en el 3.º nivel.

Semblante de engaño (Ex): al llegar a 2.º nivel, la máscara de tigre obtiene un bonificador de +2 a las pruebas de Engañar y Disfrazarse.

Garras del tigre (Ex): a partir de 4.º nivel a la máscara de tigre le crecen garras iguales a las de un felino. Puede llevar a cabo dos ataques de garra que infligen cada uno 1d4 puntos de daño. Además, sus manos experimentan una dolorosa transformación, pareciéndose a las de un rakshasa, y sus dedos se giran hasta darse una vuelta completa, convirtiendo la palma de su mano en el dorso y viceversa. Esto no tiene ningún efecto en la destreza manual de la máscara de tigre.

Alterar el propio aspecto (St): una máscara de tigre de 5.º nivel puede cambiar su apariencia una vez al día como si lanzase el conjuro *alterar el propio aspecto* como un hechicero de nivel 5.º.

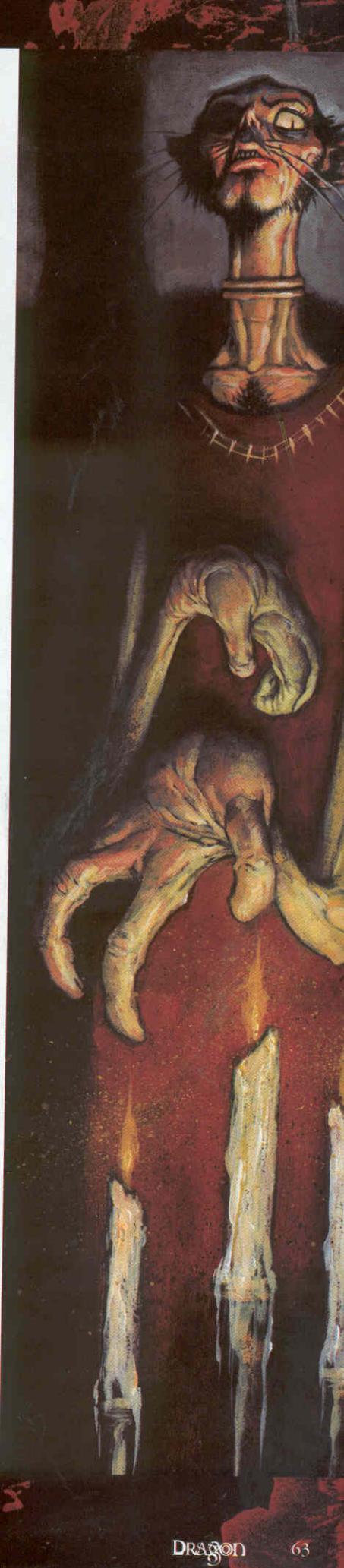
Semblante del tigre infernal (Ex): a nivel 5.º la máscara de tigre ha sido cambiado y retorcido por el poder del rakshasa. La cara de la máscara de tigre se vuelve como la de un terrible tigre y su piel es cubierta con un fino y oscuro

pelaje. Sus ojos arden como negros pozos de mal. El tipo de criatura de la máscara de tigre cambia permanentemente a "ajeno". Esto le otorga visión en la oscuridad con un alcance de 60', si aún no la tenía. Cualquier conjuro que tenga como objetivo a un ajeno, a partir de ahora afectará también a la máscara de tigre. Esta transformación no tiene efecto en su tipo de dados de golpe.

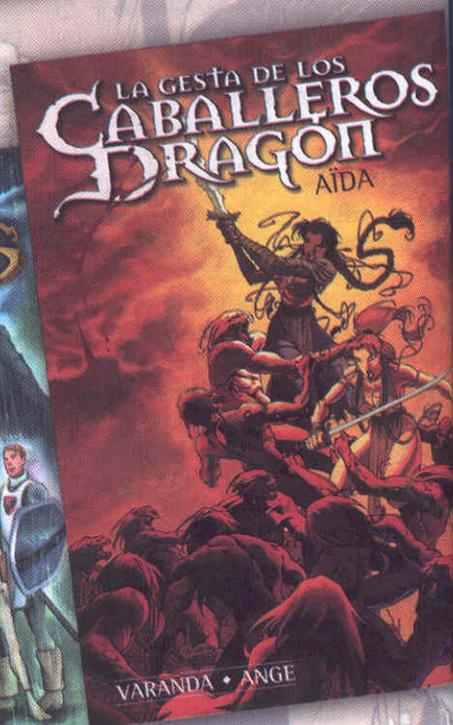
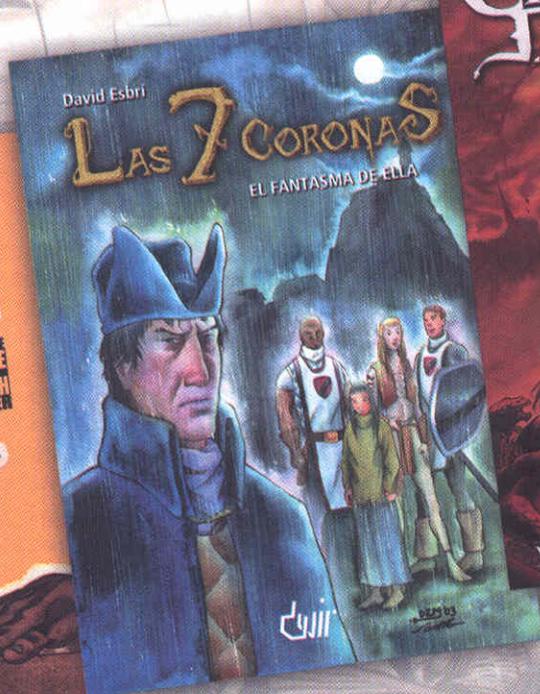
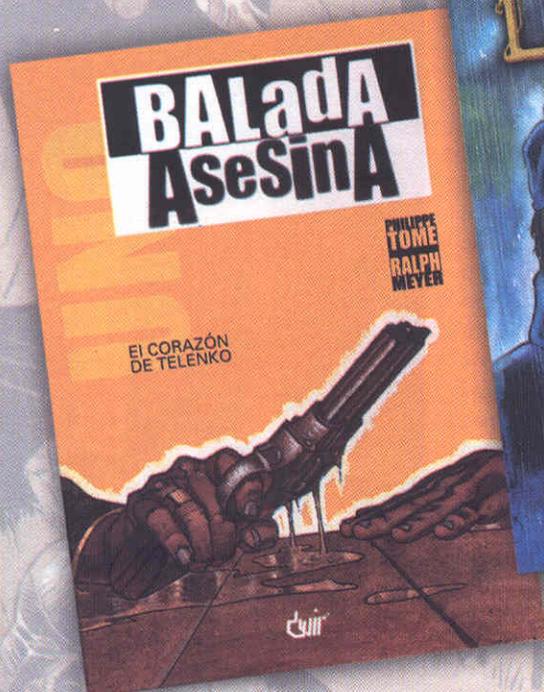
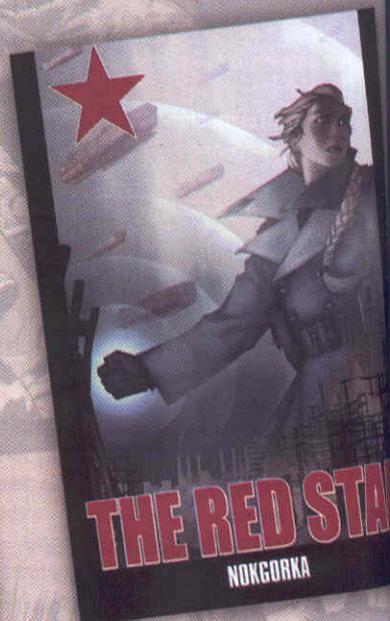
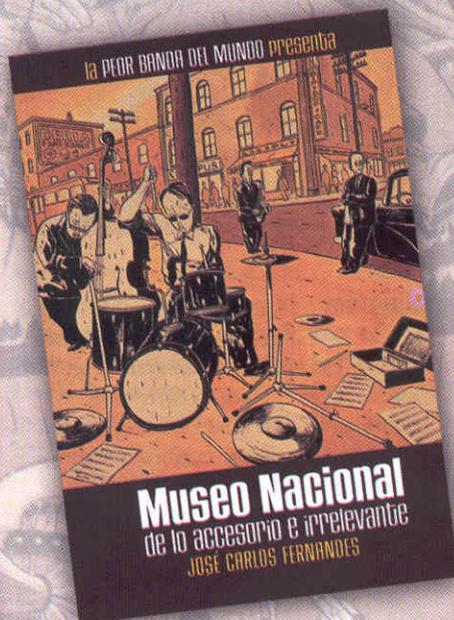
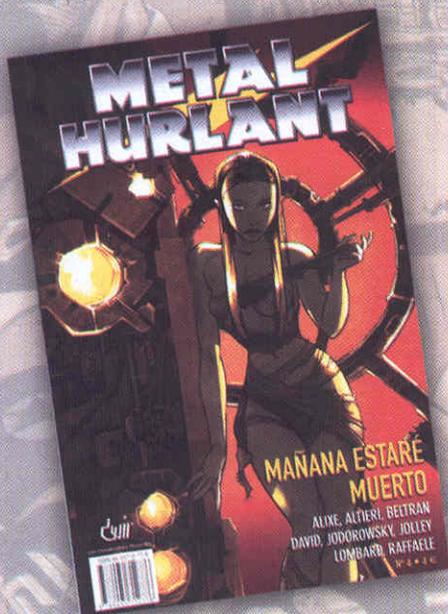
Ex máscaras de tigre

Una máscara de tigre que desobedece a su patrón rakshasa o que de manera voluntaria se aleja de su alineamiento, pierde muchas de las habilidades que le proporciona esta clase de prestigio. Pierde todas las habilidades excepto imán de flechas (es el precio a pagar por hacer un trato con el mal). Sus colmillos se reducirán hasta volver a tener su anterior tamaño, y sus garras desaparecerán, aunque en cambio sus manos se quedarán permanentemente dadas la vuelta. Una máscara de tigre que haya alcanzado el nivel 5.º retendrá su tipo de criatura como "ajeno" y se verá afectada por todos los conjuros y los efectos que tengan como objetivo a las criaturas de este tipo. El ex máscara de tigre puede recuperar sus habilidades sometiéndose de nuevo al "ritual del tigre calcinado", como ya se ha indicado en la descripción que figura más arriba.

No se tienen noticias de que ningún rakshasa haya readmitido jamás a una máscara de tigre que le haya servido anteriormente. Por el contrario, los rakshasa rivales no tienen el menor escrúpulo en hacerlo. ¹⁹



sin
imaginación
no hay
futuro



Devir

Aventura especial para usar con el *Libro de oscuridad vil*.

LA CASA DE LOS HORRORES DE PÓRFIDO



Advertencia: esta aventura incluye contenido vil explícito.

LA CASA DE LOS HORRORES DE PÓRFIDO

POR JAMES JACOBS

ILUSTRACIONES DE BEET, JONATHAN WAYSHAK Y LEE BALLARD • CARTOGRAFÍA DE CHRISTOPHER WEST

¡ Objetos mágicos ➤ Monstruos 🧙 PNJs 🗡️ Objetos 🏠 Campamentos ↗️ Trampas

El puerto de Calahundida es una herida supurante de maldad y depravación. Acechando entre la inmundicia hay un horror más allá de toda imaginación...

La Casa de los horrores de pórfido es una aventura diseñada para cuatro personajes de 10.º nivel, que usa reglas y conceptos que aparecen en el *Libro de oscuridad vil*. El libro puede ser de gran ayuda cuando juegues esta aventura, ya que te ayudará en las situaciones con las que tu grupo se encontrará en la Casa y en sus miserables alrededores.

Esta aventura enfrenta a los jugadores con algunas situaciones y enemigos realmente depravados y con muy pocos escrúpulos. En este tipo de entorno serán muy útiles los bardos, los pícaros y los personajes con habilidades de este tipo, ya que ayudarán mucho a la resolución de la aventura. Aquí aparece una gran cantidad de criaturas malignas y corruptas, de manera que los paladines y los clérigos que tengan una moral estrecha de miras serán de gran ayuda. Aún así, es posible que cuando quede claro que para salir victoriosos de la aventura deben aliarse con algunas de estas criaturas, causen más problemas de los esperados.

PREPARACIÓN

Los únicos libros que realmente necesitas para jugar esta aventura son los tres libros de reglas básicas. Todas las dotes, objetos y monstruos que pertenecen al *Libro de oscuridad vil* se han reproducido aquí para que te sea más fácil acceder a ellos. Las descripciones de los conjuros no se han reproducido, pero puedes sustituirlos fácilmente por otros del mismo nivel. Estos conjuros aparecen claramente diferenciados en las estadísticas de los PNJs.

Antes de iniciar la aventura, asegúrate también de estudiar bien la entrada de los yuan-ti en el *Manual de monstruos*. Los yuan-ti son criaturas complejas. Incluso el más débil de entre ellos tiene una gran cantidad de aptitudes sortilegas y poderes psíquicos que puede usar. Ten en cuenta sobre todo que en los pisos superiores de la Casa de pórfido hay una gran cantidad de macetas con plantas repartidas por el suelo, de manera que debes permitir que los yuan-ti usen con facilidad su habilidad de enmarañar. Aunque en la casa no hay monstruos errantes, hay patrullas regulares de guardias que pueden causar problemas de todo tipo.

TRASFONDO

El emplazamiento donde se encuentra Calahundida fue hallado por un pequeño grupo de tres seres caníbales y blasfemos, que descubrieron cómo robar el poder divino de los dioses a los que tanto despreciaban y repudiaban. A estos tres ocultistas se les conoce como protosacerdotes, y gracias a su sentido cruel de los negocios a lo largo de los años que han estado al mando, han convertido Calahundida en una ciudad prospera (aunque peligrosa y sin ley).

La ciudad es legendaria entre los piratas como un lugar donde se puede comprar cualquier cosa, satisfacer cualquier necesidad, y hacer cualquier cosa sin miedo a consecuencias inmediatas. En otras palabras, "si luego puedes largarte tranquilamente, ¡hazlo!". La ciudad esta llena de señores de la droga, traficantes de esclavos y todo tipo de mercaderes que se han instalado allí para hacer fortuna (o morir en el intento). Se ha convertido en el hogar ideal para bandas de ladrones compuestas por piratas apátridas, matones de poca monta y asesinos errantes; su distancia del continente la mantiene alejada del entrometimiento de naciones más civilizadas. La ciudad, dejada a su propia suerte y bajo la vigilancia poco atenta de la tríada de protosacerdotes, ha crecido lo suficiente como para convertirse en un peligro militar para el continente. Por desgracia, en las apestosas entrañas de Calahundida, está creciendo algo que puede ser mucho más peligroso y terrible para las regiones cercanas.

Hace unos años llegó a Calahundida un pequeño culto a Demogorgon compuesto por ocultistas yuan-ti, y liderado por una carismática y astuta bardo yuan-ti llamada Wulvera. Con ellos trajeron grandes cantidades de dinero y botín, con el que financiaron la construcción de una inmensa estructura en los límites de uno de los mercados. Los ocultistas construyeron un edificio tan grande y precioso usando el pórfido que extrajeron de las minas de la región, que los edificios colindantes parecían un puñado de estructuras lastimosas y destartaladas. Era un burdel: el más elegante y exótico de la ciudad. En un lugar tan empapado de lujuria y de inmoralidad como Calahundida, la Casa de pórfido fue todo un acontecimiento. Durante los siguientes meses, el resto de prostíbulos y casas de citas de la ciudad se fueron quedando poco a poco sin negocio.



Está claro que los propietarios del resto de locales fueron obligados a marcharse por los jefes de la Casa de pórvido, pero a los habitantes de Calahundida no les preocupó demasiado. Este tipo de acciones son muy comunes en la ciudad. En cualquier caso, en un plazo de tres meses, la Casa de pórvido ya era el único burdel de toda la ciudad y el negocio creció rápidamente... lo que Wulvera y sus agentes yuan-ti habían planeado.

Wulvera es una sierva de Demogorgon. En realidad es una de sus seguidoras preferidas. Wulvera espera que algún día recibirá suficiente favor del Príncipe de los demonios como para que la transforme en un demonio inmortal, y la Casa de pórvido es la herramienta para conseguir sus ambiciones. Ha elegido Calahundida como base de operaciones, porque aquí sus acciones no atraerán la atención de ninguna organización o autoridad de alineamiento legal o bueno. Sus seguidores pueden hacer, más o menos, lo que les plazca. El único problema en su plan es que la ciudad sigue gobernada por la triada de protosacerdotes. Aunque Wulvera sabe que Demogorgon no es realmente un dios, su culto es lo suficientemente religioso en su devoción como para que los protosacerdotes lo atacasen si descubriesen su verdadera naturaleza. Por lo tanto decidió usar la Casa de pórvido como tapadera. El edificio no sólo le permite financiar sus objetivos, sino que distrae la atención de la triada acerca de su verdadera naturaleza.

Al principio, Wulvera llenó el burdel con prostitutas pero pronto demostraron ser demasiado independientes y exigieron mejores sueldos. Después intentó raptar a víctimas y esclavos. Aunque estos nuevos "empleados" tenían la ventaja de no cobrar, demostraron ser demasiado subversivos y poco cooperativos. Además, nunca imaginó que tendría problemas graves con familiares y amigos bien armados de algunas de las víctimas que había secuestrado.

Finalmente, tuvo una visión: tanto ella como los yuan-ti podían usar sus habilidades naturales para polimorfarse en animales o bestias. De esta manera, transformando animales y bestias en humanoides, se obtenían unos empleados amables y tranquilos. Su docilidad natural y su prácticamente nula consciencia de sí mismos, les mantenía en su sitio con más seguridad de lo que lo hubiera hecho una puerta cerrada. La principal desventaja fue que los animales y las bestias tendían a ser un pobre entretenimiento del burdel debido a su poca personalidad y a su poca voluntad. Eran poco imaginativos y poco comunicativos. Simplemente eran poco atractivos. Aunque la mayoría de los clientes de la Casa no se dieron cuenta, los clientes más exigentes pronto se empezaron a quejar.

Por lo tanto, Wulvera intentó ir más allá y decidió explotar los recursos de una isla cercana, que tenía una población rica en gulguzhidras. El culto cree que estas criaturas son una especie de

elegidas de Demogorgon. Con su aspecto (piel de escamas y múltiples cabezas) parece como si hubieran sido dotadas con las mejores cualidades del señor de los demonios. Wulvera les añadió una presencia agradable, y obtuvo unas "empleadas" perfectas (con el añadido de que, en cualquier momento, se puede eliminar el polimorfismo y se puede transformar las empleadas en un formidable ejército de gulguzhidras). Las arpias también demostraron ser sujetos muy adecuados, aunque la mayoría de ellas no eran mentalmente muy adecuadas, y su entrenamiento requería mucho tiempo y dedicación. Las gulguzhidras capturadas, polimorfas y convenientemente entrenadas, muy pronto se convirtieron en una de las principales atracciones de la Casa de pórfido.

Durante los primeros años en los que la Casa de pórfido estuvo abierta, Wulvera pasó buena parte del tiempo buscando la mejor manera de satisfacer a Demogorgon, y a la vez facilitar su camino hacia el poder demoníaco. Al final, llegó a la conclusión de que la manera más efectiva de obtener la gratitud y el favor del Príncipe de los demonios, sería ofreciéndole un sacrificio a una escala jamás vista. La idea le sobrevino poco después de que, de forma accidental, creara una droga muy poderosa que transforma temporalmente en semiinfernal a quien la inhala. Wulvera bautizó a su nueva droga con un nombre más que apropiado: *aliento de demonio*.

Ahora planea sacrificar a un gran número de voluntarios (a los que engañará) durante una orgía masiva que, a tal propósito, se está preparando en la Casa de pórfido. Wulvera espera que, con la energía divina que se obtenga en dicho sacrificio, podrá infundir un gran poder sobrenatural a su nueva droga. Está segura de poder cubrir Calahundida con una nube de vapores de *aliento de demonio*, de manera que toda la población de la ciudad se transforme permanentemente en una gran horda de seres infernales (incluida también ella, claro está). Por descontento que Wulvera intentará derivar una buena parte de esta energía hacia su propia alma, de modo que pueda obtener la mayor cantidad posible de poder demoníaco. Espera conseguir un poder que le otorgue la habilidad de dominar, como si fueran marionetas, a los nuevos habitantes infernales de la ciudad.

Wulvera casi ha completado todos los preparativos, y ya ha empezado a repartir las invitaciones a su orgía privada entre sus mejores clientes. Ha fijado la fecha para un futuro cercano, y si nada le estropea los planes, muy pronto la ciudad de Calahundida se convertirá en un lugar mucho más peligroso de lo que jamás ha llegado a ser.

Por desgracia para Wulvera, sin embargo, sus acciones ya han despertado algunas sospechas. Si bien hasta el momento presente ha conseguido ocultar sus verdaderas intenciones a la tríada gobernante de la ciudad, sus movimientos no han pasado desapercibidos para otras dos criaturas. La primera de ellas es un servidor de uno de los grandes rivales del Demogorgon, el Príncipe oscuro Graz'zt. Tyralandi (una poderosa sierva de Graz'zt) ha empezado sus propias investigaciones acerca de los rumores de actividad de un culto a Demogorgon en Calahundida. Su objetivo es destruirlo por completo. El segundo personaje que observa las evoluciones de Wulvera es un mago (y señor de la droga) local al que se conoce con el nombre de Kedward Hueso. Recientemente, Kedward se ha enterado de la existencia de la nueva droga creada por Wulvera, y nada le detendrá hasta que sea suya.

SINOPSIS ARGUMENTAL

El grupo llega a la putrefacta ciudad de Calahundida. Al poco de llegar, Kedward Hueso les contacta. El señor de la droga quiere usar las habilidades de los PJs para hacerse con una muestra de una nueva y extraña droga que cree que se fabrica en un burdel local. Poco después, una criatura semiinfernal también se pondrá en contacto con ellos para contratar su ayuda contra el burdel. El grupo se infiltrará en la Casa de pórfido y pronto descubrirán la auténtica verdad que se esconde tras el telón. Wulvera se enfadará cuando vea que sus planes se desbaratan, y agrupará a sus agentes más fieles en el templo de Demogorgon que hay debajo de la Casa de pórfido. Allí trazará un plan desesperado para sacrificar al grupo en vez de la orgía. El grupo deberá evitar las trampas y los ataques el tiempo suficiente como para penetrar en el corazón del templo y detener sus malignos planes.

EMPIEZA LA AVENTURA

La aventura como tal empieza cuando el grupo llega a Calahundida. Quizás lleguen a la ciudad buscando algún tipo de información oscura que solo pueden conseguir de los habitantes de la ciudad, o quizás esta información sólo está en manos de los Danzarines de la piel. Si el grupo está compuesto por personajes con un pasado oscuro o con pocas barreras morales, puedes tentarlos contándoles historias de que en Calahundida pueden hacer lo que quieran mientras estén preparados para defenderse de las consecuencias. A este tipo de personajes se les puede atraer con las historias de un burdel donde pueden hacer realidad sus fantasías más salvajes.

Por otra parte puedes preparar un encuentro como el que te indicamos a continuación. Este tipo de encuentro en concreto solo funcionará en una región costera. Por casualidad, los personajes han oído un rumor. Resulta que hay un monstruo especialmente mortífero y cruel que ha empezado a atacar a los viajeros de una carretera costera muy concurrida. Se dice incluso que el monstruo ha devorado a los habitantes de todo un pueblo. Es posible que el grupo desee investigar estos rumores, o que un noble o aristócrata local les contrate para que paren los ataques o incluso es posible que se encuentren con la criatura en uno de los caminos de tu campaña.

LA GULGUZHIDRA NAUFRAGADA (NE 12)

Los ataques son producidos por una gulguzhidra traumatizada que fue capturada y polimorada en forma de mujer humana, y obligada a "ejercer" en la Casa de pórfido. La gulguzhidra resultó ser más lista que muchas de su especie y consiguió escapar de la Casa escondiéndose en un barco pirata llamado el Pecho de la sirena. Finalmente, cuando la criatura salió de su escondite para buscar algo de comer, fue descubierta y violada a placer por los miembros de la tripulación hasta que el mago de a bordo se dio cuenta de que la rodeaba una aureola de magia. Con cierta curiosidad por ese aura, ahuyentó a los piratas e intentó disipar el aura para, simplemente, ver que sucedía. Por desgracia tuvo éxito, y la terriblemente furiosa gulguzhidra dio cuenta rápidamente del mago, el capitán y la tripulación del barco.

Durante varios días el barco fue a la deriva hasta que al final encalló en la costa continental. La gulguzhidra, casi muerta de hambre, muy pronto se estableció en la parte superior de la cadena alimenticia de la zona. Atacó y devoró un pueblo entero y ahora

ataca a todo aquel que cruza sus nuevos dominios. Cada noche la criatura vuelve a los restos del naufragio ya que los ha convertido en su nueva guarida.

Una vez el grupo de aventureros alerta acerca de la presencia de la gulguzhidra pueden tener algunos problemas para encontrar pistas de su presencia. Para rastrear y encontrar a la criatura, hace falta superar pruebas de Buscar o de Supervivencia (CD 9). La guarida de la criatura está cerca de una cueva pequeña en forma de media luna bordeada al norte y al sur por acantilados. Las tierras cercanas a la cueva son una densa arboleda, aunque hay un camino que pasa a través del bosque. En varios sitios, la gulguzhidra ha roto árboles haciendo que sea obvio el hecho que en la zona habita alguna bestia muy grande. Cerca de la cueva está el casco naufragado del Pecho de la sirena, entre unas rocas afiladas a unos 50' de la playa. Cuando hay marea baja, el barco encallado queda completamente expuesto. El casco del barco tiene un inmenso agujero y de su interior surge un nauseabundo hedor que irrita los ojos. La criatura vive en el interior del casco.

Criatura: la gulguzhidra estará en su guarida cuando llegue el grupo. Debes permitirle hacer unas pruebas de Escuchar y de Avistar para darse cuenta de la llegada de los PJs. Una vez se ha dado cuenta de la llegada de los PJs, esperará y atacará cuando estén a su alcance. La criatura ha desarrollado un profundo miedo y mucho odio hacia los humanos, y no tiene intención de dejarse capturar de nuevo. Luchará hasta la muerte.

Puedes encontrar las estadísticas de la gulguzhidra en la página 58-59 de *Compendio de monstruos: monstruos de Faerûn*, pero a continuación tienes sus estadísticas más relevantes. Presenta a la gulguzhidra como una criatura completamente extraña, de la que

seguramente el grupo nunca habrá oído hablar. La gulguzhidra es un horrible híbrido de la depredadora hidra y del carroñero otyugh. Tiene seis cabezas y seis cuellos de serpiente, un par de tentáculos como los del otyugh y un cuerpo reptiliano achaparrado cubierto de excrementos y cieno nauseabundo.

Aunque la mayoría de las gulguzhidras tienen una puntuación de inteligencia de 6, este ejemplar es muy inteligente.

➔ **Gulguzhidra:** VD 12; Aberración Enorme; DG 15d8+105; pg 172; Inic +0; Vel 30', Nadar 30' (sólo por la superficie); CA 23, toque 8, desprevenido 23; Atq +14 c/c (1d6+5, 2 tentáculos), +12 c/c (2d8+2, 6 mordiscos); AE agarrón mejorado; CE hedor nauseabundo; AL N; TS Fort +12, Ref +5, Vol +10; Fue 20, Des 10, Con 24, Int 9, Sab 9, Car 15.

Habilidades: Avistar +8, Escuchar +8; **Dotes:** Ataque múltiple, Voluntad de hierro.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta habilidad, la gulguzhidra debe haber tocado con su ataque de tentáculo.

Hedor nauseabundo (Ex): toda criatura corporal con 8 DG o menos que se encuentre en un radio de 80' de la gulguzhidra debe realizar un TS de Fortaleza (CD 23) o sufrirá náuseas durante los siguientes 1d10 asaltos. Al final del periodo de náuseas, si aún está dentro del radio de 80' de la gulguzhidra, deberá pasar una nueva salvación. Una sola salvación con éxito exima la criatura de tener que hacer nuevos tiros de salvación durante un día.

Tesoro: todo lo que tenía la tripulación se ha perdido, pero la mayor parte del botín del barco aún está en su interior, o esparcido bajo las aguas que bañan el casco. El lote consiste en 50.000 pc, 20.000 pp, 400 po, 10 ppt, siete turmalitas (100 po cada una), una gran cantidad de piezas de joyería de todo tipo valoradas

CÓMO MODIFICAR EL NIVEL DE LA AVENTURA

"La Casa de los horrores de pórfido" es una aventura diseñada para personajes de 10.º nivel. Si tu grupo de juego tiene más o menos nivel deberás alterar y cambiar los encuentros. La mejor manera de subir o disminuir la dificultad de un encuentro es ajustar el nivel de personaje de los oponentes. Si tu grupo está compuesto de personajes de nivel bajo, simplemente baja el nivel de los enemigos hasta que sean de su mismo nivel (hasta un mínimo de 1). Si bajas los niveles, asegúrate de no hacerlo hasta un punto en que el personaje pierda alguna habilidad de importancia para el funcionamiento de la aventura.

Si en cambio debes subir los niveles de personaje para que se adapten a los de personajes de más de 10.º nivel, lo tendrás mucho más fácil. En los encuentros con criaturas que no tengan niveles de clases de personaje solo tienes que añadirles los niveles adecuados de una clase o usar las indicaciones que tienes en el *Manual de monstruos*. Por ejemplo, Wilarue, el cadáver súcubo, podría ganar niveles de hechicera.

En conjunto, esta aventura es mucho más peligrosa que la mayoría. Esto es algo que se puede compensar si los personajes se alían con Tyralandi, una semini/fa/semiinfernal. Tyralandi es un personaje muy poderoso y podrá ayudar mucho al grupo. Si tu grupo es de nivel bajo quizás debas considerar la posibilidad de que Tyralandi se una antes a ellos, o que les ayude un poco

más y sea un poco menos maligna. En cambio, si tu grupo es de mayor nivel puedes hacer que las acciones de Tyralandi sean más destructivas. Quizás un grupo de mayor nivel no necesite su ayuda. En ese caso, puedes simplemente quitarla de la aventura, o convertirla en una enemiga más.

Si el grupo es de nivel bajo deberías estudiar aplicar algunos de los siguientes cambios:

- Sustituir las gulguzhidras por arpias infernales.
- Sustituir los gólem de piedra por objetos animados enormes.
- A la serpiente que hay en el tesoro quitarle, o la plantilla de infernal, o la de semidragón.

- Eliminar completamente al cobrador.
- Que el suelo del Templo de Demogorgon solo tenga tierra apestosa; elimina las serpientes y las pruebas de Equilibrio.

Para grupos de mayor nivel puedes aplicar algunos de estos cambios:

- Incrementar en 3-6 DG a las gulguzhidras, o aplicarles una plantilla de semidragón.
- Cambiar algunas o todas las estatuas animadas de pórfido por gólem de carne o de piedra.
- Reemplazar los *glifos custodios* por *símbolos*.
- Añadir un segundo o un tercer cobrador al templo.
- Añadir más demonios o hacerlos más poderosos.

en total en unas 1.200 po, una *espada +1* y una *varita de curar heridas moderadas* (26 cargas). La varita ha caído bajo las aguas poco profundas que bañan las rocas, y para encontrarla se necesita superar una prueba de Buscar (CD 25).

También hay un cofre con el interior acolchado. Dentro de él hay tres viales de líquido rojo. Si se supera una prueba de Alquimia (CD 25) se descubrirá que el líquido es una extracto de planta. El líquido se utiliza como un catalizador en drogas experimentales que usan la esencia de ajenos malignos.

Además del tesoro monetario, en la cabina del capitán se pueden encontrar otros dos objetos:

- En el suelo de la cabina, hay un montón de mapas de navegación arrugados. Si alguien supera una prueba de Oficio (marinero) (CD 15), descubrirá dónde está Calahundida. Los PJs que no puedan hacer esta prueba, podrán encontrar a alguien que pueda leer los mapas en alguno de los pueblos cercanos.

- Si se supera una prueba de Buscar (CD 20), los PJs encontrarán el cuaderno de bitácora. El agua ha corrido la tinta y el diario está seriamente dañado, por lo que es muy difícil leerlo. Para poder leerlo deberán superar una prueba de Descifrar escritura (CD 27). Si no lo consiguen pueden llevarlo a algún experto. Si pueden descifrar el contenido, descubrirán que el capitán ha usado durante mucho tiempo Calahundida como un puerto seguro.

En el diario encontrarán dos entradas especialmente interesantes. La primera está casi al final del diario y explica como el capitán accede a viajar a una gran ciudad del continente haciéndose pasar por un mercader de manera que pueda hacerse con un cargamento de un alquimista (no se dice su nombre). No sabe que tipo de mercancía es, pero la entrada menciona que es un favor personal para la matrona de la Casa de pórfido y que si entrega el cargamento a tiempo, se le recompensará con "una semana lujuriosa".

La segunda entrada interesante es la última del libro. En ella se detalla el descubrimiento de una polizón muy bonita en la bodega de carga del barco. En el texto el capitán se regodea en la forma que ha forzado a la joven antes de lanzarla a su tripulación para que disfrutaran de ella. Dice también que le parece algo familiar... "¿Quizá era una de las chicas de la Casa de pórfido?"

CALAHUNDIDA

Puedes situar la ciudad de Calahundida en la costa de una isla tropical que esté al menos a un centenar de millas del continente. También puedes ponerla en la misma costa continental, a condición que esté lo suficientemente aislada y separada de la civilización como para que pueda funcionar sin interferencias.

Los únicos barcos que atracan y zarpan de Calahundida son barcos piratas y no aceptan pasaje si no son prisioneros. No hay nadie que quiera transportar a los personajes a ningún sitio cerca de Calahundida a no ser que haya un soborno absurdamente grande (al menos 10.000 po pagadas por adelantado) o se superen unas pruebas de Diplomacia o Intimidación realmente impresionantes (CD 30). Debido a que está muy lejos de cualquier masa de tierra importante, las soluciones a corto plazo como *caminar sobre las aguas*, no sirven de mucho. En cambio, si van volando, sea por el uso de monturas mágicas o mediante magia, podrán llegar con facilidad hasta la ciudad. Otra ruta posible es mediante la *teleportación*, pero hay muchas

posibilidades que ninguno de los personajes haya estado nunca en la ciudad y nadie les llevará a no ser que paguen diez veces la tarifa normal.

Decir que la pequeña ciudad de Calahundida es un grano infectado en el culo de un otyugh sería un inmenso insulto hacia los miembros de esta raza. En los mejores días, un plebeyo que se mueva por las calles de Calahundida durante el día, puede sentirse afortunado si pasa una hora sin que intenten asaltarlo. Ahora, con la retirada de los sacerdotes ur, ha desaparecido cualquier forma de orden y las cosas ya no son tan tranquilas.

👑 **Calahundida (ciudad Pequeña):** inusual; AL NM; límite de 15.000 po; bienes 8.970.000 po; población 11.960; mixta (humanos 77%, medianos 3%, elfos 2%, enanos 2%, gnomos 3%, semilefos 5%, semiorcos 6%, tiflin 1%, otros 1%).

Autoridad: la tríada de sacerdotes (aristócrata 12/protosacerdote 8).

Personajes importantes: Eralakni, semiorca Ext 8, propietaria del Emporio de Eralakni; Kedward Hueso, humano Gue 1/Mag 6/Diabolista 5; Lars Landicaster, humano Exp 8, propietario del Goteadero oxidado; Beryoil Wistlecut, mediana Brd 11, líder de los Cambiapeles; Rhemus Caldakar, gnomo Nig 10, propietario del Pieza a pieza; Tolun Kiel, humano Gue 7, propietario del Ogro violado; Tyralandi, seminifa/semiinfernal Exp 1/Sierva de Graz't 4; Wulvera, propietaria de la Casa de pórfido, hembra yuan-ti puracasta Brd 2/Sierva de Demogorgon 7.

Calahundida es muy diferente de la mayoría de las ciudades en el hecho que la mayoría de sus habitantes, en vez de ser plebeyos, son guerreros. Las principales exportaciones de la ciudad son las drogas y los objetos robados (sobre todo objetos de arte, gemas y objetos mágicos). La economía de la ciudad es todo menos estable. Funciona a remolque de los barcos piratas que llegan llenos de botín y de su tripulación con ganas de gastarlo. Como resultado de esta economía, la mayoría de los edificios de la ciudad tienen un aspecto ruinoso, ya que sus propietarios no disponen de un mínimo de ingresos regulares que les permitan mantenerlos en buenas condiciones.

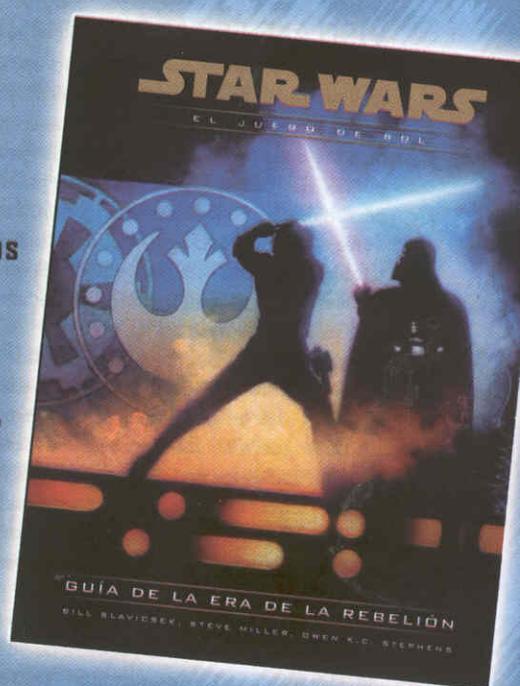
En teoría, Calahundida está gobernada por sus fundadores, un trío de aristócratas sin dios que descubrieron un método para manipular la magia divina sin las complicaciones de tener que adorar a un dios. A estos tres protosacerdotes se les conoce como la Tríada sagrada. El nombre es una burla de los protosacerdotes hacia sí mismos, que se ha perpetuado como una mala broma. Sus nombres auténticos son un secreto bien guardado. En la actualidad pocas veces (si es que lo hacen alguna vez) se aventuran fuera de su recinto amurallado en el norte de la ciudad. Lo que hay dentro de dicho recinto es objeto de muchos rumores. El más creíble es el que dice que los miembros de la Tríada sagrada son caníbales, que han encontrado la manera de conseguir más poder consumiendo la carne de sus semejantes.

La Tríada sólo ha impuesto una ley en la ciudad: el culto abierto a los dioses es un crimen que se paga con la ejecución pública. De resultas de ello, en la ciudad no hay templos públicos organizados. La curación mágica la proporciona una asociación de bardos a los que se conoce como los Danzarines de la piel. La Tríada no interactúa con los habitantes de la ciudad y les permite vivir sus vidas como les dé la gana. Una pequeña parte de los impuestos que se recogen se devuelven a la ciudad (lo justo para mantener la lealtad de la gente), y se invierten en "la arena" (un espectáculo de ejecuciones públicas) y en el mantenimiento del puerto.

Rebélate contra el lado oscuro



El gobierno del Imperio Galáctico amenaza con extinguir las últimas llamas de la libertad. Desde el Borde Exterior a los opulentos planetas del Núcleo, la férrea voluntad del Emperador y su Nuevo Orden aplastan cualquier oposición. Pero en esta época aciaga surgen rebeldes que pretenden restaurar la gloria de la Antigua República.



Todas las esperanzas están puestas en ti
¿Serás tú uno de los héroes?



www.wizards.com



www.devir.bs

Físicamente, Calahundida es un agujero enfermo y mugriento en una depresión salina. Las calles están siempre cenagosas y llenas de escombros. Aquí y allí hay cuerpos que todavía no ha reclamado ningún pirata muerto de hambre para hacer con ellos una buena sopa. Los edificios se encuentran en un estado ruinoso, con las paredes inestables, los tejados peligrosamente inclinados y las puertas de entrada consistentes en unas cuantas tiras secas de algas o de cañamo. En la mayoría de los casos, los pocos edificios que se han construido para ser sólidos y duraderos son el hogar de individuos poderosos.

Después de los propios ciudadanos, los mayores peligros de Calahundida son el fuego y la enfermedad. El fuego es lo único que puede hacer que los habitantes de la ciudad actúen de forma parecida a un grupo cohesionado, ya que los edificios están tan cerca que un fuego incontrolado podría causar un daño increíble. Las enfermedades son otra cosa. La mitad de habitantes de Calahundida padece algún tipo de enfermedad contagiosa. Es el resultado natural de amontonar a mucha gente en un lugar pequeño, sin capacidad alguna para controlar el estallido de una plaga. Los Danzarines de la piel cobran unas tarifas exorbitantes por quitar enfermedades, de modo que solo los más adinerados pueden mantenerse sanos.

VISITANTES EN CALAHUNDIDA

Todos los que se atreven a visitar esta apestosa ciudad deberán realizar una salvación de Fortaleza cada día para evitar contraer una enfermedad. La enfermedad más común en Calahundida es la fiebre de la mugre, que se transmite por las picaduras de la pulgas. Hay otras enfermedades que pueden afectar a los personajes, como pueden ser: fiebre hilarante, ascua mental, dolor carmesí y todo tipo de convulsiones. De vez en cuando también aparecen otras enfermedades que aparecen descritas en el *Libro de oscuridad vil* (como la ira enconada, el pasaje del sufrimiento o la rigidez vil).

Además, cada visitante de Calahundida necesita superar una prueba de Intimidación diaria (CD 15) para evitar atenciones no deseadas. Si se falla, el grupo quedará marcado por un número de matones igual a 2 + el número de pruebas de Intimidar falladas por el grupo. Estos matones siguen a sus víctimas y atacan cuando pueden tener alguna ventaja. A continuación tienes la estadísticas de un matón típico de Calahundida. Estos matones son lo bastante valientes como para atacar a un grupo con mejores habilidades que las suyas.

♣ **Matón de Calahundida, humano** Gue 1/Exp 5: VD 6; humanoide Mediano, DG 1d10+2 más 5d6+10; dg 38; Inic +2; vel 30'; CA 18, toque 12, desprevenido 16; Atq. +8 c/c (1d8+2/19-20, espada larga de gran calidad) o +8 a distancia (1d8+2/×3, arco largo compuesto reforzado de gran calidad [+2 por Fue] con flechas de gran calidad); AE ataque furtivo +3d6; CE evasión, esquivo asombrosa (bonificador de Des a la CA); AL NM; TS Fort +7, Ref +6, Vol +0; Fue 14, Con 14, Int 12, Sab 8, Car 10.

Habilidades: Engañar +5, Trepar +11, Reunir información +5, Escondarse +7, Intimidar +5, Saltar +11, Moverse sigilosamente +7, Oficio (marinero) +4, Nadar +21, Uso de cuerdas +7. **Notes:** Gran fortaleza, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Dureza, Soltura con un arma (espada larga).

Poseiones: armadura de cuero tachonado +1, rodela +1, espada larga +1, arco largo compuesto reforzado [+2 por Fue] con 20 flechas de gran calidad.

REUNIR INFORMACIÓN EN CALAHUNDIDA

En cuanto los personajes lleguen a Calahundida, seguramente intentarán reunir el mayor número posible de rumores mediante el uso de la habilidad Reunir información. La tabla siguiente te proporciona una guía de los tipos de información que se pueden descubrir con el uso de la habilidad. Cada dificultad tiene varios tipos de información que pueden (o no) ayudar al grupo. Cada prueba de Reunir información representa el resultado de unas 4 horas de trabajo.

Resultado de la prueba

Resultado de la prueba	Información conseguida
CD 10	<ul style="list-style-type: none"> Calahundida está gobernada por clérigos caníbales conocidos como la Tríada sagrada. Los monjes del Apetito terrible se han retirado al interior de su monasterio.
CD 15	<ul style="list-style-type: none"> El mejor lugar para emborracharse en la ciudad es el Ogro violado. Los gobernantes en realidad no son clérigos, sino algo mucho peor.
DC 20	<ul style="list-style-type: none"> Hace semanas que no se ha visto a los gobernantes de la ciudad. La Casa de pórvido está preparando una inmensa orgía a la que solo se puede acceder por invitación.
DC 25	<ul style="list-style-type: none"> El tráfico de drogas de la ciudad lo controla un mago llamado Kedward Hueso. Los gobernantes de la ciudad son lanzadores de conjuros divinos que desprecian a los dioses.
DC 30	<ul style="list-style-type: none"> El Goteadero oxidado es el lugar más seguro de la ciudad para los visitantes. Últimamente se ha visto en la ciudad a una mujer muy bella con alas de cuervo.
DC 35+	<ul style="list-style-type: none"> Los Danzarines de la piel están en el mercado negro de favores sexuales. La mujer misteriosa con alas de cuervo se llama Tyralandi. Alguien de la Casa de pórvido está creando una nueva droga extraña...

CLAVE DE CALAHUNDIDA

A continuación tienes descritas algunas áreas de encuentro dentro de la ciudad de Calahundida, ya que después de todo, el foco de esta aventura es la Casa de pórvido y sus alrededores.

1. LOS MUELLES

Estos muelles representan la sangre de la ciudad. Sin la llegada regular de barcos piratas cargados de botín, la ciudad entera muy pronto se colapsaría. Esto es algo que la Tríada sagrada entiende perfectamente y por eso mantiene los muelles en buenas condiciones. A los barcos piratas se les permite amarrar de forma gratuita mientras haya espacio libre. Los muelles están llenos de barcos, e incluso hay barcos anclados fuera del puerto.

Las aguas de la bahía son muy traidoras, y están llenas de arrecifes afilados. De hecho, el nombre de la ciudad viene precisamente de la gran cantidad de barcos que se han ido a pique y que ahora se pudren en la bahía. Estos barcos embarrancados y



undidos se han dejado en su sitio para que sirvan como boquería frente a una invasión a gran escala. Un solo barco puede pasar bien a través del laberinto de arrecifes y naufragios si tiene mapas adecuados, pero una gran flota nunca traspasaría esta barrera a tiempo como para poner a la ciudad en peligro.

EL DISTRITO PORTUARIO

Este es el lugar donde puedes encontrar todo aquello que no se puede comprar en áreas más civilizadas. Aquí se pueden conseguir clavos, objetos robados, y componentes mágicos raros aunque los objetos al máximo de 15.000 po de la ciudad. La mercancía más popular es sin duda la droga. Casi un tercio de los mercaderes de la zona son camellos. Todos los camellos que sobreviven más de una semana dan un 50% de sus ingresos a Kedward Hueso.

Una nota curiosa es que no hay nada que se parezca lo más mínimo a una prostituta. Esto es debido a que las acciones de Wulvera han desanimado cualquier intento de prostitución que no esté bajo el patrocinio de la Casa de púrpura. No les comentéis este punto a los PJs, ya que es una pista importante, aunque si te lo preguntan específicamente, no les ocultes la información.

3.LAS MURALLAS

La muralla que rodea la ciudad fue levantada hace ya muchos años por la Tríada, y no le han hecho un buen mantenimiento. Está hecha de madera talada de la jungla cercana, y tiene unos 20' de altura. En algunas partes se está desmoronando y en otra se ha derrumbado por completo, pero parece que los habitantes de la ciudad no se preocupan mucho por su estado.

4.LOS BARRIOS BAJOS

Es imposible encontrar un lugar más deprimente que este. Los barrios bajos de Calahundida son un laberinto de edificios de madera, bambú, barro e incluso excrementos o desperdicios, todos apilados contra la muralla este, al otro lado del río Noyaro. El propio río (con unos 30' de profundidad) es una excelente barrera natural que separa lo más rastrero de la parte más común de la ciudad. Los vagabundos, ladrones y desesperados que viven aquí suelen ser inofensivos, y pasan la mayor parte del tiempo escondiéndose en la escoria de sus casas. Aquí es donde los piratas van a morir cuando no mueren en una pelea de taberna.

5.EL OGRIO VIOLADO

Este edificio grande de dos pisos está hecho de bloques de piedra y pintado de color rojo. Es una taberna medianamente grande, y su posada hospeda a la mayoría de visitantes aventureros. Recibe su nombre de su mayor espectáculo de entretenimiento: un desgraciado ogro hechicero inmovilizado por una *túnica de impotencia*. El ogro está puesto en una pequeña plataforma en el centro de la sala principal, y se invita a los huéspedes a practicar con él cualquier cirugía que quieran. Su regeneración evita que muera, y ha sido la atracción de la posada durante casi diez años. Hace ya mucho que se ha vuelto loco debido a la dureza de esta experiencia. Ahora es masoquista, y disfruta obscuramente con las atenciones de sus "cirujanos aficionados" borrachos.

La taberna es propiedad de un aventurero retirado de nombre Tolun Keil (humano varón Gue 7).

6.ARENA DE CALAHUNDIDA

La arena es una de las pocas estructuras construidas y mantenidas por los miembros de la Tríada. Este modesto edificio al aire libre es una diversión muy popular entre los habitantes de la ciudad.

7.TORRE DE KEDWARD HUESO

Aparte de Wulvera y de los protosacerdotes de la Tríada sagrada, Kedward Hueso es el habitante más poderoso y peligroso de Calahundida. Ha vivido en la ciudad desde que se fundó y hace ya mucho tiempo que entendió que, viendo la dirección en la cual crecía la ciudad, el negocio de las drogas sería el más lucrativo de todos. Después de todo ¿quién necesita escapar más de la realidad que un pirata deprimido y con mala suerte?

Rápidamente Kedward se hizo con la mayor parte del control del tráfico de drogas, y desde entonces ha sabido mantener el control de este comercio con mucha facilidad. La mayor parte de

sus ventas actuales la llevan a cabo sus numerosos sirvientes (camellos de poca monta) en el distrito portuario. A estos camellos se les permite quedarse la mitad del dinero que ganen; la otra mitad se la dan directamente a Kedward, y a cambio, este les da protección e incluso nuevos clientes, ya que se pasea por la ciudad lanzando conjuros de *adición* a los que pasan por su lado.

La torre de piedra de Kedward Hueso se reparte en cinco plantas bien vigiladas y protegidas. En la primera planta encontramos una gran habitación usada para divertimento de invitados y para entrevistar a futuros colaboradores de negocios. Es aquí donde concierne un encuentro con el grupo poco después de su llegada a la ciudad.

Kedward posee una figura alta y desgarbada. Su semblante impacta al observador; su cara está llena de marcas causadas por una rara enfermedad. A pesar de que podría curárselas, prefiere dejarlas porque le dan una imagen más amenazadora. Aunque no es muy agradable conversar con él (es increíblemente vanidoso y permanentemente condescendiente con cualquier otro que no sea su familiar) o mirarlo, hay que reconocer que es un hombre de negocios astuto que ha conseguido ganarse un lugar de poder en Calahundida sin haber tenido que asesinar a nadie. Pocas veces se le ve sin una guadaña de doble hoja diseñada por él, un arma doble que requiere competencia con arma exótica para blandirla de forma correcta. Al contrario que la mayor parte de los magos, no se esconde del combate cuerpo a cuerpo.

Kedward no se administra drogas; dado que es un estudiante de lo diabólico no quiere entorpecer su raciocinio al tratar con entidades peligrosas del Inframundo. Sus estudios de los reinos infernales han obtenido como recompensa un familiar diablillo. De hecho, Kedward se ha tomado muy literalmente el concepto de "familiar"; él y la diablilla Matilde sienten gran afecto mutuo, y pasan la mayor parte de su tiempo libre explorando las capacidades de cada uno para la perversión y la lujuria.

Kedward es un diabolista de 5.º nivel; una clase de prestigio que se centra en el estudio de los diablos, y que se explica en el *Libro de oscuridad vil*.

☞ **Kedward Hueso, humano Gue 1/Mag 6/Diabolista 5:** - VD 12; humanoide Mediano, DG 1d10+11d4; pg 33; Inic +1; Vel 30'; CA 16, toque 12, desprevenido 15; Atq. +5/+0 c/c (guadaña de doble hoja +1 flamígera, 2d4+3 + 1d6 fuego/crít. x4) y +5 c/c (guadaña de doble hoja +1 congeladora, 2d4+2 + 1d6 frío/crít. x4); AE conjuros, diabolismo +2d6; AL LM; TS Fort +5, Ref +4, Vol +10; Fue 14, Des 13, Con 10, Int 20, Sab 12, Car 5.

Habilidades: Alquimia +18, Arte (armería) +5, Conocimiento de conjuros +14, Corromper conjuro (dote vil), Engañar +6, Escudriñamiento +11, Intimidar +6, Saber (local) +12, Saber (los planos) +15. *Dotes:* Alerta (cuando Matilde está dentro del alcance), Ambidextrismo, Combate con dos armas, Competencia con arma exótica (guadaña de doble hoja), Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir rollo de pergamino, Marca del mal (dote vil), Soltura con la magia maligna (dote vil).

Conjuros de mago preparados (4/6/5/5/4/3/1; CD base = 15 + nivel de conjuro): 0: leer magia, luz, mano del mago, rayo de escarcha; 1.º: agrandar, grasa, impacto verdadero, manos ardientes, proyectil mágico, sirviente invisible; 2.º: adicción*, fuerza de toro, grasa corrupta+, imagen múltiple, rayo oscuro*†; 3.º: arma mágica mayor, bola de fuego, desplazamiento, flecha ácida de Melf corrupta†; 4.º: geas menor, piel pétrea, puerta dimensional, rayo relampagueante corrupto†; 5.º: asesino fantasmal corrupto†, muro de fuerza, teleportar; 6.º:—: desintegrar.

Libro de conjuros: 0: todos; 1.º: agrandar, arma mágica, armadura de mago, caída de pluma, causar miedo, detectar puertas secretas, escudo, estupo*, grasa, identificar, impacto verdadero, manos ardientes, proyectil mágico, sirviente invisible, trepar cual arácnido, zarcillos linguales*; 2.º: adicción*, agostar*, aguante, contorno borroso, estallar, flecha ácida de Melf, fuerza de toro, gracia felina, imagen múltiple, invisibilidad, lengua de diablo*, levitar, marchitar extremidad*, rayo oscuro*, telaraña, ver lo invisible; 3.º: acelerar, ahogar*, arma mágica mayor, bola de fuego, clarividencia/clarividencia, desplazamiento, disipar magia, dolor del amor*, forma gaseosa, rayo relampagueante, sugestión, volar; 4.º: ancla dimensional, asesino fantasmal, atormentar*, dolor líquido*, escudriñamiento, geas menor, piel pétrea, puerta dimensional, tormenta de hielo; 5.º: cono de frío, exorcismo, habla prohibida*, muro de fuerza, panar el corazón*, teleportar; 6.º: conocimiento de leyendas, desintegrar, ligadura de los planos.

† Son conjuros malignos; su CD base es 17 + nivel de conjuro gracias a la dote de Kedward Soltura con la magia maligna.

Nota: si no utilizas el *Libro de oscuridad vil*, puedes sustituir los conjuros marcados con un asterisco por otros conjuros.

Diabolismo: una vez al día, Kedward puede darle más poder a uno de sus conjuros. Ese conjuro debe poder afectar a un objetivo o área (que no le incluya a él); inflige un daño sacrilego adicional de 2d6 puntos a cualquier objetivo de alineamiento bueno.

Poseiones: guadaña de doble hoja flamígera +1/congeladora +1, anillo de protección +1, varita de armadura de mago (19 cargas), varita de invisibilidad (21 cargas), varita de acelerar (22 cargas), varita de disipar magia (18 cargas), varita de escudo (28 cargas), diadema del intelecto +2, babuchas de trepar cual arácnido. Además, Kedward guarda en su torre drogas diversas por un valor total de 15.000 po.

➤ **Matilde, diablilla familiar:** ajeno Pequeño (legal, maligno), DG 3d8; pg 16; Inic +3; Vel 20', Volar 50' (perfecta); CA 21, toque 15, desprevenido 18; Atq. +8 c/c (1d4 + veneno, aguijón); AE aptitudes sortilegas, veneno; CE compartir conjuros, evasión mejorada, inmunidad a venenos, polimorfarse, puede aplicar conjuros de toque para kedward, RC 5, reducción del daño 5/plata, regeneración 2, resistencia al fuego 20, ver en la oscuridad, vínculo de empatía; AL LM; TS Fort +3, Ref +6, Vol +4; Fue 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10.

Habilidades: Avistar +5, Buscar +5, Conocimiento de conjuros +5, Esconderse +15, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +5. *Dotes:* Esquiva, Sutileza con un arma (aguijón).

8. QUIEN PARTE Y REPARTE

Esta torre sombría está construida enteramente con huesos. La edificación achaparrada de dos plantas pertenece a un nigromante emprendedor conocido por el apelativo de Rhemus Caldakar (gnomo Nig10), que fue en el pasado compañero de aventuras de Kedward Hueso y que actualmente se dedica a vender partes de cuerpos. En estos momentos se encuentra en el continente, reabasteciéndose sus existencias de grasa de bebé mediano. Su torre está bien cerrada bajo llave y protegida con diversas trampas nigrománticas y guardianes muertos vivientes.

9. ACADEMIA DE LOS DANZARINES DE LA PIEL

Esta torre de marfil de planta cuadrada destaca por ser la construcción más elevada de Calahundida, exceptuando el Palacio. De diez plantas de altura, el edificio alberga una orden de bardos que se llaman a sí mismos Danzarines de la piel como consecuencia de una forma erótica de bailar desnudos que se



practica colectivamente con invitados deseosos de tortura y ataviados con agujas y escalpelos. Ahora que la Casa de pórfido domina el comercio sexual, estos bardos pasan la mayor parte de su tiempo centrándose en el arte de la aplicación de torturas.

También consiguen unos ingresos respetables alquilándose como sanadores de heridas y enfermedades. Están deseosos de ofrecer sus servicios a cualquiera que pueda pagarlos. La aplicación de torturas puede costar entre 50 y 500 po por 1 hora de trabajo (más si se necesita magia curativa), y los conjuros curativos se pueden conseguir por la irrisoria tarifa de un 500% de su precio normal.

Dirige la academia una mujer atractiva cuyo cuerpo está surcado por una intrincada red de delicadas cicatrices; su nombre es Beryoil Silbidocorto (mediana Brd11). Aunque pueda parecer amigable, su gusto por el placer es del todo menos amigable.

10. PLAZA DE LA RUINA COLGANTE

Aparte de los muelles y la arena, la plaza de la ruina colgante es la única estructura en Calahundida construida y conservada por la Tríada. Esta construcción amenazadora está hecha con vigas de metal y madera dispuestas en forma de cuadrados concéntricos. Las víctimas son colgadas de su marco con la ayuda de garfios y cadenas armadas. Por el módico precio de 100 po, cualquier puede pagar para que cuelguen a alguien en la plaza. No se hacen preguntas. Aparte de las recaudaciones de impuestos aleatorias, este es el principal sistema de obtención de dinero de la Tríada sagrada. Las ejecuciones practicadas en la plaza deben tratarse como crucifixiones (leer el *Libro de oscuridad vil* para más detalles).

11. EMPORIO DE ERALAKNI

Esta gran estructura de piedra verde pertenece y es dirigida por una laboriosa semiorca llamada Eralakni (semiorca Ext8). El edificio parece una especie de plaza de mercado en miniatura con casetas para alquilar a comerciantes. El precio son 20 po al día (caro pero justo, teniendo en cuenta el tipo de ciudad).

12. MONASTERIO DEL HAMBRE TERRIBLE

Esta construcción sombría está hecha de basalto y reforzada con bandas de hierro. El ominoso edificio sirve de fortaleza a la orden del Hambre terrible, una asociación de monjes que hace ya tiempo encontraron un método para transformar en algo físico sus emociones más básicas y alejarlas de sus mentes. Los monjes del hambre terrible fueron en un tiempo humanos pero ahora se han convertido en unas parodias retorcidas y monstruosas de la naturaleza humana. Su creencia más arraigada es que la auténtica trascendencia de lo físico a lo espiritual sólo se consigue alimentándose exclusivamente de su propia especie.

Hoy en día, los monjes del Hambre terrible sirven a la Tríada sagrada como refuerzos, recaudadores de impuestos, y secuaces para cualquier tipo de propósito. Hay 102 monjes del Hambre terrible en Calahundida, y en todo momento al menos dos terceras partes de ellos se encuentran en su fortaleza. Cuando sus amos, los protosacerdotes, se retiran a su propio palacio, los monjes hacen lo propio recluyéndose en este edificio.

13. EL DESVÍO OXIDADO

El Desvío oxidado es una taberna y posada de dos pisos bastante bien construida en madera y es, seguramente, el lugar más seguro donde descansar y relajarse en Calahundida. Dirige la posada un hombre corpulento llamado Lars Landicaster (humano Exp8), un

cazador de recompensas retirado que mantiene un estricto código de conducta relativo a no dañar a los clientes que pagan. Sus precios son el triple de lo estándar, pero seguramente vale la pena pagar por un lugar seguro donde descansar.

14. CASA DE PÓRFIDO

Este edificio es el origen de todos los problemas que afectan a Calahundida. Se describe en detalle más adelante.

15. PALACIO CALAHUNDIDA

Este enorme complejo amurallado es un misterio para todos los ciudadanos de Calahundida. No se permite entrar a los visitantes. La construcción principal es un vasto palacio construido hace años por esclavos de la Tríada sagrada. Estos esclavos desaparecieron hace tiempo, y se desconoce quién mora entre las paredes del edificio aparte de los tres protosacerdotes. Los protosacerdotes han hecho todo lo posible para aislarse de Calahundida y ni siquiera son concedores de los problemas de la villa. Están ocupados en una especie de búsqueda espiritual que consiste en localizar un antiguo artefacto conocido como el *estanque Shadar* que permite trascender los límites mortales de poder y habilidad. (En el artículo "Los Centinelas del bajío", del número 1 de la revista Dragon, encontrarás información acerca del estanque Shadar y sus guardianes.) Cada uno de los protosacerdotes es un personaje de 20.º nivel (Ari12/protosacerdote 8).

ACONTECIMIENTOS

Los acontecimientos siguientes deben seguir un orden. Aparte del orden en el que ocurren, la temporización de cada uno de ellos queda a tu elección.

ACONTECIMIENTO 1: EL TRISTE CASO DE AARON ISLARAN

Los monjes del Hambre terrible no son los únicos que se dan cuenta de la llegada de forasteros. Un tipejo pobre y adicto a las drogas llamado Aaron Islaran también se da cuenta rápidamente de la llegada del grupo. Aaron fue una vez un aristócrata con bastante éxito que habitaba en una ciudad costera del continente. Llegó a Calahundida hace meses en busca de su hermana perdida Ayssa. Creía que había sido secuestrada por piratas y conducida aquí para venderla como esclava sexual (o algo peor). Al llegar a la villa se encontró rápidamente apabullado. Sin embargo, comenzó su investigación, y en poco tiempo hizo un descubrimiento horrible. Su hermana no había sido secuestrada, sino que había escapado de su hogar para unirse a las filas de los danzarines de la piel después de haber conocido la exótica y tentadora organización a través de un marinero amigo suyo.

Desafortunadamente, poco después de unirse a los danzarines de la piel, fue asaltada por un desalmado lujurioso en un callejón oscuro. Alyssa mató a su atacante, pero a la noche siguiente sus amigos la siguieron y la arrastraron a la plaza de la ruina colgante, donde pagaron a un monje del Hambre terrible para que la colgara. Aaron encontró su cuerpo colgando en la plaza un día después.

Desde entonces Aaron está hundido en un pozo de depresión, en busca de venganza hacia los responsables de su muerte; sin embargo, por el momento sigue sin tener ni idea de quienes pudieran ser los desalmados. Rápidamente Aaron se convirtió en un adicto al sannish y, poco después, se encontró con Kedward

Hueso. Le contó a Kedward su historia, y le debió impresionar bastante, porque Kedward prometió ayudarlo a encontrar a los asesinos de su hermana si Aaron le ayudaba a controlar la llegada de otros visitantes del continente y en especial de aquellos que parecieran fuertes y bien equipados. Si Aaron descubre un grupo de esas características debe seguirlo, averiguar que está haciendo en Calahundida y determinar si son realmente tan competentes como parecen. Si el individuo o el grupo tienen intención de abandonar el lugar, Aaron debe aproximarse a ellos e invitarles a hablar con Kedward en su torre. Para reforzar su trato con el adicto, Kedward provee a Aaron con todo el sannish que pueda consumir, a condición de que no le impida hacer su cometido.

Por supuesto Kedward no tiene ninguna intención de cumplir su promesa con Aaron. Tiene docenas de secuaces vigilando las calles en busca de reclutas, pero Aaron es con seguridad su servidor más fácil de complacer. Una vez que avista al grupo, lo sigue durante un tiempo, intentando discernir su fuerza, mientras reúne el coraje suficiente para acercarse a él. Es posible que lo avisten antes de que él lo haga; cada día que pase desde la llegada a la villa, cada miembro del grupo puede intentar una prueba de Avistar (CD 20) para darse cuenta de que está siendo seguido.

Si le plantan cara, Aaron se desfonda y rompe a llorar. Cuenta toda su historia a cualquiera que la quiera escuchar, y ruega a los nuevos que vengan a hablar con su amigo de la torre roja. Describe a Kedward con entusiasmo como un ciudadano modelo en una villa llena de escoria y desesperación. Los personajes que superen una prueba de Alquimia (CD 15) verán que presenta signos de adicción al sannish (labios azules), y podrían darse cuenta de que Aaron está peor de lo que aparenta.

Ayudarlo a rastrear y matar a los desalmados que asesinaron a Alyssa permitirá a los PJs granjearse su eterna amistad, pero los detalles de esta subtrama no vamos a presentarlos aquí, ya que puede convertirse en una aventura en sí misma. Si el grupo se las arregla para devolver a Aaron al continente y curarlo de su adicción, se habrán ganado un aliado poderoso en la alta sociedad.

Recompensa de PX ad hoc: si el grupo rescata a Aaron, dales la misma experiencia que si le hubieran derrotado en combate.

♦ **Aarón Isaran, humano Ari10:** VD 9; humanoide Mediano, DG 10d8+10; pg 55; Inic +1; Vel 30; CA 11, toque 11, desprevenido 10; Atq. +7/+2 c/c (1d3 daño no letal por impacto sin arma); CE adicción al sannish; AL LN; TS Fort +6, Ref +4, Vol +4; Fue 10, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 8 (actualmente 5), Car 17.

Habilidades: Diplomacia +16, Montar +14, Saber (arquitectura e ingeniería) +15, Saber (Historia) +15, Saber (local) +15, Saber (nobleza y realeza) +15, Trato con animales +16. **Notes:** Combatir desde una montura, Disparar desde una montura, Gran fortaleza, Liderazgo, Soltura con un arma (estoque).

Adicción al sannish: Aarón está bajo la influencia del sannish y consume una media de dos dosis diarias. De resultas, su sabiduría se mueve en una puntuación cercana al 5, ya que cada vez que consume la droga sufre un punto de daño de Sabiduría. Kedward se asegura de propocionar a Aaron la cantidad suficiente para que ésta no le deje incapacitado. Una dosis de sannish mantiene sus efectos durante 1d4 horas y produce euforia. Las pruebas de iniciativa sufren un penalizador de -2 y el consumidor es inmune a los penalizadores causados por el dolor.

Poseiones: 3 dosis de sannish, ropas manchadas y malolientes. Aaron vendió el resto de su equipo para comprar comida, agua, y más sannish.



ACONTECIMIENTO 2: VISITA A KEDWARD HUESO

Este acontecimiento debe ocurrir después de que Aaron lleve al grupo a encontrarse con Kedward Hueso; transcurre en la planta baja de su torre (área de encuentro 7). Puede suceder en el momento que Kedward desee, siempre que no tenga que abandonar la torre. Si el grupo nunca encuentra a Aaron, con el tiempo el mago se entera de su presencia en la ciudad y envía a Matilde para que los invite a hablar con él. También es posible que Kedward se entere de la presencia del grupo mediante sus informadores o por el uso de magia adivinatoria; después de todo, es con toda probabilidad la persona con más conocimientos de la ciudad si hablamos de asuntos locales.

Kedward ha invertido demasiado tiempo en sus negocios de drogas para ahora sentarse sin hacer nada mientras una droga nueva y aprovechable es introducida por un competidor desconocido. Lo que quiere es que el flujo de esa nueva droga hacia la villa se detenga, a cualquier precio. Hasta puede llegar a aliarse con aventureros no malignos, cuando normalmente los desprecia más que a otra cosa. A lo largo de su interacción con el grupo, mantiene una expresión de velado disgusto por ser forzado a relacionarse con tales sujetos.

Kedward ha realizado una larga investigación sobre lo que pasa en la villa y sabe todo lo que puede llegar a saberse con pruebas de Reunir información, excepto el nombre de Tyrlandi. Su teoría se

basa en que la Casa de pórvido se prepara para hacer con el negocio de las drogas lo que ya hizo con el negocio de la prostitución: para ser exactos, eliminar toda la competencia al introducir un producto mejor en el mercado. Su propuesta al grupo es que investiguen la Casa de pórvido, averigüen quién fabrica la droga y cuales son sus planes, y se aseguren de que dichos planes fracasen. Si pueden apropiarse de una muestra de la droga, está dispuesto a pagar generosamente por ella. El que alguno de los inquilinos de la Casa de pórvido acabe muriendo es algo que no le importa en absoluto. Nunca ha tenido mucho interés en el burdel, dado que nada de lo que allí puedan hacerle se acerca a lo que consigue de Matilde.

En cualquier caso, Kedward no quiere arriesgar ni su vida ni la de Matilde iniciando un conflicto abierto con la Casa de pórvido. Y lo que es más importante, no quiere abandonar su torre desprotegido en estos tiempos turbulentos. Si el grupo está de acuerdo con esta tarea, les ayuda en lo que pueda; lanzandoles conjuros gratis, permitiéndoles dormir en su torre (sólo en la planta baja—no es muy cómoda pero es bastante segura), e incluso es muy posible que enseñe a alguno de los personajes magos algún conjuro nuevo. También les ofrece gratis algunas de las drogas que tiene en sus almacenes si con ello piensa que será más fácil aplacar a los PJs. Puedes suponer que tiene unas 5.000 po de cada una de las siguientes drogas en su torre preparadas para su distribución: bacaran, hierba de diablo, polvos de seta, hojas de rojaflo, rhul, sannish y vodare. Si se le presiona, podría consentir en prestar alguno de sus objetos mágicos, aunque nunca su guadaña de doble hoja.

ACONTECIMIENTO 3: EL ENEMIGO DE TU ENEMIGO

Con el tiempo Tyralandi se percató de la existencia de los personajes y piensa que quizá podría usarlos para avanzar en sus planes. Depende de ti el cuándo y dónde contacte con el grupo, pero debería pasar antes de que los PJs hagan su primer gran asalto a la Casa de pórvido. Por supuesto, el grupo puede tomar esta decisión por ti, si saben de Tyralandi y la buscan.

De día Tyralandi se refugia en las tierras boscosas de alrededor para descansar; siempre elige un lugar distinto para evitar que sus enemigos la embosquen. Cuando decide contactar con el grupo, se acerca con cautela. Les deja claro que prefiere hablar antes que combatir, pero aún así siempre va acompañada por seis rufianes de Calahundida hechizados que ha reunido para protegerse. Si el grupo ataca, activa su belleza cegadora y huye dejando a sus



rufianes a combatir con el grupo; al día siguiente intentará otro contacto pacífico, acompañada de un nuevo grupo de desalmados. Si el grupo la rechaza de nuevo, ataca, iracunda.

Si Tyralandi logra contactar de forma pacífica, el grupo aprenderá muchas cosas de ella. Les dirá que necesita su ayuda para buscar y destruir a un culto de adoradores de Demogorgon, poderoso y con muchos seguidores. Les propondrá una tregua a

NUEVA ARMA EXÓTICA

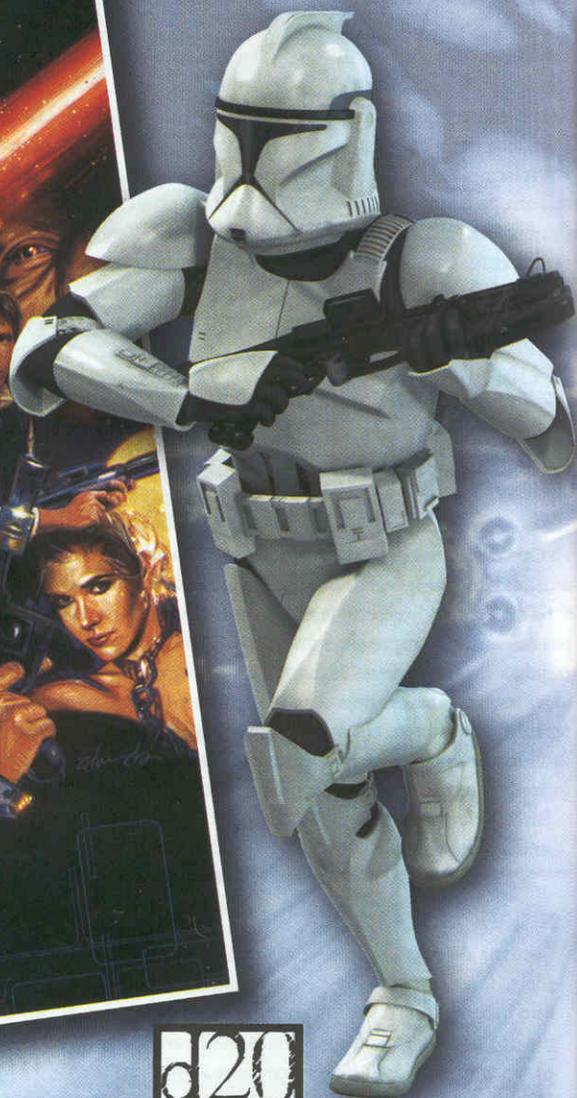
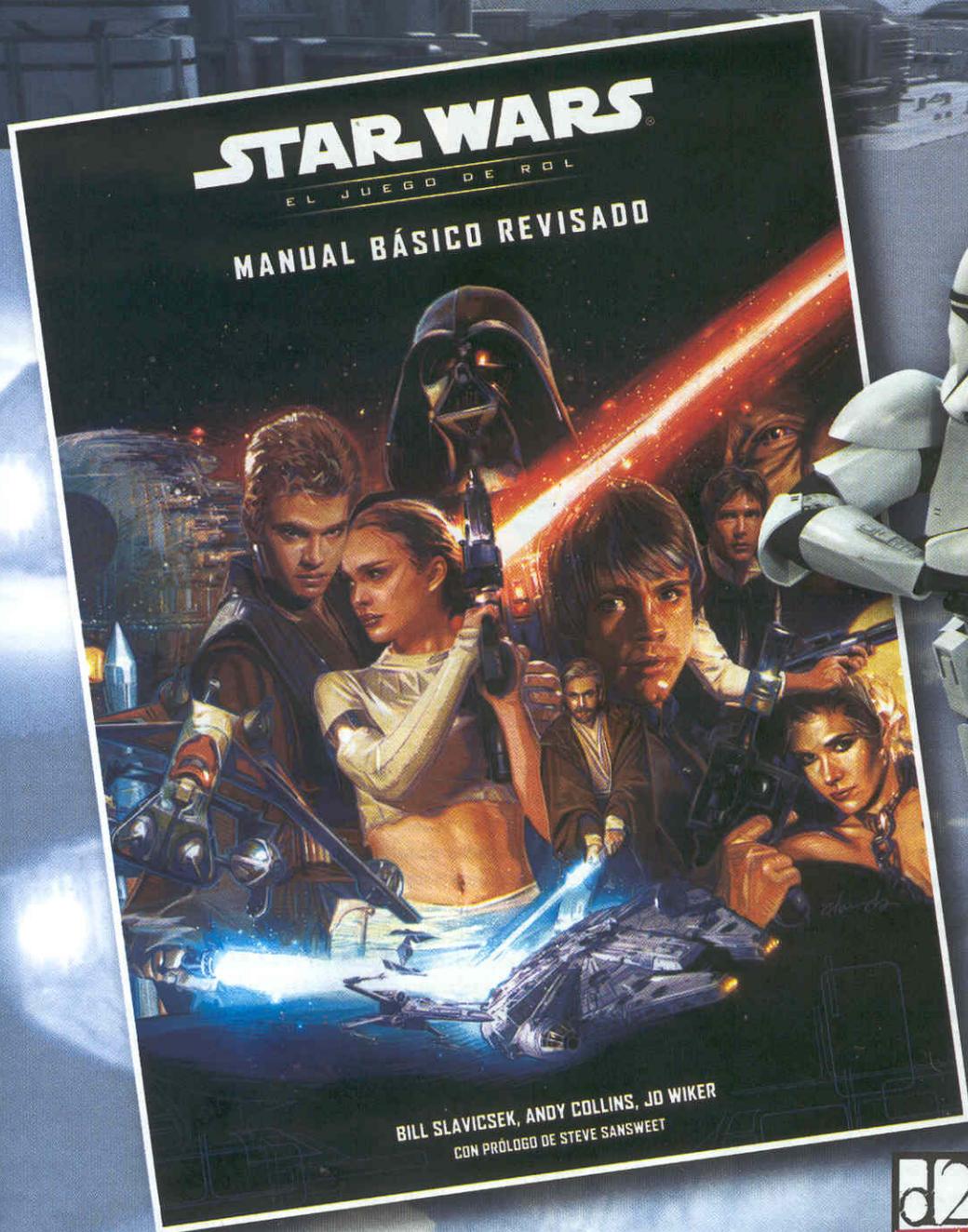
Guadaña de doble hoja: una guadaña de doble hoja es un arma doble. Puedes combatir con ella como si llevaras dos armas, pero incurres en todos los penalizadores asociados al combate con dos armas, igual que si utilizaras un arma a una mano y un arma ligera (consulta 'Atacar con dos armas' en la pág. 124 del *Manual del jugador*). Una criatura que use un arma doble en una mano, como un ogro manejando una guadaña de doble hoja, no puede usarla como arma doble.

Una guadaña de doble hoja inflige 2d4 puntos de daño con cada hoja, y tiene un multiplicador crítico de x4. Pesa 20 lb., su

precio de fabricación es de 200 po, y sus hojas infligen tanto daño perforante como cortante.

Las hojas de esta guadaña se orientan en sentidos opuestos respecto al mango del arma, por lo que parece una "S" exagerada si la observas desde un lado. Pesada e incómoda, es difícil aprender a usarla. Quienes intenten combatir con una guadaña de doble hoja sin que alguien familiarizado con el arma les imparta la instrucción adecuada, pronto podrán ser distinguidos por su falta de dedos de las manos o de los pies, o incluso la pérdida de miembros mayores.

EL JUEGO QUE TODOS ESTÁBAMOS ESPERANDO



devir

Rambla Catalunya, 117 Pral. 2ª • 08008 Barcelona
Telf.: 93 238 98 70 • e-mail: spain@devir.es • web: www.devir.es

corto plazo; sabe que los seguidores de Demogorgon no traman nada bueno y que sus oportunidades de derrotarlos mejorarán si se alía con los aventureros. Está dispuesta a repartir el tesoro en partes iguales siempre que los cultistas sean derrotados.

Tyralandi sabe con seguridad tres cosas sobre este culto:

1. Su base se encuentra en la Casa de pórfido y usan el burdel como fuente de ingresos para financiar el culto.
2. Les dirige un sirviente poderoso del Demogorgon llamado Wulvera, que abandona la Casa de pórfido muy pocas veces.
3. Wulvera prepara un gran sacrificio a Demogorgon; Tyralandi no está segura de cómo es o que pretende este sacrificio, pero a Graz'zt no le resultaría nada agradable que tuviera éxito.

Incluso si el grupo renuncia a ayudarla, Tyralandi les ofrece esta información "como muestra de buena voluntad" antes de que se vayan, con la esperanza de que el grupo se acabe responsabilizando de erradicar el culto.

🔮 **Tyralandi, semininfa/semiinfernal Exp 1/Sierva de Graz'zt 4:** VD 13; ajeno Mediano (caótico, maligno), DG 7d6+14 + 1d10+2; pg 46; Inic +4; Vel 30', Nadar 20', Volar 30' (regular); CA 24, toque 17, desprevenido 20; Atq. +11/+6 c/c (1d6+2/crít. 15-20, estoque afilado +1) y +5 c/c (1d6, garra) y +2 c/c (1d4, mordisco); AE aptitud de combate con dos armas, aptitudes sortilegas, belleza cegadora (CD 23), belleza ultraterrena (CD 23), conjura como un clérigo de 9.º nivel, conjuros traicioneros +2d6, convocar demonio, enemigo predilecto (enanos), hechizar; carisma oscuro +2, CE visión en la oscuridad 60', inmunidad a venenos, resistente a la electricidad 20, resistente al ácido 20, resistente al frío 20, resistente al fuego 20; AL CM; TS Fort +6, Ref +8, Vol +14; Fue 12, Des 18, Con 15, Int 20, Sab 24, Car 28.

Habilidades: Arte (pintura) +11, Averiguar intenciones +12, Concentración +13, Diplomacia +17, Engañar +20, Escapismo +10, Interpretar (danza, melodía) +12, Saber (arcano) +16, Saber (religión) +16, Sanar +13, Usar objeto mágico +15. Dotes: Magia tatuada*, Mancillar conjuro (dote vil), Pericia, Rastrear, Siervo de un demonio (Graz'zt) (dote vil), Sutileza con un arma (estoque).

*Magia tatuada apareció por primera vez en el libro *Señores de la oscuridad* de REINOS OLVIDADOS. La hemos reimpresso junto a otras dotes nuevas en el apartado 'Dotes viles'.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *oscuridad*, *veneno*, *aura sacrilega*; 1/día: *blasfemia*, *contagio*, *profanar*, *puerta dimensional*, *desacralizar*, *azote sacrilego*. Nivel de lanzador 10.º; CD base = 16 + nivel de conjuro.

Carisma oscuro (Ex): Tyralandi añade un bonificador de mejora de +2 a su puntuación de Carisma al realizar pruebas de Empatía animal, Engañar, Diplomacia, Reunir información, Trato con animales e Interpretar.

Hechizar (St): puede lograr el mismo efecto que el conjuro *hechizar persona* a voluntad. Nivel de lanzador 4.º; CD base 20).

Conjuros traicioneros (Sb): cuando lanza conjuros que causen daño objetivos que no puedan aplicar su bonificador de Destreza a la CA, Tyralandi causa +2d6 puntos de daño adicional.

Convocar demonio menor (St): Tyralandi puede convocar a un demonio de 5 DG o menos una vez al día. Esta aptitud es como el conjuro *convocar monstruo* lanzado por un conjurador de nivel 15.º.

Conjuros de druida preparados (6/6/6/5/3/2, CD base = 17 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia*, *leer magia*, *llamarada*, *orientación divina*, *preservar órgano**, *remendar*; 1.º: *colmillo mágico*, *curar heridas leves* ×2, *enmarañar*, *mano arácnida**, *niebla de oscurecimiento*; 2.º: *aguante*, *esfera flamígera*, *flamear*, *fuerza de toro*, *restablecimiento menor* ×2; 3.º: *brotar de espinas*, *colmillo mágico mayor*, *curar heridas moderadas*, *esfera flamígera mancillada*, *serpientes de Theggeron**; 4.º: *descarga flamígera*, *garras del salvaje**, *llamar al relámpago mancillado*; 5.º: *muro de espinas*, *sanguijuela de poder**.

Nota: si no utilizas el *Libro de oscuridad vil*, sustituye los conjuros marcados con un asterisco por otros.

Poseiones: *coraza de mithril* +2 *ilusoria*, *estoque* +1 *afilado*, *anillo de sabiduría* +4 (como la *presea de sabiduría* +4), *anillo de protección* +2, *brazales del masoquista*, *collar de cuentas de plegaria (castigo)*, *aro corporal de desprecio*, *tatuaje de colmillos del rey vampiro*, *tatuaje de curar heridas leves* ×2, *tatuaje de restablecimiento menor*, *tatuaje de curar heridas moderadas* (nivel de lanzador 9.º).

OBJETOS VILES

Algunos de los objetos usados en esta aventura aparecen en el *Libro de oscuridad vil*, pero los reimprimimos a continuación:

Aro corporal de desprecio: cuando este aro se pone perforando alguna parte del cuerpo de un ajeno maligno, le permite realizar un impacto crítico automático contra una criatura no ajena, cada vez que obtenga una amenaza de crítico.

Nivel de lanzador: 1.º; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, arma corrupta; **Precio de mercado:** 8.000 po.

Anillo del amo: el portador de este anillo de hierro, estampado con el símbolo de un halcón de aspecto siniestro, puede causar 3d6 puntos de daño por asalto como acción gratuita a cualquiera que lleve un anillo de esclavo unido a él. Además, el portador puede intercambiar mensajes con cualquiera que lleve un anillo de esclavo (como si estuviese utilizando un conjuro de *recado*) tres veces por día. Habitualmente un *anillo del amo* tiene diez anillos de esclavo unidos a él.

Nivel de lanzador: 7.º; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, *agostar*, *recado*; **Precio de mercado:** 40.600 po.

Anillo de esclavo: este anillo de hierro, una vez puesto, no puede ser quitado salvo por el portador del *anillo del amo* (ver más arriba) unido a él. El portador está sometido a un horrible daño que altera la carne, a voluntad del portador del *anillo del amo*, y también puede intercambiar mensajes con él.

Nivel de lanzador: 7.º; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, *agostar*, *recado*; **Precio de mercado:** 500 po.

Anillo de llanto: este anillo gris mate permite al portador causar una tristeza gimoteante e insostenible con un toque. Un humanoide tocado por el portador de un *anillo de llanto* debe superar una salvación de Vol (CD 11) o quedar imposibilitado durante 1 asalto, tras el cual recibe un penalizador -3 a las tiradas de ataque, TS, pruebas de características y pruebas de habilidades durante 5 asaltos. Cada vez que el anillo es utilizado para afectar a una criatura, el portador recibe un penalizador -1 de moral a las tiradas de ataque, TS, pruebas de características y pruebas de habilidades durante 5 asaltos.

Nivel de lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, *pena*; **Precio de mercado:** 3000 po.

La madre de Tyralandi fue violada por un íncubo hace 100 años y dejada por muerta. Se recuperó para morir más tarde al desgarrarla Tyralandi para poder salir. Ya de niña, Tyralandi se mostró capaz de valerse por sí misma. Creció rápidamente y se dio cuenta de que sus aptitudes eran mucho más poderosas que las de los otros habitantes del bosque donde vivía; no tardó en distorsionar a su voluntad tanto el bosque como a sus habitantes. Después de varias décadas se aburría tanto con su imperio que lo dejó decaer para emprender la búsqueda de algo nuevo. Encontró a Graz'zt, quien, impresionado con su belleza y crueldad, le ofreció poder y gracia demoníaca si accedía a convertirse en uno de sus siervos; Tyralandi aceptó enseguida, y no se ha arrepentido ni un solo día. Ha realizado numerosas misiones para el príncipe oscuro, incluyendo el asesinato de varios seguidores de Demogorgon. Su actual misión consistente en destruir la Casa de pórfido es la más importante que le ha encomendado hasta ahora, y quiere dejarle claro que no cometió ningún error al hacerla su sierva.

Tyralandi es una belleza gótica y hechizadora, de piel casi blanca, ancha de hombros, pelo negro y liso, alas de cuervo, vestigios de cuernos de color rojo sobre su frente, garras que surgen de las yemas de sus dedos, y una cola prensil. Tatuajes de color azul, rojo y negro con runas arcanas y alambres espinosos enrollados adornan su espalda, hombros, pecho, alas, brazos, piernas y tobillos. No suele vestirse más que con su *coraza ilusoria* (que altera para que parezca una capa de plumas multicolor), su joyería mágica (incluyendo el *aro corporal de desprecio* perforando su pezón izquierdo), sus brazales y sus tatuajes.

Al ser sadomasoquista, Tyralandi ya ha perdido un 1d3x 10% de sus pg por heridas autoinfligidas cuando el grupo la encuentre. Obtiene un bonificador +4 de circunstancia a las salvaciones contra efectos dolorosos, y un bonificador +1 de circunstancia a las tiradas de ataque y daño, pruebas de habilidad, y salvaciones en el asalto siguiente al que cause o sufra al menos 13 puntos de daño.

LA CASA DE PÓRFIDO

Sin incluir a las prostitutas, la Casa de pórfido está habitada en su totalidad por yuan-ti ocultistas de Demogorgon. Las horas diurnas representan los momentos de poca actividad de la Casa de pórfido; los sirvientes yuan-ti limpian el lugar, alimentan a los "empleados", se preparan para los acontecimientos que pudieran celebrarse por la noche y, descansan. La casa se abre al público a la puesta de sol. A partir de ese momento, el sitio se llena rápidamente de gente; las diversiones de la Casa de pórfido no son baratas, pero son populares. Los precios aseguran que los vagabundos y la chusma callejera se mantengan fuera.

Paredes: tanto los muros exteriores como interiores de la Casa de pórfido están contruidos de pórfido sólido.

♥ **Paredes exteriores e interiores:** 3' de grosor; dureza 8; pg 540; CD de Tregar 25.

Puertas: casi todas las puertas son de madera y están adornadas con inscripciones de escenas sugerentes y eróticas. Las puertas son ligeramente más gruesas de lo normal para evitar que el ruido se transmita de una habitación a otra. Cada puerta está equipada con una cerradura de calidad, aunque la mayoría de las habitaciones no se cierran con llave.

♥ **Puertas interiores:** 3" de grosor; dureza 5; pg 30; CD de rotura 23; CD de Abrir cerraduras 30.

Las puertas de entrada están contruidas en hierro dorado y cerradas con llave mediante una cerradura asombrosa.

♥ **Puertas de entrada:** 8" de grosor; dureza 10; pg 240; CD de rotura 28; CD de Abrir cerraduras 40.

Luz: la mayor parte de las habitaciones están iluminadas por *llamas continuas* de poca intensidad lanzadas sobre lámparas doradas y candelabros de pared.

Las paredes están decoradas con cortinas azules y rojas, o cuadros subidos de tono. En casi todos los rincones disponibles

NUEVO OBJETO MÁGICO: BRAZALES DEL MASOQUISTA

Estos brazales de mithril y maderas oscuras parecen inofensivos hasta que examinamos su superficie interior, que está repleta de púas, anzuelos y cuchillas. Cuando se cierran, se clavan en la piel del portador, produciéndole un dolor intenso y aturdiéndole durante 1d4 asaltos. Si el portador es masoquista o sadomasoquista, la magia de los brazales se activa una vez acaba este periodo; en cualquier otro caso los brazales se abren y caen.

Si los lleva un masoquista o un sadomasoquista, los brazales agudizan los sentidos de la víctima en lo relacionado al placer y el dolor, y usan esa energía para mantenerle vivo. Cada vez que el portador sufre daño de una fuente física, un máximo de 2 puntos de daño se convierten automáticamente en daño no letal. Por ejemplo, si sufre 8 puntos de daño de un impacto, realmente sufre 6 puntos de daño letal y 2 puntos de daño no letal. Las heridas autoinfligidas no son afectadas por este poder.

Al convertir el daño, los brazales transforman el dolor del portador en luz visible, haciendo que sus heridas brillen como en el conjuro *fuego feérico* (aunque no se trata al portador como

si estuviera afectado por el conjuro). Además, el portador puede usar los brazales para activar uno de sus tres efectos sortilagos si se autoinflige heridas. Primero, puede manifestar un conjuro de *luz* infligiéndose 1 punto de daño. Si se causa al menos 5 puntos de daño puede crear un conjuro de *luz abrasadora*. Este poder puede activarse hasta 3 veces al día. Por último, puede desencadenar una *explosión solar* asestandose un golpe de gracia a sí mismo (que no tiene por qué tener éxito); este poder puede activarse una vez al día. Adicionalmente, la *explosión solar* se activa de manera automática si se da muerte al portador. La *explosión solar* se centra en el portador, y aunque no le afecte a él, podría afectar a los aliados que se encuentren dentro del alcance. Estos tres poderes funcionan como un efecto de 15.º nivel.

La curación mágica no se lleva bien con estos brazales. Si el portador recibe curación mágica llevándolos, queda mareado durante 1d6 asaltos.

Nivel de lanzador: 15.º; **Prerequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *luz*, *rayo solar*, *explosión solar*, el creador debe ser masoquista o sadomasoquista; **Precio de mercado:** 65.000 po; **Peso:** 1 lb.

encontramos estatuas eróticas. Todas estas muestras artísticas tienen algún valor; un grupo de cuatro personajes particularmente avaricioso podría recolectar todas las estatuas y pinturas en un día de trabajo, siempre que no haya nadie que los detenga; toda la colección está valorada en 5.000 po y pesa aproximadamente 1.000 lb. Algunos objetos de arte se mencionan específicamente en las descripciones de las habitaciones; esos tesoros no forman parte del conjunto mencionado anteriormente.

Los suelos de todo el edificio están recubiertos con alfombras suaves y gruesas colocadas sobre un relleno almohadillado; caminar por la Casa de pórfido es como caminar sobre una cama

firme. Aunque no hay ventanas, la ventilación se consigue a través de unos respiraderos de ventilación bien escondidos de aproximadamente 1 pulgada de diámetro; estos respiraderos suelen estar al nivel del suelo en la mayor parte de las habitaciones. Los yuan-ti pueden usar estos respiraderos para trasladarse de una habitación a otra si asumen la forma de una víbora Menuda. Moverse de una habitación a otra por los pisos superiores requiere 2d4 asaltos.

La mayor parte de los habitantes de la Casa de pórfido son yuan-ti puracasta (16 de ellos habitan en el burdel). Los siguientes en rango son los guardias de la Casa de pórfido (8). Tres *madames*

DOTES VILES

Varios PNJs de esta aventura poseen dotes del *Libro de oscuridad vil*. Las reimprimimos aquí y en la pág. 83 para tu comodidad.

DEFORMIDAD VOLUNTARIA [VIL]

Mediante escarificaciones, automutilación y súplicas a poderes oscuros, el personaje tortura voluntariamente su propio cuerpo.

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +2 de deformidad en las pruebas de Intimidar.

IMPACTO CON ARMAS VIL [VIL]

El personaje puede concentrar poder maligno en sus golpes.

Prerrequisito: Car 15, Soltura con el arma específica.

Beneficio: cada vez que el personaje inflija daño con un tipo específico de arma, causa 1 punto adicional de daño vil.

IMPULSAR RESISTENCIA A CONJUROS [GENERAL]

Haciendo un trato con un poder maligno, el personaje se hace aún más resistente a la magia.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: si el personaje ya tenía resistencia a conjuros innata, obtiene un bonificador +2 profano a su puntuación previa de resistencia a conjuros.

MAESTRÍA CON LOS SACRIFICIOS [VIL]

El personaje es muy hábil ofreciendo sacrificios vivos a dioses malignos o infernales.

Prerrequisito: Sab 15.

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +4 profano en las pruebas de Saber (religión) cuando realiza un sacrificio.

Normal: sin esta dote, un personaje que haga un sacrificio realiza una prueba normal de Saber (religión), modificada tal como se describe en el Capítulo 2 del *Libro de oscuridad vil*.

MAGIA TATUADA [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear tatuajes que almacenan conjuros.

Prerrequisito: habilidad de Arte (caligrafía) o Arte (pintura), nivel de lanzador 3 o superior.

Beneficio: puedes crear tatuajes mágicos de un solo uso. Puedes crear un tatuaje con cualquier conjuro de 3.º nivel o inferior que conozcas y que tenga como objetivo a una o varias criaturas. Crear el tatuaje cuesta 1 hora y debe ser hecho sobre una criatura corpórea. Cuando creas un tatuaje, tú estableces el

nivel de lanzador, que debe ser suficiente para lanzar el conjuro en cuestión y no mayor que tu propio nivel. El precio base de un tatuaje es el nivel de conjuro x su nivel de lanzador x 50 po. Para crear un tatuaje debes gastar 1/25 de su precio base en PX y usar materias primas por un valor igual a la mitad de su precio base.

Al crear un tatuaje, tú realizas cualquier elección como lo harías normalmente al lanzar el conjuro. El portador del tatuaje es el único que puede activarlo y siempre es el objetivo del conjuro. Activar un tatuaje requiere que la criatura lo toque con cualquier mano (no hace falta que esté vacía). Activar un tatuaje es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Cualquier tatuaje que almacene un conjuro con algún componente material caro o con un coste en PX también conlleva un coste equivalente. Además de los costes derivados del precio base, debes gastar el componente material o pagar los PX cuando creas el tatuaje.

Normalmente el tatuaje usa el espacio de un objeto mágico en el cuerpo del receptor. Por ejemplo, una criatura con un tatuaje en una mano no podría obtener los beneficios de un guante mágico en ella. O si tuviera un tatuaje mágico en la espalda no recibiría los beneficios de una capa, manto o toga mágicos. El tatuaje mágico es siempre el primer objeto "llevado" en esa parte del cuerpo, negando los efectos del resto de objetos. Un tatuaje puede ser creado de modo que no use espacio de objeto mágico, pero el precio base de este tipo de tatuaje es el doble del normal.

Un tatuaje mágico puede borrarse con un conjuro de *borrar* como si fuera escritura mágica. Fallar al borrarlo no lo activa.

MANCILLAR CONJURO [METAMÁGICA]

El personaje puede transformar uno de sus conjuros en un conjuro maligno, y las heridas que inflija el conjuro están manchadas por el más inmundo mal.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

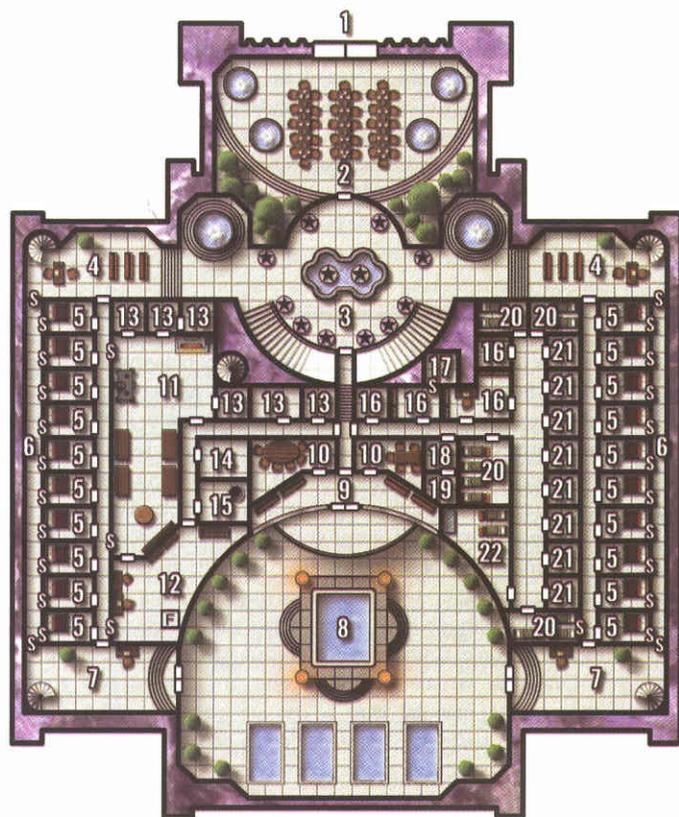
Beneficio: esta dote añade el descriptor de maligno a un conjuro. Además, si el conjuro inflige daño, la mitad de ese daño se considera daño vil. Por ejemplo, un *rayo relampagueante* mancillado lanzado por un mago de nivel 8.º causa 8d6 puntos de daño; 4d6 puntos de daño eléctrico y 4d6 de daño eléctrico vil (por lo cual las criaturas inmunes a la electricidad no sufren daño alguno). Un conjuro mancillado usa un espacio de conjuros un nivel superior a su nivel real.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces, eligiendo un conjuro diferente cada vez.

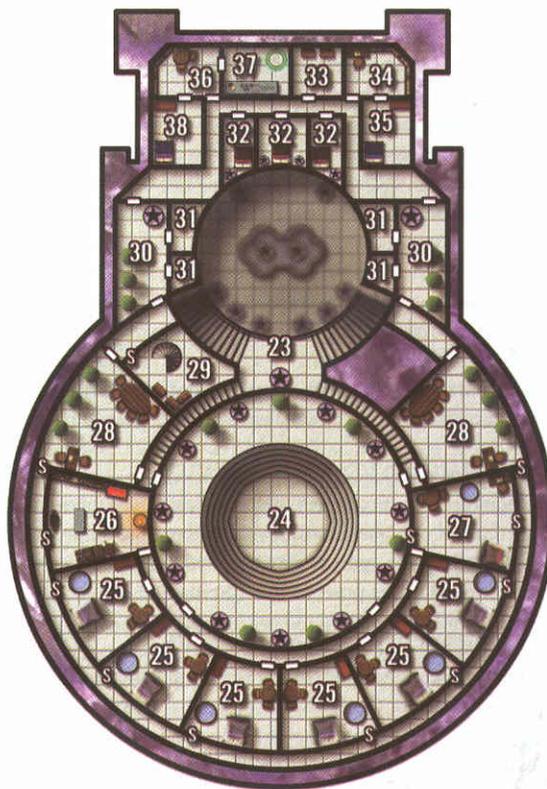
CASA DE PÓRFIDO

1 casilla = 5 Pies

Oeste



Planta baja



Primera planta

lo supervisan todo e informan a Wulvera. Tres clérigos yuan-ti abominación viven en las habitaciones cercanas al templo y no se aventuran nunca por los pisos superiores. Tanto los yuan-ti puracasta como los híbridos utilizan su habilidad de Disfrazarse para aparentar ser humanos o elfos. Además de los anteriores, otras criaturas mortales vagan por los lugares más escondidos del edificio.

Obviamente, un asalto frontal a la casa es poco menos que un suicidio. Una opción mucho más productiva es la de infiltrarse en la casa, ya sea secretamente o haciéndose pasar por clientes potenciales. Una vez dentro, un grupo sigiloso o diplomático podría explorar la mayor parte de la planta baja y el piso superior sin casi oposición, y sin levantar demasiadas sospechas. Y una vez que los personajes se las arreglen para penetrar en las profundidades de la Casa de pórfido, donde muchos de los soldados rasos yuan-ti no se atreven a ir, el combate seguramente no será tan abrumador. La colaboración de Tyralandi ayudaría al grupo si se alían con ella. De todas formas no dejes que los Pjs dependan mucho de su ayuda ya que aunque pueda parecer increíblemente cooperativa para ser un ajeno maligno, no ofrecerá su ayuda con mucha celeridad sobre todo si la situación es peligrosa.

A menos que un personaje aparente con mucha obviedad que es de alineamiento bueno, no hay ninguna razón para que el personal de la Casa de pórfido sospeche algo cuando los vea llegar. Si ya habían demostrado sus intenciones de destruir el lugar hasta

que no queden más que los cimientos, los PJs podrían necesitar varias pruebas de Engañar o Disfrazarse. Obviamente, las pruebas de Engañar serán lo más adecuado si resultan sorprendidos en algún lugar donde no se suponga que hayan de estar. Si el grupo sabe que el aliento de demonio se manufactura en algún sitio de la casa, podrían pasar como clientes interesados en adquirir algo de droga. Desafortunadamente esta táctica alerta inmediatamente a Wulvera de que pasa algo sospechoso. Si Wulvera se da cuenta de que hay suelta por la casa gente que puede causar problemas, se retirará a las cámaras subterráneas y se preparará para enfrentarse a ellos, dejando la defensa de los pisos superiores a sus subordinados.

I. ENTRADA A LA CASA DE PÓRFIDO (NE 10)

Esta elegante edificación de planta semicuada tiene dos plantas y está construida en un pórfido que va del púrpura oscuro al malva. Cuatro minaretes se alzan en cada una de sus cuatro esquinas, y un domo central sirve de tejado. La fachada está adornada con estatuas, bajorrelieves, y otras figuras labradas representando a atractivos hombres y mujeres en poses lascivas o en actividades carnales.

El edificio asoma sobre un área abierta repleta de piratas, piratas y artistas callejeros, pregonando sus actividades ilícitas, metiéndose en peleas y causando problemas. Ninguno se

acerca mucho al edificio, lo que hace que las viejas y desastradas chabolas de madera de una sola planta que lo rodean aún parezcan más desvencijadas de lo que están. Dos guardias humanos (un varón y una mujer, bastante atractivos) están ante un par de puertas doradas, ataviados con una armadura completa ceremonial de color púrpura que se adapta muy bien al cuerpo y revela mucha más carne de lo que resulta práctico para esa indumentaria. Sus yelmos son máscaras de porcelana blanca que representan bellas caras humanas, y blanden alabardas. Las puertas miden unos 15' de alto, son doradas y unos detallados labrados en su parte anterior representan una orgía desenfadada.

Durante el día las puertas permanecen bajo llave con cerraduras asombrosas (CD 40), y los dos guardias se aseguran de que nadie se acerque a ellas. Realmente las puertas están hechas de piedra y recubiertas con pintura dorada. Por la noche permanecen cerradas pero no con llave. El edificio ya sería único simplemente por el hecho de no tener ninguna ventana o entrada a excepción de las puertas frontales.

Criaturas: cualquiera que se acerque demasiado (a menos de 20') es interpelado por uno de los guardias, que le pide explicaciones sobre sus intenciones. Permiten pasar a cualquiera que busque compañía o entretenimiento, siempre que paguen 10 po por persona.

➔ **Guardias de la Casa de pórvido, Yuan-ti puracasta varón y mujer Gue3:** VD 8; humanoide monstruoso Mediano; DG 6d8+12 + 3d10+6; pg 62; Inic +6; Vel 30' (20' con armadura); CA 21, toque 11, desprevenido 20; Atq. +14/+9 c/c (1d10+5/crít. x3, *alabarda* +1); AE aptitudes sortilegas, poderes psiónicos; RC 16; AL CM; TS Fort +7, Ref +8, Vol +9; Fue 17, Des 14, Con 14, Int 18, Sab 16, Car 19.

Habilidades: Avistar +14, Concentración +11, Disfrazarse +4*, Esconderse +3*, Escuchar +14, Saber (local) +9, Saber (religión) +9, Trepar +7. **Dotes:** Alerta, Desarme mejorado, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Siervo de un demonio (Demogorgon) (dote vil), Sutileza con un arma (alabarda).

*Los yuan-ti que utilicen su poder camaleónico reciben un bonificador de circunstancia de +8 a sus pruebas de Esconderse, y los yuan-ti puracastas reciben un bonificador racial de +5 a sus pruebas de Disfrazarse cuando intenten encarnar a un humano. El penalizador de armadura ya ha sido contabilizado en las habilidades pertinentes.

Posesiones: *armadura completa* +1 ilusoria, *alabarda* +1, *guanteletes de fuerza de ogro*, *talega* con 30 po.

Desarrollo: si el grupo ataca la Casa de pórvido y después se retira, Wulvera ordenará cerrar la casa y adelantará sus planes. Ahora, en vez de sacrificar a los participantes en una de las orgías de la Casa de pórvido, preferirá sacrificar al grupo. Un día después del ataque, Wulvera abandonará los pisos superiores de la casa y realojará a sus acólitos en los subterráneos. Esperará inducir al grupo a volver a la casa y allí sacrificarlos. Situará guardias de vigilancia a la espera de que el grupo vuelva a la casa, y una vez que estén en sus profundidades (probablemente saqueando), hará que uno de sus clérigos utilice la *varita de transformar piedra* descrita en el área 19 para cerrar la salida y encerrar al grupo en el edificio. Después empezará a mandar a sus acólitos en grupos con la intención de emboscar al grupo y seguramente someterlos o capturarlos.

2. VESTÍBULO (NE 9)

Esta gran habitación se encuentra siempre iluminada mediante numerosos candelabros de cristal con sendos conjuros de *llama continua*. Las paredes están recubiertas de cortinajes rojos y púrpuras, y con una gran colección de pinturas eróticas.

DOTES VILES (CONTINUÍA)

Las dotes restantes que no proceden de libros básicos se reimprimen a continuación.

MARCA DEL MAL [VIL]

El personaje está marcado físicamente para siempre como el sirviente de un poder maligno mayor que él, o como un villano al que no le importa quién sepa que él sólo ansía la muerte, la destrucción y el sufrimiento de los demás. Es un símbolo incuestionable de su perversidad y depravación sin límites, y quienes lo vean sabrán más allá de cualquier duda que su portador siempre estará bajo el influjo de los poderes más oscuros.

Beneficio: las criaturas malignas reconocerán de forma automática el símbolo con el que está marcado el personaje, como un signo de su total depravación o de su total servidumbre a un patrón poderoso, aunque la identidad específica de dicho patrón no será revelada. El personaje obtiene un bonificador +2 de circunstancia en todas las pruebas de Diplomacia e Intimidar que lleve a cabo contra criaturas malignas.

SIERVO DE UN DEMONIO [VIL]

El personaje se entrega voluntariamente a un príncipe de los demonios, y a cambio gana una pequeña cantidad de poder.

Beneficio: una vez al día, mientras realiza un acto maligno, el personaje puede acudir a su patrón demoníaco para sumar un bonificador +1 de suerte a cualquier tirada individual.

Especial: una vez que un personaje a adquirido esta dote, no puede adquirirla de nuevo; no puede ser el siervo de más de un demonio. Tampoco puede adquirir la dote de Discipulo de las tinieblas.

SOLTURA CON LA MAGIA MALIGNA [GENERAL]

Los conjuros del personaje que tengan el descriptor de maligno son más potentes de lo normal gracias a un trato realizado con un poder maligno.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: suma +2 a la CD para todos los TS contra los conjuros del personaje que tengan el descriptor de maligno.

Estatuas de temática similar se encuentran emplazadas en diversos lugares cercanos a las paredes, y un conjunto de seis grandes fuentes de las que surge un agua cristalina y burbujeante dominan los límites de la habitación. Jardines gemelos repletos de pequeños árboles se encuentran colocados flanqueando un arco en forma de cúpula situado al sur. El centro de la sala está ocupado por grandes mesas de banquete.

De noche, 4d6 clientes de diferentes tipos deambulan por aquí, expectantes, esperando ser invitados a la antecámara del sur por una de las *madames*. Cuatro sirvientes vestidos con sedas y velos están asignados a la habitación repartiendo aperitivos y bebidas para evitar que los clientes se exasperen. Cada pocas horas, una *madame* se asoma por la arcada sur para dejar que los clientes que esperan entren a la antecámara, y para que los anteriores invitados pasen a esta cámara previamente a su salida del edificio.

Criaturas: los cuatro sirvientes son yuan-ti puracastas, y mientras sirven a los invitados vigilan que ninguno de los que están en la habitación cause problemas. Los clientes son combatientes de 1.º nivel, y si hay una lucha se unirán rápidamente a ella. Los sirvientes en cambio huirán por el arco sur, para no exponer su verdadera naturaleza ante tantos invitados.

➤ **Yuan-ti puracasta (4):** 27 pg cada uno; *Manual de monstruos* 189.

⚔ **Invitados lujuriosos, humanos y humanas Cmb1 (4d6):** VD 1; humanoide Mediano; DG 1d8+1; pg 8; Inic +0; Vel 30'; CA 12, toque 10, desprevenido 12; Atq. +2 c/c (1d6+1, clava o espada corta); AL NM; TS Fort +3, Ref +0, Vol -1; Fue 12, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 11.

Habilidades: Intimidar +4, Montar +4, Nadar +5; **Dotes:** Dureza, Impacto sin arma mejorado.

Poseiones: armadura de cuero, clava o espada cota, 3d10 po.

3. ANTECÁMARA (NE 10)

La arquitectura de este lugar quita el hipo. Dos estanques gemelos están en el centro de una sala circular con un techo abovedado que se abre al piso superior. Dos escalinatas gemelas ascienden suavemente al piso superior por el sur, y un segundo par de fuentes burbujeantes fluyen en las alcobas de las esquinas izquierda y derecha. Pero lo más impactante son las diez estatuas de pórfido situadas a lo largo del perímetro; cada una mide 9' de alto y representan a guapas mujeres y atractivos hombres desnudos que se mueven fluidamente (cuando se las observa) acariciando sus cuerpos y haciendo gestos seductores.

Cuando una *madame* trae a un nuevo grupo de clientes desde el vestíbulo, lo divide en dos y los distribuye entre esta estancia y las dos habitaciones de registro al este y oeste. El agua de la fuente es pura y refrescante. La puerta sur está bajo llave con una cerradura de calidad (Abrir cerraduras CD 30).

Criaturas: las estatuas son objetos animados para excitar a los clientes. Si un cliente lo pide, puede tener a cualquier estatua como compañía, aunque debe solicitarlo escaleras arriba. Si *Wulvera* lo ordena, las estatuas atacan a todo no yuan-ti con el que se crucen.

➤ **Estatuas de pórfido animadas (10):** VD 3; constructo Grande; DG 4d10; pg 22; Inic +0; Vel 30'; CA 14, toque 9, desprevenido 14; Atq. +5 c/c (1d8+4, golpetazo); AE constructo, dureza 8; AL N; TS Fort +1, Ref +1, Vol -4; Fue 16, Des 10, Con -, Int -, Sab 1, Car 1.

4. HABITACIONES DE REGISTRO

Se conduce a los invitados a estas oficinas lujosamente amuebladas y se les invita a sentarse en unos bancos. Son atendidos individualmente en una mesa y una de las *madames* procede a su registro en el libro de la casa. El registro consiste en varias preguntas personales como el nombre, la dirección, preferencias sexuales, una breve historia personal y una descripción del tipo de compañero que buscan; los personajes que quieran dar información falsa deben pasar con éxito una prueba de Engañar. Cualquiera que sea descubierto mintiendo será acompañado a la salida.

Disfrutar de la compañía de uno de los "empleados" corrientes cuesta sólo 50 po por hora, mientras que las peticiones especiales cuestan mucho más. Si un personaje tiene una petición especial, debe pasar una prueba de Diplomacia opuesta a la prueba de Diplomacia de la *madame* para que su petición sea atendida, en cuyo momento es conducido escaleras arriba al registro especial (area 28). La escalera desemboca en un pequeño compartimiento de observación situado en uno de los minaretes; estas zonas de observación no están ocupadas.

5. HABITACIONES DE INVITADOS NORMALES

La Casa de pórfido tiene veinte habitaciones de invitados normales, todas ellas ocupadas por un hombre o una mujer aparentemente preparados para complacer a sus invitados. Ninguno de estos hombres o mujeres son muy habladores o especialmente creativos, pero se adaptan bastante bien. Uno de los puntos destacados de la Casa de pórfido es que siempre parece que puedes encontrar el tipo justo de compañía que buscas; la razón que lo explica es simple y perturbadora.

Durante el registro, un yuan-ti puracasta espera en una habitación secreta que conecta todas estas habitaciones con las habitaciones de registro situadas al norte. El yuan-ti escucha las conversaciones, y cuando los invitados explican que es lo que están buscando, el yuan-ti se escabulle a la siguiente habitación disponible y utiliza su aptitud de *polimorfarse a otro* para transformar al inquilino de la habitación dándole el aspecto requerido. Desde luego si la petición de la persona puede concederse sin tener que cambiar el aspecto de la empleada, no se necesita un *polimorfarse*.

Criaturas: cada una de las habitaciones encierra a un hombre o mujer dócil y complaciente que, de hecho, es una criatura *polimorfada*. La mayoría de estos seres son *gulguzhidras* o *arpías*, pero los yuan-ti también tienen algunos *glotones*, que aunque no son tan bien parecidos como las *arpías* o las *gulguzhidras*, son fáciles de controlar y susceptibles de *polimorfarse*. Las criaturas se sienten muy confusas por los constantes *polimorfarse*, y todo lo que saben es que si dan placer a los invitados (la única actividad en su vida que tiene algo de consistencia), serán recompensadas con descanso y una buena comida. Por ello lo hacen lo mejor posible.

Tesoro: todas las criaturas *polimorfadas* portan *anillos de esclavo* para permitir a *Wulvera* enviarles mensajes o castigarlos si es necesario. Siempre que la nueva forma de las criaturas sea humanoide los anillos no se *polimorfarse* con ellas. Los *anillos de esclavo* se detallan en el *Libro de oscuridad vil*. Sólo pueden ser extraídos por el dueño del *anillo del amo*, que puede enviar un *recado* a voluntad a cualquiera que lleve un *anillo de esclavo*. Además, el portador del *anillo del amo* puede (como acción gratuita) causar 3d6 puntos de daño al portador del *anillo de esclavo*.

6. PASADIZO POLIMORFANTE (NE 10)

Estos pasadizos secretos son utilizados por los yuan-ti puracastas para acceder a las habitaciones de invitados siempre que lo necesiten, y prepararlas para los nuevos clientes. En horas de trabajo, hay siempre cinco puracastas acechando en cada uno de estos pasillos.

➔ **Yuan-ti puracasta (5):** 27 pg cada uno; *Manual de monstruos* pág. 189.

7. REGISTRO PARA ORGÍAS

La Casa de pórfido suele organizar orgías en la gran sala situada tras estas habitaciones a las que sólo se accede por invitación, y que están pensadas para sus clientes más asiduos y atrevidos. Estas dos habitaciones se utilizan para asegurarse que sólo sean admitidos los clientes con invitación.

La escalera desemboca en un pequeño compartimiento de observación situado en uno de los minaretes; estas zonas de observación no están ocupadas. Las puertas que conducen a la sala de orgías (área 8) están protegidas con una *cerradura arcana* que se superpone a la cerradura asombrosa. Para abrir esta cerradura es necesario pasar una prueba de Abrir cerraduras con una CD de 50.

8. SALA DE ORGÍAS (NE ≥ 6)

Esta inmensa sala esta suavemente iluminada por losas luminiscentes situadas en el techo, y por un conjunto de cuatro braseros que se hallan colocados alrededor de un gran estanque de agua. Otros estanques de agua caliente y burbujeante están al sur, y docenas de grandes cojines yacen desperdigados por toda la habitación. Al norte podemos encontrar un gran balcón que se asoma a la habitación, más allá del cual puedes observar una fila de varios espejos altos. La habitación huele a sudor y a otros aromas más profundos y almizclados.

Aquí es donde la Casa de pórfido celebra sus orgías. En la próxima orgía programada (a celebrar dentro de poco) es donde Wulvera pretende hacer su sacrificio a Demogorgon. Como preparativo para este acontecimiento, ha encantado las tres puertas que llevan a esta sala con *cerraduras arcanas* para mejorar sus cerraduras asombrosas; la CD para forzarlas es de 50. Los espejos situados al norte son de dos vías, permitiendo observar a los que estén en la sala de observación del norte.

Trampa: Wulvera pretende sacrificar a unas dos docenas de clientes en esta habitación mediante un veneno horrible llamado *polvo enturbiamentes*. Este veneno parece un polvo blanco muy fino y ha sido generosamente esparcido por las alfombras y cojines de la sala. Si se pisan las alfombras o se mueven los cojines, el polvo se dispersa rápidamente por el aire. Una prueba de Avistar (CD 30) permite observar sus finas partículas en el aire. Una vez el veneno está en el aire, se disparará en cualquier momento lanzando cualquier conjuro con el descriptor de maligno. Wulvera quiere que participe en la orgía, su servidora súcubo Wilarue, y llegado el momento, que lance *azote sacrilego*. Ello no dañará a ningún cliente maligno de la sala (aunque podría herir a algún "empleado"), pero activará el veneno, que sin un conjuro de ese tipo es inofensivo.

Cualquiera que entre en contacto con el veneno deberá pasar un TS de Fortaleza (CD 20) o sufrirá 3d6 puntos de daño de Sabiduría iniciales y secundarios. El veneno se diseñó con el objetivo de mantener a las víctimas conscientes y por ello no puede reducir la puntuación de Sabiduría por debajo de 1.

➔ **Trampa de polvo enturbiamentes:** VD 6; veneno 3d6 puntos de daño de Sabiduría iniciales, 3d6 puntos de daño de sabiduría secundarios; TS de Fortaleza para resistir (CD 20); Avistar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 30).

Desarrollo: el veneno se convierte en inofensivo tras un minuto de haberse aplicado el daño secundario, en cuyo momento Wulvera y sus tres clérigos yuan-ti abominación entran en la habitación con su provisión de droga *aliento de demonio*. Wilarue lanza un *hechizar monstruo* a cada una de las víctimas, y las conduce a Wulvera una a una para que mueran bajo el efecto del *diente de Demogorgon*. Su bonificador de Saber (Religión) es +25 una vez se ha lanzado *habilidad con los sacrificios*; debe realizar una prueba con cada víctima (hay 20 en total). La CD de la prueba es 35, por lo que tiene el éxito garantizado si elige 10 (lo que puede hacer si no se la distrae). Cada sacrificio con éxito le otorga 105 PX de "artes oscuras".

Para ampliar los efectos de la droga *aliento de demonio* de modo que sean permanentes y su alcance se extienda por toda la villa de Calahundida, debe acumular 1.250 PX de artes oscuras en un plazo máximo de 30 minutos. Si lo consigue, consulta la sección "Conclusión" de esta aventura para ver qué ocurre. Consulta también el *Libro de oscuridad vil* para obtener más información sobre los PX de artes oscuras. Si no tienes dicho libro, basta con que sepas que si no dispone de veinte víctimas, el ritual de Wulvera no puede tener éxito.

9. SALA DE OBSERVACIÓN

Esta sala la usan los clientes que desean observar las orgías que transcurren al sur. Cuando se preparan para su sacrificio, Wulvera y sus servidores yuan-ti abominación acechan en esta habitación hasta que llega el momento de su entrada.

Las puertas que conducen por el sur a la sala de orgías (área 8) están protegidas con *cerradura arcana* que se superpone a la cerradura asombrosa. Para forzar esta cerradura es necesario pasar una prueba de Abrir cerraduras con una CD de 50.

10. SALA DE REUNIONES

Estas habitaciones se utilizan para entrevistarse con aquellos visitantes que no entran en la Casa de pórfido en busca de placer. Si el grupo dice poseer *extracto de lirioaraña*, una de las *madames* acepta reunirse con ellos (acompañada de dos guardias) en una de estas habitaciones. Tiene autorización para pagar 2.500 po por la mercancía, y añade una noche gratis en una de las habitaciones para peticiones especiales, si algún miembro del grupo se muestra interesado. Todo el que decida pasar una noche en la Casa de pórfido es emparejado con Wilarue, que hace todo lo necesario para sacar a su pareja toda la información que pueda, sobre todo respecto a la procedencia del extracto de lirioaraña y sobre cómo se enteraron de que la Casa de pórfido tenía necesidad de dicha sustancia.

11. COCINA

La habitación está ocupada por un par de yuan-ti puracasta que preparan la comida y la bebida para los invitados; la mayor parte de esta preparación se realiza por la tarde justo antes de que se abra la casa. Durante las horas de preparación pueden encontrarse hasta ocho puracastas en la habitación.

➔ **Yuan-ti puracasta (2-8):** 27 pg cada uno; *Manual de monstruos* 189.

12. CAMERINO

Es en esta habitación donde los yuan-ti arreglan a las criaturas recientemente capturadas y *polimorfadas* para servir en la Casa de pórfido. En teoría, las nuevas adquisiciones hace ya tiempo que fueron sometidas y entrenadas en las estancias inferiores. Esta sala también sirve como zona de descanso y relax por la noche; hay un 20% de probabilidades de que 1d6 yuan-ti puracasta estén repantigados aquí durante ese tiempo. La trampilla de la esquina sureste de la sala (señalada en el mapa con una F) está oculta bajo unas alfombras; se necesita pasar una prueba de Buscar (CD 25) para encontrarla. Está bajo llave y conduce hacia el área 39.

♣ **Trampilla secreta:** 3° de grosor; dureza 5; 30 pg; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 30.

13. ALMACEN

Esta habitación almacena varios tipos de alimentos, leña, telas, ropas, alcohol barato, herramientas, y partes de vestimenta variadas. No hay nada realmente interesante.

14. TALLER

Hay dos mesas cubiertas con herramientas y objetos usados para remendar tejidos o reparar muebles. Las herramientas parecen en buen estado, pero no destacan por nada más.

15. HABITACIÓN DEL POZO

El pozo se hunde 30' hasta dar con una pileta llena de agua de mar ligeramente salobre. La extracción de agua del pozo es una tarea diaria de los yuan-ti; debe purificarse antes de consumirse.

16. DOCUMENTOS Y BIBLIOTECA

Estas habitaciones almacenan tanto lecturas ligeras para el relax de los yuan-ti, como un exhaustivo registro de todos los invitados. Ninguno de los registros parece indicar que la Casa de pórfido sea nada más que otro burdel productivo y bien llevado, aunque sin duda son una lectura interesante, pues los yuan-ti registran todo lo que piden los clientes...

17. CELDA TEMPORAL

Los causantes de problemas que no puedan o no quieran ser escoltados a la salida son sometidos y encerrados con grilletes en esta habitación. Los prisioneros se mantienen aquí un máximo de un día mientras Wulvera decide que hacer con ellos: pedir rescate, liberarlos, trasladarlos a las celdas permanentes que se encuentran abajo, o ejecutarlos. En estos momentos no hay ningún prisionero, aunque cualquier PJ que sea capturado será alojado en esta celda durante un tiempo.

Los grilletes son bastante recios y de gran calidad. Además poseen cerraduras asombrosas. La puerta secreta que da a esta habitación también tiene una cerradura de calidad asombrosa.

♣ **Puerta secreta:** 3° de grosor; dureza 5; 30 pg; CD de Buscar 30; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 40.

♣ **Grilletes de gran calidad:** 1° de grosor; dureza 10; 10 pg; CD de rotura 28; Abrir cerraduras CD 40.

18. BIBLIOTECA PORNOGRÁFICA

Aunque esta habitación se parece a las otras bibliotecas de la casa, tiene una puerta secreta bien escondida situada en la pared sur (Buscar CD 30 para encontrarla). La puerta secreta está también bajo llave con una cerradura asombrosa.

♣ **Puerta secreta:** 3° de grosor; dureza 5; 30 pg; CD de Buscar 30; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 40.

Tesoro: sirviendo tanto de material de divertimento como de investigación, los estantes de esta biblioteca están surtidos de todo tipo de textos y tomos sobre sexo. La colección es amplia, y un comprador interesado podría pagar 1.500 po.

19. ALMACEN DE VARITAS (NE 4)

La mayor parte de tareas que se realizan en la Casa de pórfido no se completan mediante el trabajo humano, sino por medio de una colección de varitas. Las *madames* de la casa y Wulvera son las únicas que pueden acceder a esta cámara. La puerta secreta que lleva a esta habitación está protegida con una cerradura asombrosa.

♣ **Puerta secreta:** 3° de grosor; dureza 5; 30 pg; CD de Buscar 30; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 40.

Trampa: la habitación ha sido encantada para que cualquier criatura que entre y no sea yuan-ti desencadene un conjuro de *alarma*. Es un tipo de alarma mental que detectan tanto las *madames* de la Casa de pórfido como Wulvera.

Además, el mismo cofre está protegido con un *glifo custodio* que se dispara cuando un no yuan-ti lo abre.

♣ **Cofre de hierro:** 3° de grosor; dureza 5; 15 pg; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 40.

♣ **Glifo custodio:** VD 4; 2d8 puntos de daño en un radio de 5'; Salvación de Reflejos (CD 14) mitad; Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28).

Tesoro: dentro del cofre hay estas varitas: dos *varitas de llama continua* (28 cargas), una *varita de quitar enfermedad* (7 cargas), una *varita de apacible descanso* (15 cargas), una *varita de transformar piedra* (4 cargas), una *varita de reanimar a los muertos* (10 cargas), una *varita de restablecimiento* (9 cargas), y una *varita de glifo custodio* (3 cargas).

20. ALOJAMIENTOS DE LOS GUARDIAS (NE VARIABLE)

Estas habitaciones sirven de lugar de descanso y relax a los guardias de la Casa de pórfido; por el día todas las literas de cada habitación excepto una están ocupadas por guardias durmiendo; dos guardias vigilan en la puerta de entrada y el tercero patrulla las salas. Por la noche sólo duerme un guardia en cada una. Los demás están de patrulla por toda la casa.

Criaturas: los guardias son idénticos a los que vigilan la puerta de entrada.

♣ **Guardias de la Casa de pórfido:** pg 62; consultar el área 1.

21. BARRACONES DE PURACASTA (NE 7)

Dieciocho yuan-ti puracasta viven en estas habitaciones, dos por cada litera doble. De día, cada una de las habitaciones está llena un 70% del tiempo, y vacía el resto. De noche, siempre están vacías.

Criaturas: estos guardias son algo más mundanos, y representan el tipo de yuan-ti estándar que vive en el burdel.

♣ **Yuan-ti puracasta (2 por habitación):** 27 pg cada uno; *Manual de monstruos* 189.

22. ENFERMERÍA

Es aquí donde los yuan-ti trasladan a los empleados heridos o enfermos. La operación más común que se practica es el aborto. Las *madames* yuan-ti encuentran deliciosos a los fetos y se los comen al momento para no tener que compartirlos con sus hermanas.

23. RELLANO (NE 11)

Las escaleras terminan en un gran rellano, dominado por una gran estatua de pórfido encarnando a una mujer calva y de mirada severa vestida con una túnica. La estatua parece fuera de lugar comparándola con el tipo de arte erótico que has observado hasta el momento.

La estatua no es únicamente una representación de Wulvera; es un guardián peligroso que impide pasar de este punto a cualquiera que no esté acompañado de un yuan-ti.

Criatura: el gólem de piedra se interpone en el camino de cualquiera que no esté acompañado por un yuan-ti. No ataca a no ser que alguien lo ataque primero o lo intente sobrepasar.

➔ **Golem de piedra de pórfido:** 77 pg; *Manual de monstruos* pág. 111.

24. SALA DE LECTURA (NE 10)

Esta habitación abovedada está situada justo debajo de la cúpula central del edificio. El techo se curva hasta alcanzar una altura de 70' en el centro de la habitación, en el que se localiza un estadio circular encajado bajo el nivel del suelo. El borde de la habitación está ocupado por grandes plantas con sus respectivos tiestos y por otro gran grupo de estatuas animadas extrañamente seductoras.

La mayor parte de los yuan-ti de la casa tienen vetado su acceso a los niveles subterráneos. Por ello, cuando Wulvera debe hablar a sus acólitos en grupo, lo hace en esta sala. Las reuniones suelen tener lugar el 1 y el 15 de cada mes; en esos días se cierra la casa.

Criaturas: las once estatuas en el perímetro de la estancia son objetos animados Grandes. Al contrario que los que hay escaleras abajo, están programadas para atacar a cualquiera que entre aquí a menos que haya presente algún yuan-ti.

➔ **Estatuas de pórfido animadas (11):** pg 22; consultar el área 3 para obtener más detalles.

25. HABITACIONES PARA PETICIONES ESPECIALES

Esta amplia estancia está exquisitamente amueblada con cortinas elegantes, pinturas y estatuas, todo de temática erótica. Hay un vestidor y una mesa cerca de la puerta, y justo en la pared opuesta hay una gran bañera burbujeante, una gran pila de cojines, y entre ellos, una gran cama con dosel. Un extraño olor flota en la habitación, y a medida que lo aspiras te provoca un ligero aturdimiento y excitación.

Estas habitaciones son para los grandes clientes de la casa. Cualquier tipo de petición sobre el tipo de compañía deseada es concedida por los yuan-ti, que consideran estas estancias su obra maestra. Entre las peticiones más populares hay acompañantes múltiples, acompañantes muertos (preservados con la *varita de apacible descanso*) o reanimados; acompañantes de especies exóticas, ajenos, estatuas de pórfido animadas, y acompañantes que se habían resistido a los encantos de los clientes, pero que fueron hechizados para hacerlos más susceptibles. El tipo de divertimentos que se puede encontrar en estas habitaciones sólo se ve limitado por la imaginación del invitado, aunque a los más imaginativos se les pide que manifiesten su deseo con días de antelación para que los yuan-ti puedan arreglarlo todo.

Igual que en las habitaciones inferiores, un pasaje secreto permite a los yuan-ti observar toda la actividad desarrollada en la estancia y entrar sigilosamente si es necesario. La naturaleza exacta de los invitados actuales de estas habitaciones se deja a discreción del DM, aunque algunas de las sugerencias antes mencionadas pueden servir como punto de partida.

El extraño olor es incienso impregnado en *vapor de mordayn*. La droga está tan diluida que no tiene más efecto para quienes la respiren que el mencionado anteriormente.

26. CÁMARA DE TORTURAS

A primera vista esta sala parece ser una cámara de torturas normal (es decir, bien equipada), pero una inspección más a fondo revela grilletes almohadillados, cuerdas de seda, tarros con lubricantes, y otros útiles que están destinados tanto a producir placer como dolor.

Esta estancia se usa como habitación adicional de peticiones especiales, dirigida a clientes sadomasoquistas. También sirve como cámara de torturas tradicional si Wulvera desea sacarle información a algún intruso capturado. Aquí hay disponibles todos los útiles de tortura detallados en el *Libro de oscuridad vil*.

27. HABITACIÓN DE WILARUE (NE 10)

Esta sala está amueblada de forma extravagante, con una inmensa cama, un baño y montones de cojines esparcidos en el suelo. En la esquina más alejada hay un escritorio grande con su superficie repleta de libros y otros objetos.

Al contrario que el resto de habitaciones de esta zona, esta alcoba no se ofrece a quienes hacen peticiones especiales, ya que es el cuarto personal de una súcubo llamada Wilarue.

Criatura: Wilarue era una sierva de Graz'zt, pero tras ser traicionada por un aliado, un ocultista de Demogorgon la reanimó convirtiéndola en muerta viviente. Wilarue trabaja con Wulvera desde la creación de la Casa de pórfido, y encuentra el lugar tan relajante como agradable; mientras Wulvera la siga respetando no tiene intención de irse.

Wilarue es una súcubo cadáver, con rasgos genéricos de cadáver (ver el *Libro de oscuridad vil*). Su piel es amarillenta pálida, sus alas están descompuestas, su cabello escasea, y sus ojos son cuencas vacías llenas de escarabajos. Aún le gusta tentar, violar y matar mortales, y usa su forma alternativa para parecer más atractiva en dichas situaciones. Le encanta asumir su forma natural justo antes de eliminar a su amante.

➔ **Wilarue, súcubo cadáver:** VD 10; muerto viviente Mediano (caótico, maligno), DG 6d12; pg 39; Inic +0; Vel 30', Volar 50' (torpe); CA 20, toque 20, desprevenido 20; Atq. +9 c/c (1d3+3, 2 garras) y +9 c/c (1d6+4, golpetazo); AE aptitudes sortilegas, consumir energía, convocar tanar'ri; CE reducción del daño por muerto viviente 20/+2, RC 14, capacidades de tanar'ri, forma alternativa, don de lenguas; AL CM; TS Fort +7, Ref +7, Vol +8; Fue 17, Des 11, Con -, Int 16, Sab 14, Car 20.

Habilidades: Avistar +16, Buscar +9, Concentración +10*, Disfrazarse +11, Engañar +11, Escapismo +6, Esconderse +6, Escuchar +16, Montar +6, Moverse sigilosamente +6, Saber (los Planos) +9. **Dotes:** Conjuración en combate, Impulsar resistencia a conjuros (dote vil).

*Incluye el bonificador +4 por Conjuración en combate.

Poseciones: capa de resistencia +2, anillo de protección +1, poción de carisma, poción de esconderse.

Tesoro: un cajón del escritorio cerrado con llave (CD 30) guarda una bolsita bien cerrada hecha de tiras de piel humana. Dentro están los ahorros de Wilarue: 150 ppt, una esmeralda (900 po), un ópalo negro (800 po), y una turmalina (110 po).

28. REGISTRO ESPECIAL

Los invitados que formulan una petición especial son llevados a esta habitación para ser interrogados más exhaustivamente por una *madame*. Aparentemente, la entrevistada sirve para averiguar los detalles de la petición. En realidad, sirve para que los yuan-ti aprovechen para estudiar al cliente. Es en este tipo de peticiones donde la Casa de pórfido consigue la mayor parte de sus beneficios, por lo que los yuan-ti necesitan entender lo mejor posible en que consisten. Los costes de este tipo de demandas varían mucho, pero siempre un mínimo de 2.500 po. Los costes por conjuros como *apacible descanso, grasa, dominar persona, reanimar a los muertos, polimorfar a otro, animar los objetos, regeneración, transmigración, simulacro*, o cualquier otro que pida el invitado aumentan el coste base en la cantidad estándar que se pide para lanzar el conjuro. En la mayoría de casos, los yuan-ti deben conseguir estos conjuros de fuentes externas; ello aumenta el precio total en un 25%, o en un 100% si se ven forzados a traer a un lanzador de conjuros de fuera (lo que ocurre con muchos conjuros de hechicero y mago).

29. HUECO DE ESCALERA SECRETO (NE 4)

La puerta secreta que conduce a esta habitación está cerrada con llave. El hueco de la escalera es la entrada principal a las estancias situadas bajo la Casa de pórfido. Lleva al área 42.

◆ **Puerta secreta:** 3" de grosor; dureza 5; 30 pg; CD de Buscar 30; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 40.

Trampa: el último escalón está protegido con un *glifo custodio*, colocado con la ayuda de la varita del área 19. Se dispara cuando una criatura no maligna pasa sobre él.

↗ **Glifo custodio:** VD 4; *inmovilizar persona* a 5.º nivel de lanzador, Salvación de Voluntad (CD 14) niega; Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28).

Tesoro: las cajas de embalaje contienen varios artículos y equipos alquímicos. Cualquiera con al menos 5 rangos en Alquimia deduce que este equipo está orientado a la fabricación de drogas. Además del equipo y artículos alquímicos, aquellos que busquen encontrarán una caja con 50 dosis de sannish. El sannish cuesta 15 po por dosis; el valor total de este alijo es de 750 po.

30. GUARDIANES DE LAS ESTANCIAS INTERNAS (NE 11)

Ambos pasadizos están guardados por un gólem de piedra similar en forma y tamaño al que se encuentra en el área 23.

Criaturas: los gólem de piedra atacan a cualquiera que entre en la habitación sin una escolta de yuan-ti.

➤ **Gólem de piedra de pórfido:** 77 pg; *Manual de monstruos* pág. 111.

31. ALMACENES

Estas cajas contienen vestidos, decorados, y un variado surtido de equipo y joyas para conjuntar con la ropa; sirven para decorar las habitaciones de peticiones especiales al gusto de los clientes.

32. ESTANCIAS DE LAS MADAMES (NE 10)

Estas tres habitaciones sirven de estancias privadas a las tres *madames* de la Casa de pórfido. Como podríamos suponer, las tres habitaciones están decoradas de una manera extravagante con una gran cantidad de obras de arte raras y valiosas estatuas.

Criaturas: de día, hay un 80% de probabilidades de que una de las *madames* de la casa descanse en su habitación. Si la sorprenden aquí, se convertirá en una víbora Menuda e intentará escapar por los agujeros de ventilación para avisar a sus hermanas y a Wulvera.

➤ **Madame de la Casa de pórfido, Yuan-ti puracasta mujer Brd3/Cler1/Exp1 (3):** VD 10; humanoide monstruoso Mediano (altura de 6'5"); DG 7d8+7 + 3d6+3 + 1d10+1; pg 58; Inic +7; Vel 30'; CA 15, toque 14, desprevenido 12; Atq. +10/+5 c/c (1d4+1/crít. 17-20, *daga afilada* +1) o +8/+3 c/c (1d4+1/crít. 17-20, *daga afilada* +1) y +9 c/c (1d4+1, garra); AE aptitud de combate con dos armas, aptitudes sortilegas, enemigo predilecto (humanos), música de bardo, poderes psiónicos, reprender/controlar muertos vivientes; CE conocimiento de bardo; RC 16; AL CM; TS Fort +8, Ref +11, Vol +16; Fue 10, Des 16, Con 12, Int 16, Sab 22, Car 21.

Habilidades: Avistar +17, Concentración +10, Diplomacia +10, Disfrazarse +5*, Engañar +12, Esconderse +9*, Escuchar +17, Interpretar (baladas, danza, drama, flauta, arpa, melodía, cuenta cuentos) +12, Oficio (madame) +13, Reunir información +12, Saber (local) +8, Saber (religión) +8. **Notes:** Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Rastrear, Siervo de un demonio (Demogorgon) (dote vil).

*Los yuan-ti que utilicen su poder camaleónico reciben un bonificador de circunstancia de +8 a sus pruebas de Esconderse, y los yuan-ti puracasta reciben un bonificador racial de +5 a sus pruebas de Disfrazarse cuando intenten encarnar a un humano.

Conjuros de clérigo preparados (3/4 CD base = 16 + nivel de conjuro): 0: *crear agua, orientación divina, rajar la lengua**; 1.º: *carne demoníaca*†, consumo lento*, curar heridas leves, dolor del corazón*, orden imperiosa.*

Nota: si no utilizas el *Libro de oscuridad vil*, puedes sustituir los conjuros marcados con un asterisco por otros conjuros.

†**Conjuro de dominio.** **Dominios:** Corrupción (una vez al día, puede atacar a un objeto e ignorar su dureza), Demoníaco (obtiene un bonificador +1 divino a las tiradas de ataque y daño en los impactos sin armas y los ataques con armas naturales).

Conjuros de bardo (3/3, CD base = 15 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, leer magia, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación, remendar*; 1.º—*hechizar persona, imagen silenciosa, sirviente invisible.*

Poseciones: *daga afilada +1, anillo de protección +1, poción de amor x2, poción de labia, morral práctico de Heward, brazales de armadura +1, agonía (2 dosis), vapor de mordayn (2 dosis), 1.000 po en joyería, llave maestra menor de la Casa de pórfido (abre todas las puertas del primer piso).*

33. CÁMARA DEL TESORO (NE VARIABLE)

Esta sala sin muebles no está alfombrada, y su única iluminación viene de una antorcha con *llama continua*. Hay un par de cofres grandes y recios cerca de la pared opuesta.

Criaturas (EL 6): la sala es vigilada por una de las mascotas favoritas de Wulvera: una víbora infernal semidragón Enorme. La criatura porta un *anillo de sustento* en una de sus garras, pero Wulvera disfruta dándole a comer algunos de los cuerpos que a veces "aparecen" por la Casa de pórfido.

➤ **Víbora infernal semidragón verde Enorme (avanzada):**

VD 6; Dragon Enorme (altura de 6'5"); DG 6d10+12; pg 45; Inic +4; Vel 20, Preparar 20', Volar 20' (regular, y no puede volar en esta habitación), Nadar 20'; CA 19, toque 12, desprevenido 15; Atq. +11 c/c (2d6+4 y veneno, mordisco) y +6 c/c (2d8+2, garras); AE arma de aliento (cono de gas de 30', de longitud 6d6 puntos de daño por ácido, salvación de Reflejos CD 17 mitad), castigar el bien 1/día (+6 de daño contra un adversario bueno), veneno (CD 13, daño inicial y secundario 1d6 Con); CE inmune al ácido y al frío, inmunidad a dormir y parálisis, olfato, RD 5/+1, resistencia al fuego 10, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; RC 12; AL NM; TS Fort +7, Ref +9, Vol +3; Fue 18, Des 19, Con 15, Int 5, Sab 12, Car 4.

Habilidades: Avistar +9, Equilibrio +16, Esconderse +4, Escuchar +9, Preparar +15. **Dotes:** Soltura con arma (mordisco).

Poseiones: anillo de sustento.

➤ **Cofre trampa:** dureza 5; 15 pg; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 40.

Trampa (NE 5): tanto la puerta delantera como los dos cofres están guardados con cerraduras de calidad asombrosa. Además, cada cofre está protegido con una trampa en forma de nebulizador que llena la sala de polvo de ungol al abrir el cofre.

➤ **Trampa de vapor de polvo de ungol:** VD 5; todos los objetivos que estén en la habitación, activación retardada (2 asaltos); veneno (TS de Fortaleza para resistir (CD 15), 1 punto de daño de Car inicial, 1d6 puntos de daño de Car secundarios más 1 punto de daño permanente de Car; Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 16).

Tesoro: el tesoro escondido en los cofres representa una buena parte de los ingresos de la Casa de pórfido, aunque la mayor parte de tesoros del templo se guardan en el templo de Demogorgon situado en las estancias inferiores. El cofre de la izquierda contiene 40.000 pp, y el de la derecha 2.000 po y 300 ppt, todas ellas en saquitos de 100 piezas.

34. ESTUDIO DE ARATHANTHUS (NE ≥14)

Esta estancia, al contrario que las que has visto hasta ahora, está decorada con bastante buen gusto. Se trata de un estudio de aspecto confortable, con sillas cómodas, varias librerías y un escritorio.

Arathanthus, el demonio orlath enviado para ayudar a Wulvera, usa esta habitación para entrevistarse con visitantes u otros yuanti. Para hacerlo asume forma humana.

Criatura: tan sólo hay un 10% de probabilidades de que Arathanthus esté presente cuando alguien entre en la habitación; si no está aquí estará en el área 46. Si está aquí, puede bien estar charlando con Wulvera (50%), bien con una madame de la casa (25%), o bien puede estar solo (25%); cuando el grupo entre en la habitación, tras lanzar una mirada divertida a los intrusos, se teletransportará al templo para preparar sus defensas.

➤ **Arathanthus, demonio orlath:** 112 pg; consulta el apéndice al final de esta aventura para obtener las estadísticas completas.



35. DORMITORIO DE ARATHANTHUS

Igual que la sala anterior, este dormitorio está decorado con gusto. Sólo hay un poco de polvo sobre el vestidor y la cama.

Arathanthus casi nunca duerme aquí; cuando se siente cansado prefiere echarse por cualquier rincón del templo.

36. ESTUDIO DE WULVERA

De todas las estancias vistas hasta ahora, está es seguramente la más inquietante. Las paredes están cubiertas de pinturas increíblemente realistas de serpientes violando y comiendo (a veces a la vez) a diversos tipos de humanoides. La estancia parece habitada. Contiene una mesa de lectura, una librería bastante completa contra la pared, y apesta con hedor a reptil.

Wulvera, líder y dueña de la Casa de pórfido, vive en este pequeño conjunto de tres habitaciones. Los libros de las estanterías son todos de temática erótica y están llenos de textos de mal gusto e ilustraciones impactantes. Es muy probable que, si no ha notado la presencia del grupo, Wulvera esté trabajando en su laboratorio cuando entren. En caso contrario, esperará su llegada en el templo.

37. LABORATORIO DE WULVERA (NE 14)

Este es un laboratorio alquímico muy bien aprovisionado y conservado. El suelo no está alfombrado, y un círculo de 5' de diámetro está inscrito en la zona del suelo más al noreste.

La mayor parte de los componentes del laboratorio alquímico están afectados por encantamientos menores que los preservan frescos. El círculo del suelo es una variante de un *círculo de teletransporte* hecho *permanente*: teletransporta al área 46 a cualquier yuan-ti que se coloque encima, justo frente a la estatua de Demogorgon (no sirve para otras razas).

Criatura: hay un 90% de probabilidades de que Wulvera esté en su laboratorio, siempre que el grupo llegue hasta aquí sin haber causado alarma o sin que ella se haya dado cuenta. Al ver su laboratorio invadido se enfadará, y al mismo tiempo se sentirá algo nerviosa de que alguien haya llegado tan lejos. Su primera acción al encontrarse al grupo será lanzar un gran frasco de catalizador sobre las dosis de *aliento de dragón* que está destilando, y la segunda será huir posándose sobre el *círculo de teletransporte*.

➤ **Wulvera, Yuan-ti híbrida mujer Brd2/Siervo de**

Demogorgon7: VD 14; humanoide monstruoso Mediano (altura de 6'6"); DG 14d8+8 + 2d6+2; pg 86; Inic +2; Vel 30'; CA 22, toque 15, desprevenido 20; Atq. +21/+16/+11 c/c (1d6+6 + 1 vil, *diente de Demogorgon*) y +14 c/c (1d6+2 y veneno, 2 mordiscos de serpiente), o +20 a distancia (1d4+3, *ballesta de mano* +1 con *virotos* +2); AE acciones dobles 2/día, aptitudes sortilegas, *convocar demonio menor* 1/día, hipnosis 1/día, música de bardo, poderes psiónicos, *toque aterrador* 3/día (CD 23), *toque con alcance* 3/día, *toque de podredumbre* 3/día, veneno (CD 18 1d6 Con/1d6 Con); CE conocimiento de bardo, rasgos de híbrido; RC 16; AL CM; TS Fort +8, Ref +12, Vol +13; Fue 18, Des 15, Con 12, Int 20, Sab 16, Car 25.

Habilidades: Alquimia +20, Averiguar intenciones +12, Avistar +14, Concentración +11, Engañar +16*, Esconderse +8*, Escuchar +14, Intimidar +16*, Oficio (madame) +12, Saber (arcano) +12, Saber (local) +19, Saber (los Planos) +12, Saber (religión) +21. **Dotes:** ataque elástico, Competencia con arma exótica (*ballesta de mano*), Deformidad voluntaria (dote vil), Esquiva, Maestría con los sacrificios (dote vil), Movilidad, Pericia, Sierva de demonio (Demogorgon) (dote vil).

*Los yuan-ti que utilicen su poder camaleónico reciben un bonificador de circunstancia de +8 a sus pruebas de Esconderse pero la *túnica de camuflaje* de Wulvera consigue el mismo efecto y lo mejora (bonificador de circunstancia +15). Este modificador no está contabilizado en las habilidades anteriores porque el objeto no siempre está activo.

**El *ceño de persuasión* de Wulvera le otorga un bonificador de competencia de +2 a las pruebas de Carisma y a las pruebas de habilidad relacionadas con el Carisma. Este bonificador está contabilizado en las habilidades.

Acciones dobles (Sb): dos veces al día, Wulvera puede llevar a cabo dos acciones de asalto completo en un solo asalto.

Convocar demonio (St): Wulvera puede convocar un demonio de 5 DG o menos una vez al día. Esta aptitud funciona de igual manera que un conjuro de *convocar monstruo* lanzado por un lanzador de 15.º nivel.

Hipnosis (St): una vez al día, Wulvera puede crear un efecto idéntico al del conjuro de *hipnotismo*, a excepción de que se utiliza como ataque de mirada con un alcance de 30'. La salvación de Voluntad para resistirse al efecto es CD 24.

Poderes psiónicos (St): consulta el *Manual de monstruos*, página 189, para conocer en detalle las aptitudes de los yuan-ti.

Rasgos de híbrido: al ser un yuan-ti híbrido, Wulvera tiene dos rasgos serpentinos. Su piel escamosa le concede un bonificador de +4 a la armadura natural, y sus pechos son en realidad la cabeza y el cuerpo de una serpiente de cascabel.

Toque aterrador (St): tres veces al día, Wulvera puede crear un efecto idéntico al del conjuro de *causar miedo*. La CD para negar el efecto es 24.

Toque con alcance (Sb): tres veces al día, Wulvera puede hacer que sus brazos se alarguen como si fueran tentáculos, lo que le proporciona 5' de alcance adicionales durante 1 asalto. A causa de ello su alcance total es de 10'.

Toque de podredumbre (St): tres veces al día, Wulvera puede infligir 1d6 puntos de daño temporal de Constitución mediante un ataque de toque.

Conjuros de bardo (3/5/3, CD base = 16 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *remendar*; 1.º: *armadura de mago*, *curar heridas leves*, *estupor**, *hechizar persona*; 2.º: *don de lenguas*, *gracia felina*, *habilidad con los sacrificios**.

Nota: si no utilizas el *Libro de oscuridad vil*, puedes sustituir los conjuros marcados con un asterisco por otros.

Poseiones: *diente de Demogorgon*, *túnica de camuflaje*, *pedra ioun rosa turbio* (+1 a la CA), *pedra ioun rosa y verde* (+2 al Car), *pedra ioun roja intensa* (+2 a la Des), *anillo del amo*, *anillo de llanto*, *ballesta de mano* +1, *10 virotos de ballesta* +2, *anillo de protección* +2, *varita de fuerza de toro* (3.º nivel, 7 cargas), *varita de afiladura* (5.º nivel, 11 cargas), *ceño de persuasión*, *veneno de araña grande* (10 dosis), *agonia* (5 dosis), *vapor de mordyan* (5 dosis), 2.500 po en joyería, llave maestra de la Casa de pórfido (abre todas las cerraduras de la casa).

Wulvera es una yuan-ti híbrida, poderosa e intimidadora, que mide 6'6". Su cabeza de apariencia humana es bastante andrógina, no tiene pelo, y muchas partes de su cuerpo (en especial la cabeza, hombros, espalda y antebrazos) están cubiertas de escamas verde oscuras y rojas. De todos modos, la indicación más obvia de su herencia yuan-ti son sus pechos, que en realidad son cabezas de serpientes venenosas. Lleva una cimitarra mágica llamada *diente de Demogorgon* y una túnica negra semitransparente que cubre todo su cuerpo para esconder sus pechos serpentinos y su piel escamosa.

Trampa (NE 8): 2 asaltos después de añadir el catalizador, el *aliento de demonio* explota formando una verde niebla nociva que llena toda la habitación durante 3d6 minutos. Cualquiera que la respire sufre los efectos de esta droga infernal.

➤ **Trampa de aliento de demonio:** VD 8; exposición al *aliento de demonio* (inhalado); consultar la barra lateral sobre el *aliento de demonio* para averiguar los efectos de la droga; TS de Fortaleza para negar (CD 23), Buscar (N/A); Inutilizar mecanismo (N/A).

Tesoro: el equipo alquímico de la habitación pesa unas 400 lb. Tomando las propiedades mágicas del equipo como un conjunto, conceden un bonificador de competencia de +5 a las pruebas de Alquimia. El equipo tiene un valor de 500 po.

En un soporte sobre la mesa hay cuatro dosis de *aliento de dragón* en viales fuertemente cerrados. Si Wulvera añade el catalizador a uno de ellos, tal como se ha indicado, se consume una dosis de droga. Además, encima de uno de los bancos de trabajo hay notas, perfectamente ordenadas, sobre la creación del *aliento de demonio* y sus efectos. Si los PJs no se han expuesto anteriormente a la droga, aprenden sobre ella aquí (aunque no sobre el plan de Wulvera).

38. DORMITORIO DE WULVERA

Si Wulvera no está en su laboratorio y aún no ha notado la presencia del grupo, hay una probabilidad de un 75% de que esté aquí. No conserva nada valioso en esta estancia. Bajo la cama, en una pequeña caja de madera, están las notas explicativas de su plan de orgía y sacrificio. No menciona explícitamente el sacrificio, pero parece regodearse sobre como "sus planes van a llevarse a cabo".

BAJO LA CASA DE PÓRFIDO

Las estancias bajo la Casa no están pensadas para ser confortables; no están alfombradas, y la iluminación es intermitente, como mucho. Hay mucha humedad, y en las paredes, suelos y techos hay grandes manchas de inofensivos hongos y moho, que pueden usarse junto al conjuro de *enmanañar* para atrapar criaturas.

39. SALA DE PUESTA EN ESCENA

Esta estancia húmeda, recubierta de hongos está excavada de forma basta. Una recia escalerilla conduce a una trampa situada en una pequeña sala auxiliar localizada al oeste, y varios recipientes para almacenaje se ven tras unas verjas de hierro que protegen las alcobas del norte. Otras dos verjas de hierro cierran pasajes que conducen al noreste y al este. Al sur se observa un estanque oscuro y lóbrego de aguas salobres, que forma pequeñas olas contra un muelle de aspecto recio, en el que está amarrada una balsa grande y achaparrada.

Hace tiempo, Wulvera y varios cultistas yuan-ti iban a buscar arpias, glotones y gulguzhidras para *polimorfearlas* en prostitutas. Sin embargo, últimamente, Arathanthus envía a un cobrador a rastrear y petrificar a las criaturas necesarias; después vuelve a esta estancia con su nueva captura. Arathanthus deja que el cobrador vuelva al Abismo y después usa su aptitud sortillega de *romper encantamiento* para restablecer a la criatura, tras colocarla a buen recaudo en la celda asignada.

El estanque se extiende al sur varios cientos de pies, bajo un túnel de agua con dirección a la costa que se abre al nivel del mar, en una cueva oculta en la pared de un acantilado, a unas pocas millas de Calahundida. Wulvera mantiene oculta la entrada a la caverna mediante un *muro ilusorio* (14.º nivel de lanzador).

Esta sala también se usa para preparar a los monstruos recién *polimorfados* para que sirvan de prostitutas. Como culminación de ese proceso, Wulvera coloca a la nueva "empleada" un *anillo de esclavo* y después la conduce a la casa por la trampilla situada al oeste, que desemboca en el área 12.

❖ **Trampilla:** 3" de grosor; dureza 5; 30 pg; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 40.

Las alcobas del norte se utilizan para almacenar bienes y mercancías de repuesto; no contienen nada de valor. Una de las alcobas esconde una puerta secreta que permite el acceso al ala norte del complejo subterráneo.

❖ **Puerta secreta:** 3" de grosor; dureza 5; 30 pg; CD de Buscar 25; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 40.

Desarrollo: sólo suele haber criaturas en esta estancia cuando se traen o se entrenan nuevas prostitutas. Si pueden, los yuan-ti supervivientes organizarán aquí la defensa final contra el grupo.

40. JAULAS DE LAS ARPÍAS (NE 9)

Estas jaulas fueron pensadas en un principio para encerrar a los animales que esperaban ser *polimorfados*, pero últimamente se usan para recluir a las arpias. Los yuan-ti procuran *polimorfear* cuanto antes a las arpias para evitar su canción cautivadora, y después las mantienen en estas jaulas hasta que las necesitan.

Criaturas: hay tres arpias *polimorfadas* en las jaulas del este y del oeste; la jaula del norte está vacía a no ser que algún PJ o PNJ del grupo haya sido capturado, en cuyo caso estará atado y encerrado en esa jaula. Las arpias implorarán por su liberación a cualquier no yuan-ti que vean, y si son rescatadas huirán en cuanto puedan para buscar algún remedio a sus formas *polimorfadas*. Si el grupo las devuelve a su forma natural, las desagradecidas arpias les atacarán, seguramente por sorpresa.

➤ **Arpias polimorfadas en forma humanoide (15):** VD 2; humanoide monstruoso Mediano; DG 7d8; pg 31; Inic +0; Vel 30; CA 10, toque 10, desprevenido 10; Atq. +7/+2 c/c (1d3 daño atenuado, sin armas); AL CM; TS Fort +2, Ref +5, Vol +5; Fue 10, Des 10, Con 10, Int 7, Sab 10, Car 15.

Habilidades: Avistar +6, Engañar +8, Escuchar +10, Interpretar (bufa, canto, épica, chistes, melodía, oda, contar cuentos) +9. **Dotés:** Ataque en vuelo, Esquiva.

NUEVA DROGA MÁGICA: ALIENTO DE DEMONIO

Descripción: a pesar de que su naturaleza es extraplanaria y mágica, el *aliento de demonio* sigue las reglas estándar para drogas detalladas en el *Libro de oscuridad vil*. Esta droga es un vapor ligeramente rojo que debe ser guardado en viales muy bien cerrados. Transforma temporalmente a la persona que lo inhale en un semiinfernal trastornado.

Tipo: inhalado CD 23.

Efecto inicial: el afectado queda confuso durante 1d3 asaltos mientras se va transformando rápidamente en un semiinfernal.

Efecto secundario: aplica los rasgos genéricos de un semiinfernal al consumidor; los rasgos genéricos duran 1d10+50 minutos. Se conceden todas las aptitudes sortillegas.

Precio: 10.800 po

CD Alquimia: 35

Efectos adicionales: quienes estén bajo los efectos del *aliento de demonio* se convierten en malignos durante la duración del efecto, y están obligados a cometer actos violentos como asesinato, violación, destrucción de la propiedad, e incluso canibalismo. De resultas de esto, el consumidor sufre un penalizador de circunstancia de -20 a sus pruebas de Carisma. Los consumidores no malignos podrían necesitar una *expiación*.

Sobredosis: si se consume más de una dosis en un período de 24 horas, se siguen produciendo los efectos de la droga pero el estrés para el cuerpo y el alma es tan grande que sufre un daño de Constitución permanente de 1d6 puntos y un daño de Carisma permanente de 2d6 puntos.

Adicción: extrema.

41. REDIL DE LAS GULGUZHIDAS

Esta estancia maloliente rezuma podredumbre y decadencia. Un montículo impresionante de porquería, desperdicios, excrementos y cuerpos muertos domina la sala, alzándose casi 30' a lo largo de las caras norte, este y sur de la cueva.

Las tres verjas de hierro que bloquean el acceso a esta estancia están todas bloqueadas; para alzarlas hay que tirar de una manivela. La manivela para cada verja está a 10 pies al oeste de dicha verja.

❖ **Verja de hierro:** dureza 10; 60 pg; CD de rotura 24.

Trampa (NE 6): es aquí donde los yuan-ti tienen recluidas a las gulguzhidras capturadas. Puesto que los monstruos tienen una puntuación de Fortaleza bastante buena, intentar *polimorf*las puede ser frustrante. Para facilitar el proceso, los yuan-ti han introducido, con gran esfuerzo y riesgo, cultivos de una peligrosa enfermedad entre la suciedad de esta habitación.

Cualquier criatura que pase más de un minuto en esta sala tiene alguna probabilidad de contraer la canción mortal, una de las enfermedades no mágicas más malignas. Por cada día encerrado en esta habitación se debe pasar un TS. La canción mortal se contagia por contacto con materiales o víctimas enfermas, y tiene un período de incubación de 1 día, pudiendo ser resistida pasando una salvación de Fortaleza con éxito (CD 25).

➤ **Trampa de canción mortal:** VD 6; exposición a la enfermedad de la canción mortal; 1d8 Fue, 1d8 Des, y 1D8 Con de daño por cada día que persista la enfermedad; TS de Fortaleza para negar (CD 25), Buscar (N/A); Inutilizar mecanismo (N/A).

Criaturas: se retiene a las gulguzhidras capturadas en esta sala hasta que estén a punto de morir por la enfermedad, y entonces son *polimorf*adas en humanoides. Luego se permite al humanoide salir de la habitación para curarlo con una de las *varitas de quitar enfermedad* del área 19 y dejarlo listo para iniciar su entrenamiento.

➤ **Gulguzhidras enfermas (3):** VD 12; aberración Enorme; DG 15d8-15; pg 52; Inic -5; Vel 30', Nadar 30' (sólo en la superficie); CA 18, toque 3, desprevenido 18; Atq. +9 c/c (1d6, 2 tentáculos), +7 c/c (2d8; 6 mordiscos); AE agarrón mejorado; CE hedor nauseabundo; AL N; TS Fort +4, Ref +0, Vol +10; Fue 10, Des 1, Con 8, Int 6, Sab 9, Car 15.

Habilidades: Avistar +8, Escuchar +8. **Dotes:** Ataque múltiple, Voluntad férrea.

Desarrollo: si la situación se hace desesperada, Wulvera ordena a uno de los yuan-ti abominación que abra las verjas y deje salir a las gulguzhidras. Si hay tiempo deja que uno de los abominación use la *varita de restablecimiento* del área 19 para revitalizar a las gulguzhidras, aunque esta es una jugada realmente desesperada, que puede costarle la vida al clérigo que la intente.

Recompensa de PX ad hoc: concede un 20% menos de puntos de experiencia por la derrota de las gulguzhidras si están enfermas cuando combatan. La enfermedad causa estragos en los cuerpos de las criaturas, y son mucho más fáciles de derrotar.

42. SALA DE GUARDIA

Durante los días en los que Arathanthus no ha de ir a cazar nuevos "empleados", el cobrador del demonio acecha en esta habitación, protegiéndola de cualquier intruso no yuan-ti.

Criatura: el cobrador se esconde en la esquina suroeste de la estancia, quieto y en silencio, y ataca con sus rayos oculares a todo aquel que entre en su campo de visión.

➤ **Cobrador:** pg 61; *Manual de monstruos* pág. 46-51.

43. SALA DE INTERROGATORIOS

Wulvera usa esta sala para interrogar prisioneros. Durante los interrogatorios siempre tiene cerca a Wilarue, Arathanthus (en forma humanoide), o a un par de clérigos yuan-ti abominación. Aparte del gran surtido de útiles de tortura almacenados en los tres cuartitos del norte, no hay nada de interés. Los cautivos muy problemáticos son llevados a la cámara de torturas (área 26).

44. CELDAS DE LOS CLÉRIGOS (NE VARIABLE)

Las tres habitaciones están vacías excepto por un colchón de paja bastante burdo, algunos inquietantes fetiches y símbolos sacrílegos, y las runas garabateadas sobre las paredes.

Criaturas (EL 11 o 14): los clérigos yuan-ti abominación que sirven a Wulvera viven cada uno en una habitación. No les interesan las exhibiciones de riqueza o poder, y sus celdas están en consonancia con esas ideas. A menos que la Casa de pórfido esté en alerta, los clérigos están aquí, rezando, durmiendo, o construyendo fetiches para colgar en el templo.

El nivel del encuentro contra uno de ellos es NE 11, pero se eleva a NE 14 si están los tres juntos.

➤ **Ocultista mayor de la Casa de pórfido, Yuan-ti abominación Clr4:** VD 11; humanoide monstruoso Grande (largo de 9'); DG 13d8+68; pg 123; Inic +6; Vel 30', Trepas 20', Nadar 20'; CA 31, toque 11, desprevenido 29; Atq. +18/+13/+8 c/c (2d4+6/crit. 15-20, *Alfanjón afilado* +1) o +16/+11/+6 a distancia (2d6+5, *arco largo (compuesto) reforzado* +1 [Fue +4] con *flechas* +1 enormes); AE agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, conjuros, constreñir 1d6+7, poderes psiónicos, reprender/controlar muertos vivos; RC 16; AL CM; TS Fort +12, Ref +9, Vol +17; Fue 21, Des 14, Con 20, Int 18, Sab 24, Car 14.

Habilidades: Avistar +18, Concentración +17, Conocimiento de conjuro +11, Escondarse +10*, Escuchar +18, Escudriñar +11, Saber (los Planos) +10, Saber (religión) +15. **Dotes:** Alerta, Crítico mejorado (alfanjón), Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Siervo de un demonio (Demogorgon) (dote vil).

*Los yuan-ti que usen su poder camaleónico reciben un bonificador de circunstancia de +8 a sus pruebas de Escondarse.

Conjuros de clérigo preparados (5/6/5 CD base = 17 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, orientación divina* ×2, *rajarse la lengua** ×2; 1.º: *carne demoníaca**†, *curar heridas leves* ×2, *favor divino, habilidad con los sacrificios**, *orden imperiosa*; 2.º: *ceguera/sonderaf*, *fuerza de toro, inmovilizar persona, marchitar extremidad, rayo oscuro**.

Nota: si no utilizas el *Libro de oscuridad vil*, puedes sustituir los conjuros marcados con un asterisco por otros.

†Conjuro de dominio. **Dominios:** Corrupción (una vez al día, el personaje puede atacar a un objeto e ignorar su dureza), Demoníaco (el personaje obtiene un bonificador +1 divino a las tiradas de ataque y daño en los impactos sin armas y los ataques con armas naturales).

Poseiones: *cota de escamas armada* +2, *escudo grande de acero* +2, *alfanjón* +1 *afilado, arco largo (compuesto) reforzado* +1 [Fue +4] con 20 *flechas* +1, *guanteletes de fuerza de ogro, poción de curar heridas graves, poción de aguante, poción de curar heridas moderadas* ×2.

Desarrollo: si pasan una prueba de Buscar (CD 25), los PJs encuentran, ocultas en un hueco de la pared, en una caja de hierro bajo llave, las instrucciones de Wulvera para los tres clérigos sobre su papel en la próxima orgía y sacrificio. Las notas describen con detalle el objetivo del ritual y que lograrán los seguidores de

Demogorgon si lo completan. Se habla mucho de Demogorgon y de la gloria que les concederá por quitar la vida a los participantes, y la consiguiente transformación de la ciudad. En este punto puedes revelar casi toda la información relacionada con el ritual y los planes de Wulvera que figura en el apartado "trasfondo".

45. VERJAS Y ESCALERAS

Los dos rastrillos se abren girando una manivela. Hay una a cada lado por lo que es imposible quedarse encerrado. Las manivelas pueden fijarse en una posición con la llave maestra de la Casa de pórfido que posee Wulvera. Son cerraduras asombrosas (CD 40 para forzarlas). Las dos verjas suelen estar levantadas y abiertas.

🔑 **Rastrillo:** 6" de grosor; dureza 10; 180 pg; CD de rotura 28; Abrir cerraduras CD 40.

El pasadizo situado tras el rastrillo desciende hacia las profundidades. Las escaleras están muy resbaladizas y, todas las criaturas sin una velocidad natural en trepar, necesitan pasar con éxito una prueba de Equilibrio (CD 20) para desplazarse sin problemas. Dos de los yuan-ti abominación suelen transportar a Wulvera durante el descenso. Si no están disponibles, se transforma en serpiente para hacerlo. Si un personaje no pasa la prueba, resbala y cae por las escaleras hasta el siguiente rellano sufriendo 2d6 puntos de daño.

46. TEMPLO DE DEMOGORGON (NE VARIABLE)

Esta sala inmensa hiela el corazón. La caverna ha sido excavada con la intención de parecerse a una catedral subterránea enorme. Tanto las columnas que aguantan el techo como las paredes y el techo están cubiertas de losetas de pórfido brillante. Las paredes están adornadas con fetiches sucios y obscenos fabricados con huesos y trozos de piel y cabellos. El lugar está iluminado por llamas continuas de baja intensidad y de un color malva enfermizo que están bajo el techo. El suelo está oculto en su totalidad por un agua que parece surgir de manera inquietante desde abajo, y que está cubierta por un grueso manto de algas. Una isla baja en el centro de la habitación está ocupada por una enorme estatua de pórfido que representa a un monstruo con dos cabezas y tentáculos, que asoma sobre un altar recubierto de sangre y entrañas semidescompuestas.

El agua cenagosa que se encuentra en esta gran sala tiene en casi toda su extensión unos 3' de profundidad. Los personajes que no posean una velocidad de nadar natural sufren, mientras estén en ella, un penalizador de -4 a su Destreza, y deben pasar una prueba de Equilibrio (CD 20) para mantener su posición. Además, la zona este de la estancia está anegada por aguas más profundas (tal como se indica en el mapa). Estas aguas tienen una profundidad de 50'. Un personaje puede intentar no caerse pasando una salvación de Reflejos (CD 15). El agua de la estancia es pútrida y nauseabunda; cualquiera que beba de ella o se mantenga sumergido debe pasar una prueba de Fortaleza (CD 16) para no contraer el mal de ceguera (detallado en la página 74 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*). Además, el agua está llena de algas en estado de descomposición, de manera que la visibilidad bajo el agua es de 0'. Las criaturas en el agua ganan un bonificador de circunstancia de +8 a las pruebas de Esconderse hechas contra las criaturas que están fuera de ella.

Toda la cámara está protegida por un conjuro de *desacralizar* asociado a una *disipar magia* lanzados ambos por Arathanthus; todos los enemigos del culto de Demogorgon que entren en la sala serán objetivo de un efecto de *disipar* de área (nivel de lanzador 12.º).

Cada una de las seis cavidades laterales está ocupada por una pequeña isla de hongos putrescentes y tierra maloliente, cubiertas de setas apestosas, y humeantes y grasientas capas de moho. Estos hongos asquerosos son nativos del Abismo, y son mortales por ingestión (con idénticos efectos a los de las *pólvoras de asaltante oscuro* descritas en la pág. 81 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*). Wulvera los recolectó en el Abismo y los transplantó aquí con éxito; es el ingrediente principal del *aliento de demonio*.

👤 **Criaturas:** si la Casa de pórfido no está en alerta, sólo está presente Arathanthus. Se esconde bajo el agua y ataca por sorpresa.

Si está en alerta, el encuentro es mucho más peligroso. Wulvera espera en la isla central con sus tres clérigos yuan-ti abominación. Arathanthus acecha en las aguas de alrededor, y Wilarue la súcubo cadáver se esconde en un pequeño saliente en las alturas. Cuando entra el grupo, Wulvera les pregunta si quieren rendirse; si se niegan, los yuan-ti y los demonios desatan todo el poder de sus conjuros y sus ataques a distancia sobre ellos.

Asimismo, las aguas de la estancia están llenas de cientos de mocasines de agua infernales Menudas. Estas serpientes no deberían representar más que un incordio para un grupo de alto nivel, a menos que tengan suerte al morder. Dado que hasta 16 serpientes pueden atacar a un solo objetivo de tamaño Mediano a la vez, puede que al menos una de ellas lo consiga. De todas maneras, las serpientes no abandonan el agua y cualquiera que esté en una de las islas de la sala quedará a salvo de ellas.

👤 **Arathanthus, demonio Orlath:** pg 112; consultar el apéndice del final de la aventura. NE 14

👤 **Wulvera:** pg 86; consultar el área 37. NE 14

👤 **Wilarue:** pg 39; consultar el área 27. NE 10

👤 **Cultistas mayores de la Casa de pórfido (3):** pg 123 cada uno; consultar el área 44. NE 11 cada uno

👤 **Mocasines de agua infernales (340):** VD 1; ajeno Menudo; DG 1/2d8; pg 1; Inic +3; Vel 15', Trepar 15', Nadar 15'; CA 17, toque 15, desprevenido 14; Atq. +15 c/c (veneno, mordisco); Frente/alcance 2,5' × 2,5'/0; AE castigar el bien (+1 al daño, veneno (Cd 11, daño inicial y secundario 1d6 Con); CE olfato, resistencia al frío y al fuego 5, visión en la oscuridad 60'; RC 2; AL N; TS Fort +2, Ref +5, Vol +1; Fue 6, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2.

Habilidades: Avistar +8, Equilibrio +11, Esconderse +18 (+26 en el agua cenagosa), Escuchar +8, Trepar +12. **Dotes:** Soltura con un arma (mordisco).

👤 **Trampa (NE 4):** un *glifo custodio* protege un cofre escondido lleno de tesoro.

👤 **Glifo custodio:** VD 4; contagio (5.º nivel), Salvación de Fortaleza (CD 14) niega; Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28).

👤 **Tesoro:** en cada una de las islas de hongos de las cavidades laterales hay 3d4 dosis de hongos; cada dosis es equivalente a una dosis de pólvoras de asaltante oscuro (y puede alcanzar un precio de 300 po por dosis). De todas maneras, una vez que los hongos se secan (en un solo día), se convierte en algo inerte e inútil.

Aparte de la gran cantidad de equipo mágico que poseen los ocupantes de la estancia, también puedes encontrar la parte más grande del tesoro de la Casa de pórfido. Está escondido en un gran cofre a prueba de agua enterrado en la zona de aguas profundas marcada en el mapa con una "X". Debería ser bastante difícil



descubrirlo ya que se necesita pasar una prueba de Buscar (CD 35) hecha en esa casilla por alguien que esté nadando cerca del fondo del estanque (que en esta zona tiene 30' de profundidad) y atacado seguramente por mocasines de agua. El cofre está cerrado con llave y protegido por una trampa. La cerradura es asombrosa y a prueba de corrosión (CD 40), y la trampa se explica más abajo.

■ **Cofre de hierro:** 3' de grosor; dureza 5; 15 pg; CD de rotura 23; Abrir cerraduras CD 40.

Dentro del cofre hay 20.000 pp, 7.000 po, 650 ppt, 20 gemas con un valor total de 4.500 po, *aliento de demonio* (6 dosis), una *varita de*

quitar enfermedad, una *varita de llama continua*, una *varita de curar heridas moderadas*, y un *bastón de la vida* (5 cargas). Las varitas están totalmente cargadas, y el *bastón de la vida* lo pueden usar casi todos los servidores de Wulvera para devolver la vida a cualquiera de los yuan-ti más importantes que sean asesinados, lo que permitirá a los ocultistas recuperarse rápidamente de asaltos repetidos.

Desarrollo: si Wulvera es capaz de reunir a todos sus seguidores en esta estancia, se convierte en un adversario temible que tendría que derrotar fácilmente a cualquier grupo de nivel 10.º (incluso uno que cuente con la ayuda de una ninfa semiinfernal).

NUEVO OBJETO MÁGICO: DIENTE DE DEMOGORGÓN

El *diente de Demogorgon* es una *cimitarra* +2 vil. Cada vez que causa daño, inflige 1 punto de daño vil adicional. Si obtiene un golpe crítico, inflige 2 puntos adicionales de daño vil, en vez de 1. Además, cuando este arma acierta a una criatura buena, lanza un conjuro de *contagio* sobre el objetivo (Fortaleza niega, CD 14).

Mientras esté envainada, el *diente de Demogorgon* permite a su portador hablar y comprender abisal.

El *diente de Demogorgon* concede 1 nivel negativo a cualquier criatura buena o legal que intente blandirlo. El nivel negativo persiste todo el tiempo que se sostenga el arma, y desaparece al soltarla. El nivel negativo no significa perder un nivel real, pero no puede ser evitado mientras se blanda el arma.

Nivel de lanzador: 6.º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, siervo de un demonio (Demogorgon), *lanza vil*, *contagio*; **Precio de mercado:** 54.815 po; **Peso:** 4 lb.

Un grupo inteligente reducirá primero a los aliados y las defensas de Wulvera para luego enfrentarse a Wulvera en esta estancia.

Recompensa de PX ad hoc: concede al grupo un 125% de los PX que normalmente hubieran ganado, por la presencia del agua contaminada, el conjuro de *desacralizar*, y los mocasines de agua.

CONCLUSIÓN

Si el grupo no consigue acabar a tiempo con la Casa de pórfido, Wulvera lleva a cabo su sacrificio a Demogorgon. Si aumenta el poder del *aliento de demonio* con la orgía de sacrificio, los vapores mejorados de la droga se expanden por la casa a un ritmo de 50' por minuto. Con esa cadencia, los vapores se extienden hasta su máximo radio de 1 milla en poco más de una hora y media.

Los gases se mantienen durante todo el tiempo que el templo de Demogorgon se mantenga consagrado, y todos aquellos que estén en la región deberán pasar una tirada de salvación de Fortaleza cada minuto o serán transformados en un semiinfernal maligno. En cuestión de pocas horas, Calahundida se transformará en una pesadilla viviente. Más o menos al mismo tiempo los protosacerdotes se despertarán de su sopor e intentarán arreglar el enredo, pero serán rápidamente sometidos y seguidamente descuartizados, miembro a miembro, por una legión de semiinfernales furiosos. Sus restos se mostrarán en la plaza de la ruina colgante.

Durante las semanas subsiguientes, reinará el caos más absoluto. Con el tiempo, Wulvera se convertirá en la nueva líder de Calahundida, transformada en una demonesa con todas las de la ley, y no como una simple semiinfernal. En poco tiempo, utilizando su increíble fuerza de voluntad y su capacidad infinita para hundir a cualquiera que renuncie a su llamada, convertirá a los demonios de Calahundida en una fuerza terrible y devastadora. Las rutas marítimas se transformarán en un reino de terror, asoladas por piratas demoníacos que hundirán buques, no por el tesoro, sino simplemente por el placer de producir dolor y miseria. Los afortunados se hundirán en el fondo marino con sus naves. Los desafortunados serán capturados y llevados a Calahundida donde sucumbirán rápidamente y se unirán al ejército de demonios.

Este tipo de situación podría convertirse en un argumento interesante para que un grupo de alto nivel intente cambiar la realidad, pero para nuestros héroes su mejor opción es impedir que Wulvera consiga su primer objetivo. El mejor camino para lograrlo es matar a Wulvera, aunque, incluso en ese caso, uno de los seguidores supervivientes podría continuar su trabajo. La destrucción de sus fuentes de hongos demoníacos también retrasaría el sacrificio, aunque como mucho cinco años (lleva mucho tiempo cultivar y hacer que crezcan los hongos abisales). Destruir a Arathanthus o algunos de los yuan-ti sólo ralentiza el proceso. La mejor opción es combinar todo lo anterior.

Un sistema particularmente interesante de enfrentarse a la Casa de pórfido sería encontrar un modo de dar a conocer a la opinión pública la estafa *polimorfante*. Un grupo carismático de aventureros seguramente sería capaz de conseguir que la villa se enfureciera tanto que asaltasen la Casa de pórfido y la echaran abajo. Posteriormente, el grupo debería entrar en los subterráneos que no hayan sido destruidos, a fin de acabar con los ocultistas que hubiesen sobrevivido; con toda probabilidad, este resultaría el sistema más eficaz de acabar con los malignos planes de Wulvera.

Suponiendo que el grupo detenga a los yuan-ti, Kedward Hueso cumplirá su parte del trato y los recompensará con drogas, objetos mágicos, o conjuros gratuitos. Cada personaje ganará aproximadamente unas 6.000 po en recompensas a su elección. Además, Kedward Hueso pagará en su totalidad el valor (en vez de la mitad del precio) de cada una de las dosis de *aliento de demonio* o de *hongos abisales* que los personajes puedan haber recuperado.

Finalmente, aunque Tyralandi pueda haber parecido una aliada valiosa en la batalla contra la Casa de pórfido, recuerda que, al fin y al cabo, es una sierva de Graz'zt, y Graz'zt disfruta con la traición. Si el grupo logra salvar el encuentro final sin muchos problemas, Tyralandi los atacará con conjuros justo en el momento que el combate acabe, sacando el máximo provecho de su aptitud de conjuros traicioneros. En caso contrario, aguantará el tiempo necesario para conseguir su parte del botín. Si alguno de los miembros del grupo le agrada, podría invitarlo a convertirse en siervo de Graz'zt. Si no es el caso, se despedirá de ellos en términos aparentemente amigables, sólo para seguirlos durante los días siguientes, y atacarlos uno a uno para conseguir los demás tesoros de la Casa de pórfido. Tyralandi puede acabar convirtiéndose en un villano recurrente bastante memorable para tu campaña, y con el tiempo, podría llegar a demostrar que en realidad él era el enemigo más peligroso que se escondía en la Casa de pórfido. Ω

James dice, "No puedo quedarme con todo el mérito por la creación de esta aventura extraña y demente. Supongo que debo conceder a mis abuelos una gran parte. Mi abuela me descubrió a Dean Koontz, Clive Barrer, y Stephen King (entre otros), y mi abuelo me enganchó a estantes llenos de viejos comics de horror y clásicos de H.P. Lovecraft. ¡Gracias abuelo y abuela! ¡Todos esos libros fantasmagóricos están amortizados!

APÉNDICE: NUEVOS MONSTRUOS

Orlath (Demonio)

Ajeno Grande (caótico, maligno)

Dados de golpe: 12d8+36 (90 pg)

Iniciativa: +3 (Des)

Velocidad: 30', Tr 30', Nd 30'.

CA: 22 (-1 tamaño, +3 Destreza, +10 natural), toque 12, desprevenido 19

Ataques: 2 mordiscos +15 c/c, 12 cimitarras +8 c/c

Daño: mordisco 2d6+4, cimitarra 1d6+2 más 1 vil

Frente/Alcance: 5' x 10' / 5'

Ataques especiales: llamar cobrador, aptitudes sortilegas, mirada vil

Cualidades especiales: inmunidad a los conjuros de encantamiento, a la enfermedad y, al veneno, reducción del daño 20/+2, resistencia al fuego 20, telepatía, visión de rayos X, visión verdadera; RC 22.

Tiros de salvación: Fort +11, Ref +11, Vol +10

Características: Fue 19, Des 16, Con 17, Int 16, Sab 15, Car 18

Habilidades: Averiguar intenciones +15, Avistar +11, Buscar +13, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +17, Escuchar +11, Escudriñar +15, Intimidar +14, Saber (arcano) +13, Saber (arquitectura/ingeniería) +16, Saber nobleza/realidad +16, Trepar +12

Dotes: Combate con múltiples armas, Crítico mejorado (cimitarra), Impacto con armas vil (cimitarra) (dote vil), Multidextrismo

Clima/Terreno: cualquier terreno o subterráneo

Organización: solitario o caza (orlath más 1 cobrador y 1d3 súcubos)

Valor de desafío: 14

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 13-24 DG (tamaño Enorme); 25-30 DG (tamaño Gargantuesco)

Las leyendas cuentan que hace tiempo Demogorgon mató a mordiscos un demonio menor señor de los reptiles. Varios de sus dientes se descajaron y tras un período de gestación de un siglo dentro de los restos del demonio muerto, el cuerpo se abrió y nació el primero de los orlath.

El orlath es un demonio serpentino enorme y vil con dos cabezas de aspecto babuínico que convergen mediante un corto cuello en un cuerpo de gran longitud, parecido al de una babosa y del que nacen una docena de brazos. Cada uno de estos brazos blande una espada maliciosamente curva.

La capacidad del orlath de asumir forma humanoide combinada con su pico de oro y su extenso conocimiento de las defensas militares y de la nobleza hacen de él un espía o agente doble excelentes.

El orlath habla abisal, celestial, y dracónico.

COMBATE

El orlath representa una fuerza devastadora en combate, comenzando por sus ataques de mordisco gemelos y para continuar saizando lo que quede en pie con sus cimitarras. Las heridas producidas por estas cimitarras son particularmente desalentadoras y horribles en su localización y ejecución; cada vez que el orlath causa daño con una cimitarra inflige 1 punto adicional de daño vil. El daño vil sólo puede ser curado mágicamente y sobre terreno *consagrado* o *sacralizado*.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *azote sacrílego*, *blasfemia*, *cambiar de forma* (sólo a forma humanoide), *círculo mágico contra el bien*, *desacralizar*, *detectar pensamientos*, *detectar puertas secretas*, *discernir mentiras*, *disipar el bien*, *disipar magia*, *localizar criatura*, *localizar objeto*, *oscuridad profunda*, *profanar*, *recado*, *romper encantamiento*, *teleportar sin error* (sólo él, más 50 lb adicionales en objetos); 3/día: *encontrar la senda*, *ojos fisgones*, *remover tierra*, *transformar piedra*, *volar*; 1/día: *exigencia*, *desintegrar*, *escudriñamiento mayor*. Nivel de lanzador 12.º; CD base = 18 + nivel del conjuro.

Llamar cobrador (Sb): una vez al día, un orlath puede llamar a un cobrador para que acuda a su posición. El orlath necesita un minuto de concentración para conseguirlo, pero una vez llega el cobrador, permanece bajo control total del orlath y se queda hasta que lo liquidan o el orlath lo deja ir. Mediante esta aptitud el orlath sólo puede mantener a un cobrador.

Mirada vil (Sb): cualquier criatura no maligna a menos de 30' de un orlath que cruce su mirada con la del demonio debe pasar una salvación de Voluntad (CD 18) o recibe 2 puntos de daño vil al Carisma. Si de resultas de ello la puntuación de Carisma llega a 0 el personaje se transforma en un gibado bajo el control del orlath.



Los orlath son inmunes a sus propios ataques de mirada y a aquellos de los de su propia especie, y pueden suprimir o activar los efectos de esta mirada como acción gratuita.

Telepatía (Sb): un orlath puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma y esté a menos de 250'.

Visión verdadera (Sb): la cabeza izquierda del orlath tiene la capacidad de ver continuamente como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *visión verdadera*.

Visión de rayos x (Sb): la cabeza derecha del orlath tiene *visión de rayos X* constante, como si estuviera portando un *anillo de visión de rayos X*, salvo que no produce el efecto de agotamiento asociado normalmente al anillo.

EN LA MESA:

Marcadores de monstruos

A veces puede ser difícil encontrar miniaturas o marcadores apropiados para representar a los monstruos nuevos o poco corrientes que aparecen en D&D. Esta página incluye marcadores listos-para-fotocopiar, que reproducen los diferentes tipos de monstruos descritos en el presente número de la revista DRAGON. Esta página puede fotocoparse para uso exclusivamente personal.



ARAÑA



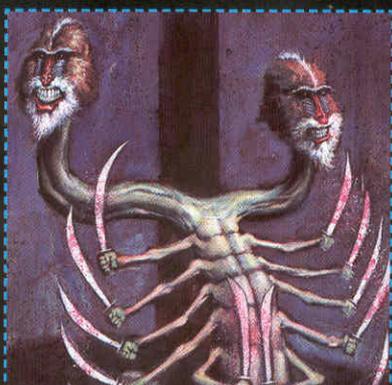
ARAÑA



ARAÑA



ARAÑA



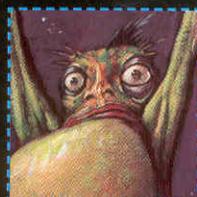
ARATHANTHUS, DEMONIO (ORLATH)



HORROR ARACNOFORME



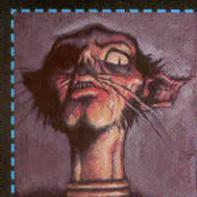
ENVIADO DE LOTH



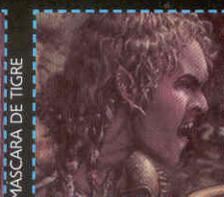
SIRVIENTE DE LA BANCAIDA



SERVO DE LAS PROFUNDIDADES



MASCARA DE TIGRE



JERREN



DROW



DROW



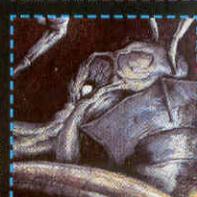
DROW



DROW



DUERGAR



AZOTAMENTES



OSGO



CIENTIFICO AZOTAMENTES



SEMINFERNAL



SUCUBO



SUCUBO



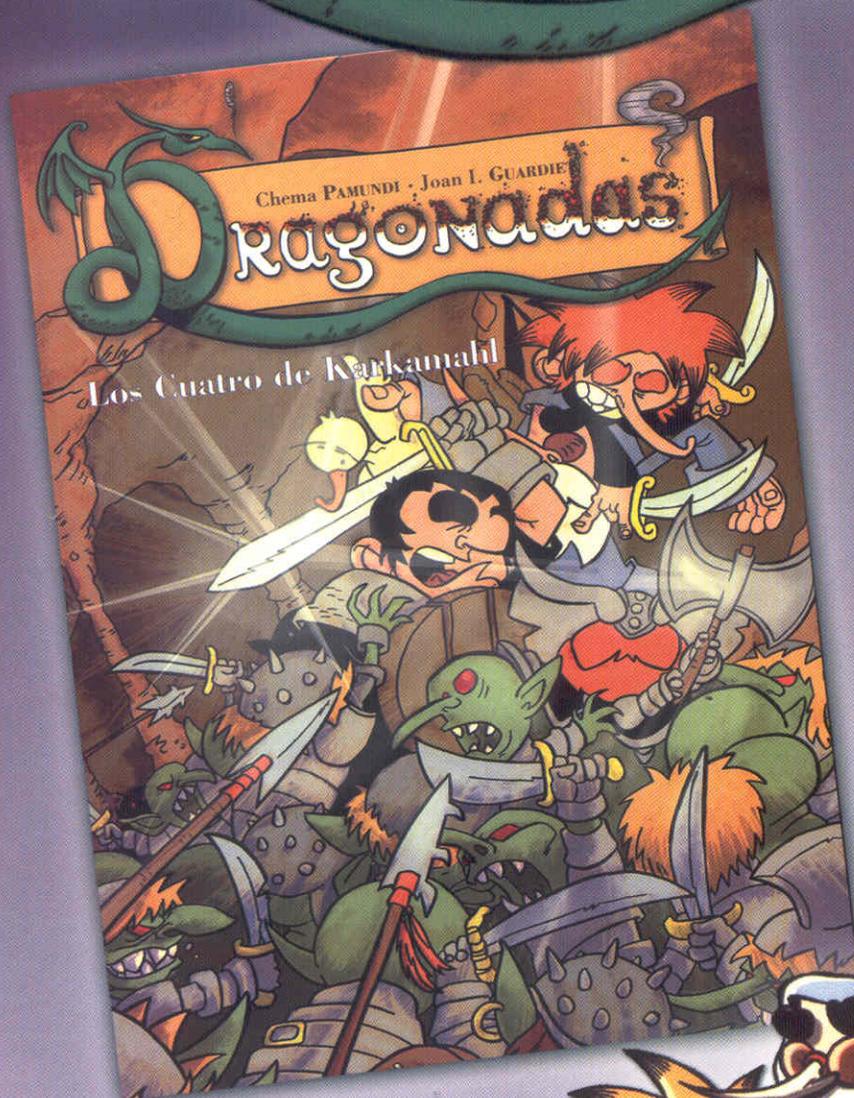
ARACNOLOTH



MATRIARCA DE PROGENIE

¿Tolkien?
¿Los Hermanos Marx? No...

Dragonadas



Los Cuatro
de Karkamahl
se lanzan
a la conquista
de los
Reinos Chungos

Devir

Rambla de Catalunya 117 Pral. 2ª
08008 Barcelona - Tel 932 389 870
spain@devir.es



Acompáñalos en sus aventuras. ¡No pararás de reír!