

# ARCHIROLEROS



Ezine N° 03 - Noviembre 2011

## SUMARIO

### ARTÍCULOS

Imagen y Musica. Por Antuan Kenobi	3-5
Encuentros D&D4. Por Tel'Arin	6-13
Poder de los Dragones. Por Humuusa	14-18
Prueba de Historia. Kas y Vecna. Por Humuusa	19-23
Poderes de Utilidad para Razas. Por Humuusa	24-28
Campeones y Reyes Hechiceros. Por Tel'Arin	29-31
Sol Oscuro: Eldaarich. Por humuusa	30-39
Historia de Athas. Por Tel'Arin	40-45
Sol Oscuro: Kalidnay. Por Humuusa	46-56
Sol Oscuro: la casa de la Mente. Por Humuusa	57-58
Línea temporal de Sol Oscuro. Por Tel'Arin	59-65
Sol Oscuro: El Mahin'drazal. Por Humuusa	66-70
Sol Oscuro: El Ojo de Abalach-Re. Por Humuusa	71-73
Sol Oscuro: El Signo de los Seis Dedos. Por Humuusa	74-75
Sol Oscuro: los Voraces: Por Humuusa	76-78

### AVENTURAS

AD&D2. El pozo de Jacob. Por Svargth	79-97
D&D4. El viejo Quiñones y la Banda de Champiñones. Por Svargth	98-120
D&D3.5. La Tumba de los Horrores. Por Haco y Knobold	121-153

## EDITORIAL

Un nuevo recopilatorio de artículos y ayudas presentamos en este nuestro ya cuarto número del Ezine Arco-X.

Muchas cosas han pasado desde el último número, y ciertamente bastante tiempo. El ritmo de colaboraciones es más grande que nunca, y desde aquí como siempre agradecer a los autores que han colaborado en la creación de este ezine.

A humuusa por su trabajo incansable en la traducción de artículos, a Antuan, Svargth, Knobold, Venger, Haco... seguro que me olvido de mas gente, a todos vosotros gracias. Este es vuestro trabajo, y de la comunidad.

Entre los artículos de Sol Oscuro, tenemos esta vez un artículo sobre las imágenes y la música en las partidas de nuestro flamante ganador del Primer Concurso de módulos de Archiroleros, Antuan Kenobi; la famosa partida de la Tumba de los Horrores traducida por Haco y maquettata por Knobold.

Svargth se ha esmerado rebuscando en el baúl de los recuerdos con un módulo adaptado a D&D4 desde AD&D2: the Old Man Kantan and the Mushroom band, más una partida de AD&D2 de Randy Maxwell; uno de los mejores diseñadores de módulos que salieron de la difunta TSR. Es nuestra intención seguir la línea de sacar módulos de distintas ediciones. En un especial navideño que se esta preparando, es esa nuestra intención, estad atentos en Diciembre.

Como siempre, en este pequeño espacio de la editorial no me alcanza a decir todo lo que me gustaria, pero os animo a participar en los foros de la comunidad, colaborar, opinar y ayudarnos a mejorar entre todos este nuestro ezine.

Un saludo a todos!

Tel 'Arin



### Imagen y música: El motor de la partida.

Por Antuan Kenobi

No empezaré con el tópico de una imagen vale más que mil palabras, escribo este artículo con la intención de hacer reflexionar al lector acerca de sus partidas y el montaje de las mismas, así que para iniciar esa reflexión empezaré con un par de preguntas fundamentales: ¿Alguien se imagina los libros de **Tolkien** sin que le venga a la cabeza una imagen de **John Howe**? ¿Crees que existirá alguna vez una película sobre historia épica sin música?

Seguro que entiendes que sin las imágenes, los libros que tanto nos gustan no serían lo mismo, así como el cine sin la música, por lo tanto espero que entiendas que ambas no sólo son necesarias para nuestra partida sino que son fundamentales para que tenga el máximo nivel.

Evidentemente, no he descubierto nada nuevo para muchos, pero espero haber iniciado a otros tantos para que tomen consciencia de la importancia que puede tener y del valor que puede imprimirle a su partida.

Antes de empezar la partida e incluso antes de haber planteado la misma, es bueno echar un vistazo a nuestra galería de imágenes, que hará que encontremos pictogramas que nos hagan pensar o cambiar de idea acerca de esta. La galería de imágenes será una herramienta fundamental para trabajar y como tal, debe estar preparada para darnos la solución lo más rápido posible. Mi forma de trabajar con esta herramienta es muy sencilla. Tras obtener las imágenes en las diferentes búsquedas, son clasificadas en función del contenido de las mismas y así, sólo tengo que pasarme por una carpeta para buscar algo en concreto, esto es: a la carpeta imágenes (carpeta principal) le creamos una serie de subcarpetas, en mi caso: Batalla, Ciudades, Dibujantes, Escenarios, Grupos, Juegos, Mapas, Monstruos, Objetos, Otros, Paisaje y Símbolos.

Cada vez que navego por la red y encuentro una imagen interesante, la introduzco en una de estas carpetas que me sirve no sólo para buscar información al montar la partida sino que también puede ser una fuente reveladora de una cantidad de información impresionante.

En más de una ocasión, tras plantear la partida me he ido directo a mi galería y con frecuencia suelo cambiar el planteamiento inicial por completo.





Imagina que tienes planteada una partida y te topas de golpe y porrazo con esta imagen, si buscabas a un mago con cara de pocos amigos sin duda alguna has triunfado, o puede que al ver la imagen hayas caído en la cuenta de algo en particular relacionado con tu partida o en el caso contrario, al ver la imagen te ha supuesto una revelación y deseas introducirla en la misma. ¿Quién es este mago? ¿Cómo influye en tu partida? ¿Qué hay detrás de la puerta que guarda? De pronto han aparecido un montón de variables que pueden llegar a complicar mucho la partida o darle un giro inesperado.

Espero que de esta forma os hagáis una idea de cómo se puede trabajar con imágenes, porque lo mismo puede llegar a suceder con la música. ¿Qué imágenes te evoca? ¿A qué te recuerda? En función de las respuestas deberás introducir la misma en una parte diferente de la partida.

Sin embargo, el problema que muchas veces tenemos es encontrar realmente lo que deseamos buscar, ese mapa o esa guerrera petona que deseamos mostrar a nuestros jugadores. Pues he aquí la verdadera utilidad para algunos de mi artículo, daros ciertos consejos sobre dónde buscar para encontrar lo que deseáis.

De todas las imágenes por las que podría empezar, sin duda alguna empezaré por los rostros, ya que son muchas las veces en las que deseamos poner una cara a los enemigos de los jugadores o al típico tabernero que le sirve su bebida favorita, para ello recomiendo:

<http://www.dragontuerto.com/galeriaretratos/>

(Impresionante galería de retratos de todo tipo de criaturas)

La siguiente apuesta es para mí fundamental, los entornos y escenarios. Estas imágenes nos dirán lo que rodea a los jugadores y ellos mismos al poder visualizarlas, se sentirán más sumergidos. El tiempo me ha demostrado que la mejor forma de buscar estas imágenes es a través de grandes dibujantes y para ello que mejor que cogerse cualquier carta de magic mirar el nombre que pone en la parte inferior y ponerlo en internet, como por ejemplo:

<http://www.martiniere.com/gallery/>

(Uno de mis dibujantes favoritos de entornos)

<http://www.waynereynolds.com/Menu.htm>

En cuanto que pongamos este nombre en google, acabaremos en montones de webs que recopilan imágenes de los mejores dibujantes de magic o sucedáneos y es entonces cuando nuestra galería pasará a ocupar gigas de información.

[http://www.reimansa.com/mesterfer/centro01\\_far.htm](http://www.reimansa.com/mesterfer/centro01_far.htm)

(Links a los mejores dibujantes de magic)

Otra fuente de información de la que seguro que casi todos bebemos, son los videojuegos, pues en este caso ocurre lo mismo con las imágenes, ¿a qué esperas para buscar imágenes acerca de tu videojuego favorito?

<http://www.fantasy-art-and-portraits.com/index.html>

(Gran cantidad de imágenes acerca de juegos de ordenador)

Sin duda alguna, esta que viene ahora es la sección que más quebraderos de cabeza puede llegar a darnos y siento decir, que no puedo iluminaros a la hora de encontrar imágenes de mapas, pues es bastante complicado. Sin embargo espero que en otra edición pueda ayudaros y mostrar algunos links interesantes junto con tutoriales para mejorar mapas que encontremos (que en la mayoría de los casos suelen contener elementos no deseados en nuestra partida).

La siguiente sección, es la más sencilla de todas, pues los monstruos son una parte fundamental de la partida y con sólo poner su nombre en internet pueden aparecer montones de imágenes, pero si lo que queremos es recopilar unas cuantas de golpe, entonces os aconsejo el siguiente link.

<http://62.193.237.183/GALERIA/GALERIAS.ASP>

(Esta página nos llevará a montones de links)

<http://www.rpgobjects.com/tiamat/index.php>

(Gran aportación del compañero JMonpellier en donde podremos construir nuestros propios mapas)



Objetos y Símbolos serán las diferentes imágenes que nos encontremos por internet mientras nos pasamos la vida buscando las anteriores, siempre viene bien tenerlas a mano ya que pueden suponer un buen soporte gráfico para la partida.

Finalmente, la carpeta de Otros será aquella en la que cuando veamos una imagen y no tengamos ni idea de dónde meterla exactamente hará de baúl de la misma, formando así un cajón de sastre al que de vez en cuando es bueno recurrir en busca de ayuda.

Aquí os dejo algunos links más interesantes sobre imágenes para vuestras partidas:

<http://www.conceptart.org/gallery/>

<http://www.creativeuncut.com/game-art-galleries.html>

[http://www.frikis.com/Rol\\_y\\_Estrategia/Portales/](http://www.frikis.com/Rol_y_Estrategia/Portales/)

<http://www.danscottart.com/Galleries.html>

<http://www.toddllockwood.com/galleries/>

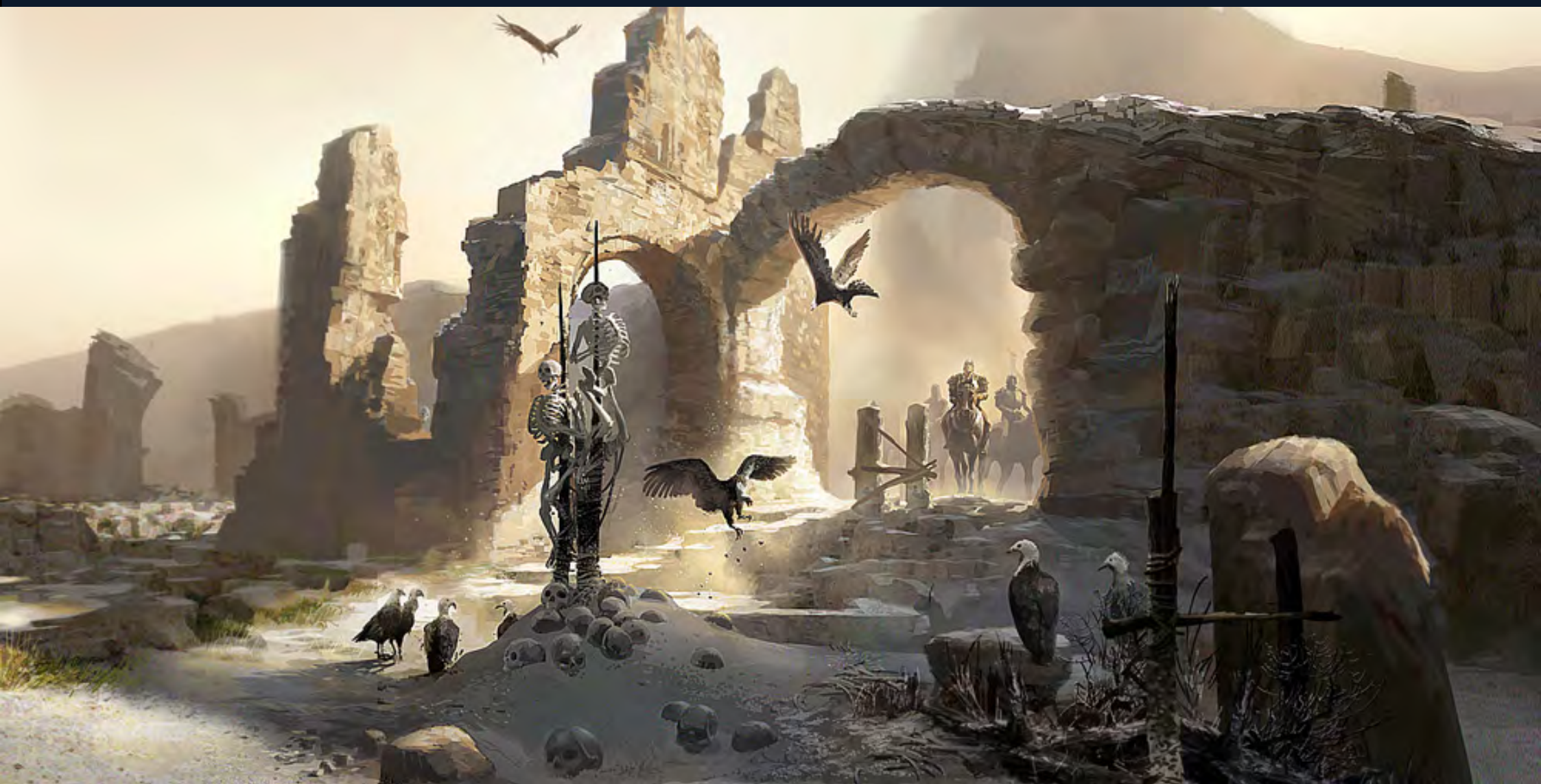
<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/arch/ag>

Para acabar de poner a punto nuestra partida utilizaremos la música. Hoy en día casi todo está en youtube incluida la música que nos gusta, es recomendable tener una conexión a internet mientras jugamos y una lista de nuestros mejores vídeos con la música que deseamos preparados.

Sin más espero que este artículo os haya servido de algo y espero completarlo en el siguiente número. Un saludo para todos!!!!







# ENCUENTROS D&D4

PRIMER ENCUENTRO: EMBOSCADA ORCA



UN ENCUENTRO  
PARA PERSONAJES DE  
NIVEL 1-2





Los Encuentros de ArchiRoleros son una serie de encuentros para ser usados en cualquier campaña de D&D4. También pueden ser usados de manera independiente como una pequeña mini aventura.

El encuentro que hoy tenemos, es el primero de una serie de encuentros que esperamos cubran varios niveles de juego.

Emboscada orca es un encuentro de nivel 3 perfecto para ser introducido en cualquier campaña o aventura mayor que personajes de nivel 1 o 2 esten jugando como una aventura menor, o encuentro solitario.

Puede tener lugar en cualquier desplazamiento que el grupo de aventureros realice, o puede ser usado el gancho que aparece descrito en las páginas siguientes.





## Introducción

Este encuentro está diseñado para un grupo de 4-5 personajes de nivel 1-2. El encuentro está diseñado para ser autoconclusivo, pero con poco trabajo puede ser desarrollado para ser una aventura paralela a la trama principal que se está jugando.

## Sinopsis.

Los personajes se encuentran de viaje por los peligrosos mundos de campaña en que se desarrolla tu partida. Por la naturaleza del encuentro debería ser un escenario de campaña que permita la aparición de orcos, tales como Reinos Olvidados, Falcongris, Mystara etc. Por la naturaleza de D&D4 es perfectamente posible retocar a los monstruos y convertirlos en otro monstruo, con poco trabajo para el DM.

Para un desarrollo más largo del encuentro, proponemos un gancho más elaborado aparte del de estar viajando de una localización a otra.

## Gancho

Los personajes se encuentran en una localización urbana de tu escenario de campaña. Probablemente una pequeña villa o una pequeña ciudad fortificada de frontera.

Dispuestos a realizar un viaje hasta alguna localización lejana, intentan averiguar más información sobre el viaje.

### Desafío de habilidad nivel 1 (4 éxitos antes de 3 fracasos).

**Habilidades principales:** Diplomacia, Naturaleza; Recursos

Diplomacia CD 11 (1 éxito): Si los personajes preguntan a cualquier trampero, cazador o mercader de la zona la dificultad baja su CD a 9.

*El camino ha estado ultimamente demasiado tranquilo, hace casi dos semanas que no llega ninguna caravana con suministros.*

Naturaleza CD 14 (1 éxito): un rápido vistazo a algún mapa de la zona, indica la presencia de varios bosques cercanos. El viaje por la ruta sur es más peligroso sin duda, pues lleva al corazón del bosque.

Recursos CD 8 (1 éxito o 2, ver más adelante): *creo que algunos de los guardias ha estado hablando delante de una jarra de cerveza, sobre un bando que será pregonado dentro de poco. Según él, será sobre un aviso de peligro en los caminos, y aconsejando a cualquiera que se adentre en los bosques, que vaya con una fuerza armada.*

Tener un éxito en esta opción, le da a los personajes la localización del soldado Humus, que se encuentra normalmente en la taberna y les permitirá conseguir un éxito más con esta habilidad.

**Habilidades secundarias:** Engañar, Historia, Percepción.

Engañar CD 10: un uso con éxito de esta habilidad permite quitar un fallo de una prueba de Diplomacia.

Historia CD 15: el personaje recuerda que la zona ha tenido hace algunos años, noticias de incursiones orcas, que fueron duramente aplacadas por la caballería que vigila los caminos. +2 a la siguiente tirada del desafío, y puedes decirle a los jugadores que los orcos estuvieron por la zona en el pasado.

Percepción CD 12: la guardia se encuentra algo agitada estos días, aunque nos más que una milicia de campesinos armados, no puede sino significar que la caballería se encuentra en los caminos por algún motivo (el motivo es que se encuentran patrullando debido a la amenaza de los orcos).

Éxito: los personajes logran suficientes indicios como para sospechar que el camino es peligroso, probablemente por alguna banda de incursores o bandidos (orcos si superaron la prueba de Historia). Este éxito les permite que la dificultad a la percepción pasiva de los personajes no sea incrementada. Además recompensas con la localización: Importaciones Castaña.

Fracaso: Los personajes tienen dudas de los pocos relatos de peligro en el camino, que se pueden confundir con los típicos

rumores de aldeanos que mezclan relatos de osos con ogros y retrasos de las caravanas (que traen el importante vino especiado elfico y la cerveza enana trueforged real) con su propia avidez por las bebidas espirituosas

Además, la dificultad para no ser sorprendidos aumenta.

**Localización de recompensa:** importaciones Castaña.

Importaciones Castaña es un pequeño carromato llevado por un gnomo llamado Yendar Castaña. **Lee lo siguiente a los jugadores:**

*Una gran carreta tirada por un caballo, se os acerca con gran estrépito. Docenas de cachibaches titilan y se golpean entre si con el paso del equino. Un gnomo de gesto afable os saluda mientras sale de la calesa.*

*Saludos viajeros, me enterado que tenéis intención de partir al camino. Permitid que me presente, Yendar Castaña para servirles.*

*En unos rápidos gestos, el mediano desata algunos nudos y varias plataformas se desprenden de los laterales del carruaje, dejando ver en su superficie ahora descubierta, miriadas de objetos de todo tipo.*

*Cacerolas, cuerdas, jarras, potingues, algunas armas sencillas e incluso un casco con un penacho se arremolinan junto a otras mercancías. Todo está tan apretujado que hace falta hacer un esfuerzo consciente para discernir un objeto de otro.*

*Amigos permitidme que ponga algunos de mis maravillosos artefactos a vuestra disposición. No han sido buenos días de ventas y necesito hacer algo de oro. Estoy seguro que encontrareis algo de interés.*

*La palabrería del gnomo es casi tan rápida como la velocidad en que despliega unas lonas y alfombras en el suelo, en las que cuidadosamente empieza a colocar algunos de los objetos que lleva en su carreta.*





### Interpretando a Yendar.

Yendar es un gnomo mercader con una larga historia de viajero en los caminos. Pragmático y astuto, mantiene una delgada línea entre la avaricia de su profesión y su buen corazón. Habla a la velocidad gnomia (cualquiera que le escuche hablar en común se puede perder en su incesante y rapidísima verborrea) y no intentará sacar un abusivo partido de los PJs.

Desde que los caminos han tomado reputación de peligrosos, cosa de la que no está muy seguro, pero sí lo suficiente como para permanecer en la misma localización de los PJs durante varias semanas, no ha logrado vender mucho. Los PJs son su salvación.

Como DM, podrías interpretar a Yendar como un consumado mercader con una soberana labia. Atosigará a los PJs con ventas de todo tipo, desde productos como machitos esmerados, (una comida tan lejana que nadie sabe que es) como armas, potingues de su propia creación, y algunas armas que se ha encontrado por los caminos, cambiándolos por sus mercancías a viajeros o aventureros. No se dejara embaucar y si los PJs se ponen violentos o le toman el pelo, recogerá todo tan rápido como lo desmontó, y se irá con viento fresco.

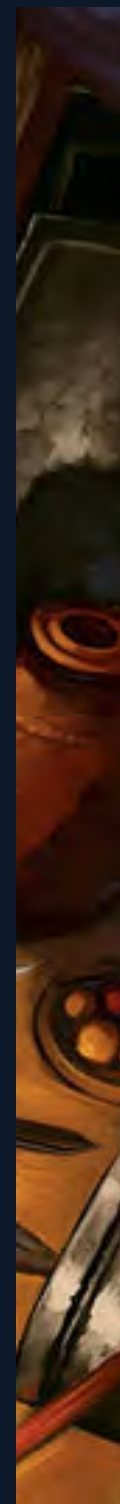
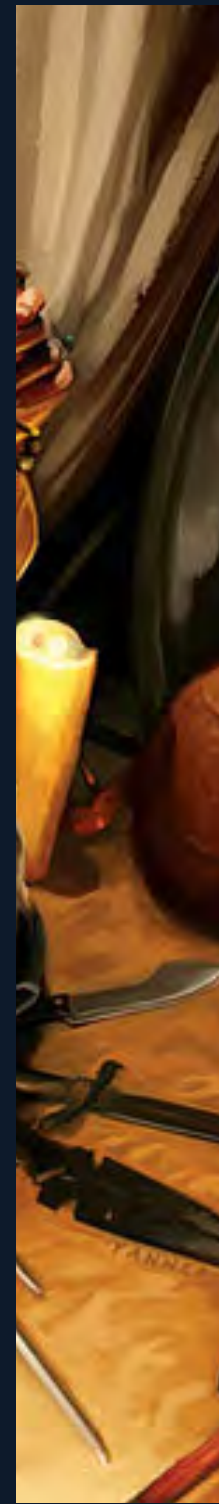
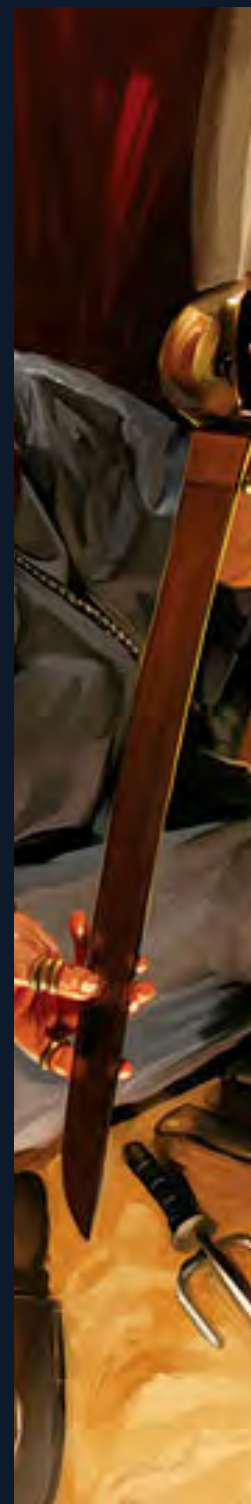
En una conversación afable con él, se referirá a sí mismo o a su “emporio” con referencias continuas al apellido del que hace orgullosa gala: la castaña.

### Frases de Yendar:

*Menuda castaña de espada teneis amigo, si me permitis decirlo, vos deberíais portar algo como la espada de Duras, que casualmente tengo aquí a buen precio!*

*Muchos de los mercaderes son una castaña verde, aquí teneis los mejores productos de una castaña madura.*

*Estas raciones os sacarán las castañas del fuego en cualquier viaje que emprendáis. Los machitos esmerados que llevo están tiernos y jugosos, puesto que fueron recogidos después de que se cansaran de insultar.*





**Posesiones de Yandar**

Yandar tienen casi cualquier objeto del manual del jugador, en equipo mundano y no mágico que cualquier aventurero a punto de partir a un viaje pudiera desear. Los precios, debido a que no ha vendido nada son los precios estándar, y con una buena interpretación y regateo (no necesita de desafío de habilidad pues Yandar, desea vender) podrían ser rebajados hasta un 25%. También posee algunas armas, que ha conseguido de hacer trueques en el camino con aventureros un poco faltos de plata.

**Gancho para posible trama.**

Una buena forma de crear una trama más compleja que este sencillo encuentro es que una de las posesiones de Yandar, sea objeto de búsqueda por los orcos que patrullan el camino, dandoles un objetivo más allá de hacer botín de los incautos viajeros.

Si sigues este planteamiento, Yandar hizo un trueque con unos debilitados aventureros hace ya bastantes meses. A cambio de raciones y alguna arma, los aventureros, que habían estado en unas ruinas (las cuales habían acabado con el mago del grupo) le intercambiaron un poderoso objeto. Esta claro que ni Yandar ni los aventureros, sabían del poder del artefacto.

Esta posibilidad abre un número de encuentros y tramas, quizá paralelas a la trama principal de tu campaña. Dejamos aquí abierta esta puerta al DM, que con unas cuantas pinceladas, puede constituir una trama paralela interesante.

**Objetos exóticos Castaña.**

Como Yandar se dedica a recoger objetos de todas partes, haciendo trueques en el camino, algunos objetos interesantes hay en su inventario. Son objetos mágicos bastante especiales, raros dirían algunos, (otros dirían que son el subproducto de algún laboratorio de magia mediano. A Yandar le encantan estos objetos y tiene una buena colección.

Sartén freidora de rapidez	Nivel 1
<i>Una sartén de aspecto recio y duradero, con una gran runa inscrita en su centro. En enano se puede leer: Quema</i>	
<b>Objeto maravilloso</b> - 12 mo 5 pt (rebajado)	
<b>Propiedades:</b> esta sartén puede calentarse a una velocidad endiablidamente rápida, teniendo nombres entre algunos airados cocineros de la región como Quemadados, o Frieuñas. La palabra de mando para que se active es <b>fuego</b> en lengua enana.	
La utilidad de esta sartén es proporcionar calor, bajo cualquier circunstancia, sin importar el entorno en que este. Hará las delicias de cualquier cocinillas del camino y quien sabe, puede tener más aplicaciones que la que parece a simple vista.	

Canto rodado de Aguarrio de Duras	Nivel 1
<i>Esta piedra de amolar es perfectamente semiesférica. En su parte plana se puede ver unas profundas vetas que no sirven absolutamente para nada, pero que son muy bellas.</i>	
<b>Objeto maravilloso</b> - 20 mo un pack de 5 cantos rodados	
<b>Propiedades:</b> estas piedras del legendario río Aguarrio, pueden afilar cualquier filo hasta el mismo nivel que una hoja de afeitar. Ese es su principal uso, aunque también se puede desdenar en afilar una espada o una punta de flecha (+1 al daño en 1 ataque). Los afeitados proporcionados por una hoja de Aguarrio son perfectos, tal como puede dar testimonio el afeitado que siempre lleva el gran alquimista y mago Duras “Sin oreja”	

Poción de curación de Duras	Nivel 5
<i>Esta poción de curación usada habitualmente por el famoso alquimista y creador de objetos enano Duras, en vez de un sabor fresco y agradable, tiene el sabor de algún tipo de fuerte especia enana, porque de hecho, es lo que contiene en grandes cantidades.</i>	
<b>Poder</b> (Consumible ♦ Curación) - 30 mo	
Acción menor. Efecto: bebe esta poción y gasta un esfuerzo curativo. En vez de ganar los PG del esfuerzo, gana 10 puntos de golpe. Los enanos tienen como efecto secundario un gigantesco placer culinario que les harán saltar las lágrimas de alegría, a otras razas quizá también, pero por otros motivos. Hasta el siguiente descanso extenso, el usuario de esta poción tendrá un aliento insoportable.	







# ENCUENTRO I. EMBOSCADA ORCA

Nivel de encuentro 3 (751 PX)

## Preparacion:

Trampa de pozo (T)

Orcos arquero

Orcos salvajes

Orcos combativos



Los orcos permanecen emboscados, esperando a que cualquier incauto entre en las casillas marcadas como trampa.

La dificultad contra la percepcion pasiva de los personajes en de CD 17 si fracasaron el en desafío de habilidad y de 12 si tuvieron exito.Comprueba las puntuaciones, aquellos PJs que declaren activamente que escudriñan los alrededores, pueden realizar pruebas de Percepción activa.

Todos aquellos que fallen las dificultades, activas o pasivas estarán sorprendidos.

### Cuando los personajes entren en el área, lee:

Nada mas tomar perspectiva del recodo del camino, podéis ver una carreta de dos caballos que permanece en el sendero. No hay rastro de sus ocupantes a primera vista, aunque si podeis escuchar los nerviosos relinchos de los caballos que estan enganchados a ella. Una barricada colocada delante de la carreta impide el paso de esta, si aun tuviera algun carretero comandándola.

La carreta descansa al pie de una antigua torre, abandonada por su aspecto a todo menos al paso del tiempo. No hay a primera vista rastros de sangre ni signos de lucha de ningun tipo.

Foso de suelo falso (T)	Vigilante nivel 1
Trampa	PX 100
Un pozo yace oculto por ramas, arena y hojarasca en el camino listo para romperse en cuanto alguien pase sobre ellas, arrojando a la victima a un foso de 10 pies de profundidad.	
Trampa: una sección de 2x2 oculta un foso de 10 pies de profundidad.	
Percepción	
♦ CD 20: el personaje detecta la trampa.	
Activación	
La trampa ataca cuando una criatura entra en una de sus cuatro casillas.	
Ataque	
Reacción inmediata	Cuerpo a cuerpo
Objetivo: la criatura que activó la trampa	
Ataque: +4 contra reflejos	
Impacto: el objetivo sufre 1d10 de daño y queda tumbado.	
Fallo: el objetivo regresa a la última casilla que ocupase antes de activar la trampa y su acción de movimiento termina en el acto.	
Efecto: el falso suelo se abre y la trampa ya no esta oculta.	
Contramedidas	
♦ Un personaje adyacente puede activar la trampa mediante una pruen de Hurto contra CD 10 (acción estándar). El suelo falso cae al pozo	
♦ Un personaje adyacente puede desactivar la trampa con una prueba de Hurto contra CD 25 (acción estándar). Se hace seguro pasar por encima.	
♦ Un perso naje que realice una prueba de Atletismo (CD 11 o CD 21 sin carrerrlla) puede saltar el foso.	
♦ Un personaje puede trepar para salir del foso mediante una prueba de Atletismo contra CD 15	

## Tácticas

Los orcos han usado estas argucias bastantes veces en sus incursiones contra rutas humanas. Esperan a que alguno incauto caiga en la trampa de pozo. Después esperan un turno a que sus compañeros vengan a socorrerlo y entonces en el 2º asalto los arqueros disparan sus arcos.

En ese instante, los orcos restantes cargan desde sus posiciones, intentado embestir a cualquier PJ que este cerca del pozo, para tirarlos dentro.

El arquero tambien tienen la posibilidad de tirar a los Pjs al pozo con su ataque de arco largo. Si la disposicion de los PJs lo permite, intentara empujar a los PJs.

4 Orcos salvajes	Esbirro bruto de nivel 4
Humanoide natural mediano	PX 44
PG: 1, un ataque fallido njunca daña a un esbirro	Iniciativa +3
CA 16 Fortaleza 16 Reflejos 14 Voluntad 12	Percepción +1
Velocidad 6	
Acciones estándar	
⬇ Hacha de mano ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 8 de daño o 12 si realiza una carga.	
⚔ Hacha de mano ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 5; +9 contra CA	
Impacto: 6 de daño	
Acciones desencadenadas	
Desaparición salvaje	
Desencadenante: el orco cae a 0 PG	
Efecto: (acción gratuita); el orco gana una acción estándar.	
FUE 16 (+5) DES 13 (+3) SAB 09 (+1)	
CON 13 (+4) INT 08 (+1) CAR 08 (+1)	
Alineamiento: caótico malvado Idiomas: común, gigante	
Equipo: 4 hachas de mano, pieles.	



1 Orco arquero	Artillería de nivel 4
Humanoide natural Mediano	PX175
PG 42, Maltrecho 21	Iniciativa +6
CA 16 Fortaleza 16 Reflejos 18 Voluntad 14	Percepción +2
Velocidad 6	
Acciones estándar	
⬇ Hacha de mano (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo acuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 1d6 + 6 de daño	
🏹 Arco largo (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 30 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 1d10 + 6 de daño, y el orco puede empujar al objetivo 1 casilla	
💣 Rafaga agrupada (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Área explosión 1 a 20 casillas (criaturas en la explosión); +9 contra CA	
Impacto: 1d10 + 6 de daño.	
Acciones desencadenadas	
Desaparición salvaje	
Desencadenante: el orco cae a 0 PG	
Efecto: (acción gratuita); el orco gana una acción estándar	
FUE 15 (+4) DES 18 (+6) SAB 10 (+2)	
CON 12 (+3) INT 08 (+1) CAR 09 (+1)	
Alineamiento: caotico malvado	Idiomas: común, gigante
Equipo: 30 flechas, hacha de mano, cuero, arco largo.	

2 Orcos combatientes	Soldado de nivel 3
Humanoide natural Mediano	PX150
PG 50, Maltrecho 25	Iniciativa +5
CA 19 Fortaleza 17 Reflejos 15 Voluntad 13	Percepción +1
Velocidad 6 8 cargando	
Acciones estándar	
⬇ Hacha de batalla (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo acuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 1d10 + 5 de daño o 1d10 +10 en una carga	
🏹 Hacha de mano (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 1d6 +5 de daño	
💣 Frenesí sajador (arma) ♦ Recarga 🎲 🎲	
Ataque: Cercano explosión (enemigos en la explosión); +6 contra CA	
Impacto: 1d10 + 5 de daño y el orco marca al objetivo hasta el final de su próximo turno.	
Efecto: el orco proporciona ventaja en combate hasta el principio de su próximo turno.	
Acciones desencadenadas	
Desaparición salvaje	
Desencadenante: el orco cae a 0 PG	
Efecto: (acción gratuita); el orco gana una acción estándar	
FUE 18 (+4) DES 14 (+3) SAB 10 (+1)	
CON 18 (+6) INT 08 (+0) CAR 09 (+0)	
Alineamiento: caotico malvado	Idiomas: común, gigante
Equipo: Hacha de batalla, hacha de mano, escudo pesado, armadura de escamas.	



## Características de la zona

**Iluminación:** diurna

**La torre:** la torre mantiene parcialmente algunas escaleras, pero la planta superior hace tiempo que se desplomó. Sin embargo, los orcos han sido lo suficientemente listos como para preparar algunos asideros desde donde permanecer de pie en su parte superior. Tienen ventaja en combate con cualquier ataque a distancia que realicen desde las posiciones en las que se despliegan.

**El carro:** el carro es uno de los botines que los orcos consiguieron en su última incursión contra unos mercaderes que hacían la ruta. Es un carro cubierto en el que no hay nada, pero un PJ o monstruo podría subir para golpear desde una posición superior. Los caballos están nerviosos, llevan varios días casi sin comer y ver como cocinan a tus congéneres probablemente tampoco les haya tranquilizado. Quitarles los enganches y poder montar a lomos de un caballo, requiere de una acción de movimiento y el uso de la habilidad Naturaleza (acción estándar) CD 12 para tranquilizarlos. Si algún PJ tiene la dote de combatir desde montura puede realizar esta última acción como menor.

**El bosque:** toda la zona está llena de matorrales bajos, pero en la sección superior izquierda hay tantos árboles como para que la zona esté parcialmente oscurecida con sombras. Esto no tiene efectos en el juego (aun sombreada, no es tan espesa como para dificultar la visión) pero en toda la zona, las tiradas de Sigilo, se realizan a +2 por cobertura ligera.



Los orcos intentarían dar buena cuenta de los PJs. Y mientras tengan alguna posibilidad de victoria lucharían con bastante ímpetu, al menos el ímpetu que puede tener un orco cuando se enfrenta a héroes como son los personajes, auténticas picadoras de carne.

Si el combate y las tácticas de los orcos empiezan a ir mal o realmente mal, es probable que empiecen a ver la posibilidad de huida como una aceptable táctica.

El líder de esta partida de incursión es uno de los dos orcos combatientes presentes, el único que tiene dos dedos de frente y que sabe hacer algo con un grupo de maleantes como son sus hom... sus orcos. El arquero es una tropa relativamente entrenada, pero no les gusta mucho el cuerpo a cuerpo y si ve que el grupo principal ha sido derrotado decidirá que ha sido licenciado del gran ejército orco.

Todos los monstruos han sido sacados de la Bóveda de los monstruos, uno de los libros de esenciales. Este libro tiene cierta fama de durillo, puesto que las características y puntuaciones de los monstruos han sido actualizadas a un sistema de creación de PNJs más acorde a las defensas y puntos de golpe de los PJs. Junto a una táctica satisfactoria, pueden hacer mucha pupa...

## Poder de los Dragones

Dicen que todos los dracónidos portan el poder innato de sus grandes primos. Algunos han aprendido a acceder al poder que descansa en su sangre dracónica de forma más plena que otros. Se dedican a la causa o se unen a organizaciones que enseñan los secretos para desentrañar su herencia dracónica. Estos grupos a veces se alían con cualquier variedad de dragones, pero los dragones metálicos en particular están más interesados en los asuntos de sus hermanos más humanoides. Los de cobre o plata, mercurio o adamantina, todos apoyan a los dracónidos afines. Los rumores indican que los dragones de mithril del Mar Astral conceden a los dracónidos y a otras razas mortales la capacidad de comunicarse con ellos para cumplir su voluntad. Las siguientes cinco sendas de parangón permite a tu personaje aprovechar el poder de los dragones.

## ALIANZA ARGENTUM

“¡Por el honor de Sephitherax, no oprimirás más a esta gente!”.  
**Prerrequisito:** Dracónido

En lo alto de las montañas en el Castillo Escarcha, el poderoso Sephitherax entrena a cuerpos de élite de dracónidos para que así puedan defender a los inocentes. La gente honorable y decente respeta a la Alianza Argentum, y los sin escrúpulos y corruptos la temen. Todas las bandadas de dragones cromáticos temen la justicia de la Alianza, pero especialmente los dragones blancos buscan la destrucción del Castillo Escarcha. Respaldada por el poder del dragón de plata anciano Sephitherax, la Alianza puede ayudar a la gente a derrocar a señores o teócratas malvados. Son los primeros en responder antes las erupciones volcánicas o inundaciones para mantener el orden y defender ala gente de aquellos que podrían aprovecharse de los débiles. Un Agente Argentum es un salvador y una visión grata para los descastados.

Más de un dracónido feroz, inspirado por los relatos de valentía de la Alianza, se abre paso hacia la cumbre de la montaña más alta para llegar al Castillo Escarcha, donde cada uno espera a

ser juzgado por Sephitherax. En el patio exterior del castillo, con gruesas capas de hielo incrustadas en las banderas y los objetos de plata, cada dracónido se arrodilla antes el cenotar de escalones antes la ciudadela.

El dragón de plata anciano pregunta a cada peticionario. Cuando Sephitherax levanta su garra izquierda, el candidato es inmediatamente expulsado del Castillo Escarcha. Cuando el sabio viejo dragón levanta su garra derecha, el peticionario un día podría convertirse en un Agente Argentum, pero ese día no es hoy. Se le da una comida caliente y se le envía de vuelta por la montaña con la expectativa de que realice misiones dignas antes de regresar al Castillo en un año después, para ser juzgado de nuevo. Sephitherax le nombra Agente Argentum levantando ambas garras y abrazando al dracónido. Raramente un dracónido es alzado la primera vez que es presentado a Sephitherax; muchos son juzgados dos o tres veces antes de que Sephitherax declare Agente Argentum al suplicante.

Los hermanos se entrenan en el Castillo Escarcha, y aprenden a controlar los vientos gélidos de Sephitherax. El color de las escamas de un Agente Argentum se desvanece con el tiempo y es reemplazado por un brillo metálico. Nadie sabe si esta transformación se debe a las condiciones gélidas o la proximidad y bendición del Corazón de Sephitherax, un artefacto amuleto concedido al dragón de plata anciano por Bahamut.

### RASGOS DE LA SENDA DE LA ALIANZA ARGENTUM

**Acción argétea (nivel 11°):** Cuando gastes un punto de acción para realizar un ataque, marcas a cada enemigo a 5 casillas de ti hasta el final de tu siguiente turno.

**Aliento argéteo (nivel 11°):** Tu poder racial de aliento de dragón inflige daño por frío además de cualquier tipo de daño que infligiese anteriormente. También, cuando impactes a una criatura con aliento de dragón, el objetivo sufre 1d6 de daño adicional (2d6 de daño adicional a nivel 21°) y queda ralentizado hasta el final de tu siguiente turno.

**Protección argétea (nivel 11°):** Ganas resistencia a frío igual a 10 + la mitad de tu nivel.

### PODERES DE LA ALIANZA ARGENTUM

#### Juicio argéteo

#### Agente Argentum ataque 11

Con un ataque atroz, la escarcha en tus escamas y arma congela al oponente en el sitio y bloquea su ira por ti.

#### Encuentro ♦ Frío, marcial, arma

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

**Objetivo:** Una criatura

**Ataque:** Fuerza contra CA

**Impacto:** 2[A] + modificador de Fuerza de daño por frío, y el objetivo queda neutralizado hasta el final de tu siguiente turno.

#### Defender al caído

#### Agente Argentum utilidad 12

Los gritos de tu aliado captan tu atención y corres para defenderle.

#### Encuentro ♦ Marcial

Reacción inmediata Personal

**Desencadenante:** Un aliado a 10 casillas es derribado o queda inconsciente.

**Efecto:** Te mueves al doble de tu velocidad hacia una casilla adyacente al aliado caído. Tanto tú como el aliado ganáis un bonificador +2 de poder a todas las defensas hasta el final de tu siguiente turno.

#### Aliento de Sephitherax

#### Agente Argentum ataque 20

Inhalas profundamente y expulsas un aliento frío que convierte los mismos huesos de tus enemigos en hielo.

#### Diario ♦ Frío

Acción estándar Cercano estallido 5

**Objetivo:** Cada enemigo en el estallido

**Ataque:** Fuerza, Constitución o Destreza +9 contra Reflejos

**Impacto:** 4d6 + modificador de Fuerza, Constitución o Destreza de daño por frío, y el objetivo queda neutralizado (salvación termina).

**Efecto secundario:** El objetivo queda ralentizado (salvación termina).

**Fallo:** Mitad de daño, y el objetivo queda neutralizado hasta el final de tu siguiente turno.



## ASESINO MERCURIAL

“Puedo estar en muchos lugares a la vez, o detrás de ti, haciéndome pasar por tu mejor amigo”.

**Prerrequisitos:** Dracónido, entrenado en Engañar o Sigilo

La Casa de los Methys siempre ha tenido una fuerte conexión con el mercurio. Según cuenta la historia, la fortuna de la familia fue fundada gracias a una fuente de mercurio descubierta en una de sus minas de hierro, con los magos y alquimistas del reino pagando generosamente por el raro metal líquido. Aunque en algún momento, los rumores difunden que excavando en busca de más mercurio, la Casa de Methys despertó a algo poderoso en las profundidades. Entonces, los rumores terminan de forma abrupta, posiblemente debido a que cualquiera que se sepa que investigue los detalles sobre la casa noble muere poco después.

Lo que la mayoría de la gente no sabe es que un clan de doce dragones de mercurio sirvieron como la fuente para la fortuna de los Methys. La casa mercante drenaba un poco de su sangre, que podía ser transformada a través de magia ritual en mercurio puro, y entonces vendían el metal al mejor postor. Al principio, a estos dragones de mercurio les divertía que los humanos pagaran tan generosamente por su sangre, y sus tesoros crecieron al coste de uno o dos minutos de dolor. Pero cuando descubrieron que agentes de los Methys habían robado una nidada de huevos de dragón de mercurio para cosechar el precioso metal líquido, se dieron cuenta del alcance del hambre por el poder de la familia Methys. Estos doce dragones de mercurio, enloquecidos por el dolor, se volvieron contra sus socios comerciales y masacraron a los líderes, para luego utilizar su habilidad de polimorfismo para adoptar sus identidades. Ahora los dragones Methys tienen como misión recuperar todo el mercurio que surgió de los huevos de dragón rastreando las ventas de la sangre utilizando los registros irregulares que los agentes de los Methys guardaban, además de asegurarse de que el conocimiento del ritual utilizado para transformar su sangre

es borrado del mundo. Han jurado nunca más permitir que otro organismo se beneficie de su propia sangre.

Para ayudarlos en esta empresa, se dirigieron hacia un grupo de agentes dracónidos, reclutados uno por uno. Poco después de que los miembros originales de la Casa Methys fueran eliminados, los doce dragones descubrieron que imbuyendo su sangre en la de un dracónido, a través de un ritual doloroso conocido coloquialmente como la Infusión, el dracónido gana algunas habilidades que les beneficiaba en la consecución de la meta de sus amos. Los asesinos mercuriales, como son conocidos estos dracónidos, entonces son enviados a perseguir cada gota de mercurio creado por el vil ritual y regresarla a la Casa Methys. También tiene como encargo rastrear cualquier copia del ritual que pueda existir. El asesinato de aquellos individuos que poseen alguna porción del mercurio no es un objetivo principal, pero tampoco es una cosa que se desaprobe. El asesino mercurial recibe su recompensa sin importar las circunstancias.

### RASGOS DE LA SENDA DEL ASESINO MERCURIAL

**Acción mercurial (nivel 11°):** Cuando gastes un punto de acción para realizar una acción adicional, también puedes realizar una acción de movimiento.

**Movimiento de mercurio (nivel 11°):** Ganas un bonificador +1 a la velocidad y un bonificador +3 a las pruebas de Sigilo.

**Forma fluida (nivel 16°):** Cuando un enemigo realiza un ataque de oportunidad contra tí, el enemigo debe tirar dos veces y utilizar el resultado más bajo.

### PODERES DE ASESINO MERCURIAL

Contraataque fluido	Asesino mercurial ataque 11
<i>Te conviertes en metal líquido y te mueves al otro lado de tu atacante, golpeándole antes de que tenga tiempo para descubrir tu paradero.</i>	
<b>Encuentro ♦ Polimorfismo, arma</b>	
Interrupción inmediata Cuerpo a cuerpo arma	
<i>Desencadenante:</i> Un enemigo realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra tí	
<i>Efecto:</i> Te desplazas 3 casillas a una casilla adyacente al enemigo que activa el poder.	
<i>Ataque:</i> Destreza contra CA	
<i>Impacto:</i> 2[A] + modificador de Destreza de daño.	

Disfraz mercurial	Asesino mercurial utilidad 12
<i>Tu forma se ondula como si fuera agua golpeada por una piedra, y tu apariencia cambia.</i>	
<b>A voluntad ♦ Ilusión, polimorfismo</b>	
Acción menor Personal	
<i>Efecto:</i> Puedes adoptar la forma de cualquier humanoide Mediano, y disfrazas tu ropa y equipo para reflejar este cambio. Mantienes tus características en tu forma nueva. La forma nueva dura hasta que cambies de nuevo.	
Cualquier criatura que intente ver a través de tu engaño, realiza una prueba de Perspicacia opuesta por tu prueba de Engañar, y ganas un bonificador +5 a tu prueba.	

Vetas de mercurio	Asesino mercurial ataque 20
Tu arma gotea mercurio, y atacas al enemigo frente a ti, moviéndote rápidamente hacia el siguiente objetivo, lanzando el metal venenoso hacia sus ojos.	
<b>Diario ♦ Veneno, arma</b>	
Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma	
Objetivo principal: Una criatura	
Objetivo principal: Destreza contra CA	
Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño por veneno, y daño continuado por veneno 5.	
Fallo: Mitad de daño.	
Efecto: Te puedes desplazar a tu velocidad y realizar un ataque secundario.	
Objetivo secundario: Una criatura distinta al objetivo principal	
Ataque secundario: Destreza contra CA	
Impacto secundario: 3[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo no te puede ver (salvación termina).	
Fallo: Mitad de daño.	

## INSTRUCTOR ADAMANTINO

“Mi destino es unir una vez más a los pueblos del Gran Profesor”.

**Prerrequisitos:** Dracónido, cualquier clase divina

El Gran Profesor era venerado por todos los pueblos de su reino subterráneo. La influencia del antiguo dragón de adamantina no se extendió en la tierra del sol y el viento, pero en la roca, el mineral y los hongos de la Infraoscuridad, su benevolencia erigió una isla de bien bajo la tierra. Hace mucho, el Gran Profesor rescató a un grupo de dracónidos que estaban siendo asediados por los habitantes de la Infraoscuridad, y en lugar de devolverlos a la superficie, estos dracónidos se consagraron a la

Adamantina. Se convirtieron en sus Instructores Adamantinos y juntos forjaron una nación noble alrededor del tesoro del Gran Profesor en el complejo de cuevas que llamaron Adamanto. Estos dracónidos prosperaron bajo la guía del Profesor, y Adamanto se convirtió en un refugio para todo lo que era bueno y fuerte. Incluso algunos drow y duergar fueron atraídos por la benevolencia del Gran Profesor para renunciar a sus costumbres oscuras y vivir en paz bajo el gobierno de los Instructores Adamantinos.

Entonces un día el Gran Profesor se marchó de Adamanto para tratar con un molesto grupo de gusanos púrpuras que estaban aniquilando a su gente en las fronteras de su influencia. Nunca regreso. Durante décadas, los Instructores Adamantinos han seguido las enseñanzas del Gran Profesor, las cuales fueron tallado en un disco de adamantina sólida en fluida escritura dracónida por el dragón anciano antes de marcharse. Pero los Instructores Adamantinos se ven en apuros para mantener la esperanza viva en Adamanto. Los gusanos púrpuras siguen atacándoles, los drow están reuniendo un ejército, y los rumores dicen que los azotamientos se están moviendo en las profundas cuevas al oeste. A falta del Gran Profesor, depende de los Instructores Adamantinos liderar al pueblo del dragón de adamantina a través de estos tiempos oscuros.

### RASGOS DE LA SENDA DEL INSTRUCTOR ADAMANTINO

**Acción instruida (nivel 11°):** Cuando gastes un punto de acción para realizar una acción adicional, tú y cada aliado a 5 casillas de ti ganáis un bonificador +2 de poder para la siguiente tirada de ataque realizada antes del final de tu siguiente turno.

**Enseñanzas tronantes (nivel 11°):** Tu poder racial de aliento de dragón inflige daño tronante además de cualquier tipo de daño que podría haber inflingido anteriormente. Además, cuando impactes a una criatura con tu aliento de dragón, el objetivo sufre 1d6 de daño adicional (2d6 de daño adicional a nivel 21°) y puedes empujar al objetivo 1 casilla.

**Negociador perspicaz (nivel 16°):** Ganas un bonificador +3 a las pruebas de Perspicacia. Además, puede realizar una prueba de Perspicacia en lugar de cualquier prueba de Diplomacia.

### PODERES DE INSTRUCTOR ADAMANTINO

Estallido adamatino	Instructor adamantino ataque 11
Echas hacia atrás tu cabeza escamosa y dejas escapar un poderoso rugido, distrayendo a todos aquellos en tu camino.	
<b>Encuentro ♦ Divino, trueno</b>	
Acción estándar Cercano estallido 5	
Objetivo: Cada criatura en el estallido	
Ataque: Carisma o Sabiduría +6 contra Reflejos	
Nivel 21: Carisma o Sabiduría +9 contra Reflejos	
Impacto: 2d8 + modificador de Sabiduría de daño tronante, y el objetivo concede ventaja en combate hasta el final de tu siguiente turno.	

Gran discurso	Instructor adamantino utilidad 12
Un discurso inspirado surge de tus labios escamosos, inspirando a tus aliados con palabras que recuerdan las enseñanzas del Gran Profesor.	
<b>Diario ♦ Divino</b>	
Acción menor Cercano explosión 5	
Objetivo: Tú y cada aliado en la explosión	
Efecto: El objetivo gana un bonificador +2 de poder a todas las defensas hasta el final del encuentro.	



**Ordenar lealtad Instructor adamantino ataque 20**

*Atraes a tu enemigo y desciendes la voluntad del Gran Profesor sobre él.*

**Diario ♦ Hechizo, divino, utensilio, psíquico, trueno**

Acción estándar A distancia 10

*Objetivo:* Una criatura

*Ataque:* Sabiduría o Carisma contra Voluntad

*Impacto:* 1d10 + modificador de Sabiduría o Carisma de daño psíquico, y el objetivo queda dominado y sufre daño continuado 5 tronante (salvación termina ambos).

*Fallo:* 1d10 + modificador de Sabiduría o Carisma de daño psíquico, y el objetivo queda atontado y sufre daño continuado 5 tronante (salvación termina ambos).

## NACIDO DEL JUBILO

“Nunca subestimes el valor de una broma oportuna”.

**Prerrequisitos:** Dracónido, cualquier clase arcana

Los dracónidos pueden ser una raza dura y taciturna. Cuando un dracónido se vuelve excesivamente jocoso o hace muchas bromas, es rechazado y apodado nacido del jubilo o “tocado por el cobre”. En lugar de aceptar desdén, el nacido del jubilo abraza su naturaleza amante por la diversión y acogen el título con orgullo, incluso si son obligados a exiliarse de tierras dracónidas. Afortunadamente, muchos reyes humanos acogen a los nacidos del jubilo en sus cortes como bufones o cortesanos.

Los nacidos del jubilo son propensos a reír, pero pueden ser peligrosos en batalla. Una palabra taimada o un insulto cortante puede distraer fácilmente a un enemigo, y los nacidos del jubilo son conocidos por poseer talentos arcanos que utilizan ampliamente en combate.

Sólo los verdaderos dragones de cobre pueden equiparse a la astucia taimada de un nacido del jubilo, y muchos eruditos postulan que los nacidos del jubilo podrían tener cobres en su

linaje. De hecho, se sabe que las escalas de los nacidos del jubilo más ancianos han desarrollado un matiz naranja e incluso un tinte verdoso con el tiempo. Si viven lo suficiente, claro esta.

### RASGOS DE LA SENDA DEL NACIDO DEL JÚBILLO

**Acción insultante (nivel 11°):** Cuando falles a un objetivo que te conceda ventaja en combate, puedes gastar un punto de acción para volver a realizar la tirada de ataque con un bonificador +2. Debes utilizar el resultado de la segunda tirada.

**Lengua elocuente (nivel 11°):** Ganas un bonificador +3 a las pruebas de Engañar y Diplomacia.

**Captar audiencia (nivel 16°):** Cuando impactes a una criatura con un ataque arcano, cada enemigo adyacente al objetivo te concede ventaja en combate hasta el final de tu siguiente turno.

### PODERES DE NACIDO DEL JÚBILLO

**Desaparecer y estallar Nacido del jubilo ataque 11**

*Una fuerza arcana se desprende de tu cuerpo... pero ya no estás ahí.*

**Encuentro ♦ Arcano, fuerza, utensilio**

Acción estándar Cercano explosión 2

*Objetivo:* Cada criatura en la explosión

*Efecto:* Antes o después del ataque, puedes desplazarte a la mitad de tu velocidad.

*Ataque:* Inteligencia o Carisma contra Reflejos

*Impacto:* 2d8 + modificador de Inteligencia o Carisma de daño por fuerza, y el objetivo sufre un penalizador -2 a su siguiente tirada de ataque antes del final de tu siguiente turno.

**Finta delatada Nacido del jubilo utilidad 12**

*Engañas hacia la izquierda y te mueves a la derecha, lejos de la ventaja de tus atacantes.*

**Encuentro ♦ Arcano**

Acción menor Personal

*Efecto:* Hasta el final de tu siguiente turno, no concedes ventaja de combate por ninguna razón.

**Plantear un acertijo Nacido del jubilo ataque 20**

*Confundes a tu oponente con palabras rápidas y una sonrisa encantadora.*

**Diario ♦ Arcano, hechizo, utensilio, psíquico**

Acción estándar A distancia 20

*Objetivo:* Una criatura

*Ataque:* Inteligencia o Carisma contra Voluntad

*Impacto:* 2d10 + modificador de Inteligencia o Carisma de daño psíquico y el objetivo queda atontado (salvación termina).

*Fallo:* Mitad de daño, y el objetivo queda aturdido (salvación termina).

## BRAZO DE MITHRAL

“Mi patrón se baña en el Mar Astral, estoy aquí para preservar sus intereses en el plano Material”.

**Prerrequisito:** Dracónido

Algunos dragones de mithral se contentan con pasar sus vidas en el Mar Astral, sin tener conexión con el mundo o los asuntos de las criaturas mortales. Esto no pasa con el Quinteto de Mithral, un grupo de cinco dragones de mithral que creen que es la voluntad de lo librar al mundo de la tiranía traída por sus hermanos cromáticos. El Quinteto busca erradicar cualquier nación controlada por dragones malvados, pero también luchan por eliminar a cualquier cromático y su tesoro para impedir cualquier injusticia futura. Raramente, un dragón metálico podría tener planes que indiquen que es malvado, pero el Quinteto busca convertirlos a la voluntad de lo antes de matarlos totalmente. Sin embargo, si rechaza convertirse, entonces la vida de un dragón de cobre o mercurio vale tanto como la de un rojo o un negro.

Aunque los cinco ancianos del Quinteto son poderosos, no pueden estar en todos lados al mismo tiempo, y apenas exhiben todo su poder completo en el campo de batalla. Han

establecido una orden de mortales para buscar y destruir a los dracos menores, o para juntar un ejército para atacar fortalezas muy defendidas o incluso naciones. Esta organización es llamada los Brazos de Mithral, debido a que trabajan para cumplir la voluntad del Quinteto, y cada miembro esta imbuido con el poder de sus patrones. Riquezas, poder e influencia significan poco para un Brazo de Mithral, a no ser que eso signifique ayudar directamente a la destrucción de los dragones cromáticos malvados. Ay de todos aquellos que se interpongan en el camino de los Brazos de Mithral, porque portan el poder del Quinteto con ellos.

#### RASGOS DE LA SENDA DEL BRAZO DE MITHRIL

**Conocimiento astral (nivel 11°):** Ganas un poder de ataque de encuentro de nivel 7° o menor para tu clase. No puedes escoger un poder que ya conozcas. A nivel 21°, reemplazas este poder con un poder de ataque de encuentro de nivel 13° o menor para tu clase.

**Suerte astral (nivel 11°):** Cuando tu primera tirada de ataque con un poder de ataque es un 20 natural, recuperas puntos de golpe iguales a tu nivel.

**Acción profética (nivel 11°):** Cuando gastes un punto de acción para realizar una acción adicional, ganas un bonificador +2 a las tiradas de ataque hasta el final de tu siguiente turno.

**Paso astral (nivel 16°):** Ganas teleportar 2 como un modo adicional de movimiento.

**Comunicar con el Quinteto (nivel 16°):** Una vez al día, durante un descanso breve, puedes comunicarte con uno del Quinteto de Mithral. Realiza una prueba de Arcanos, Naturaleza o Religión. Divide el resultado de la prueba por 10 (redondeando hacia abajo). Esto determina la cantidad de preguntas que puedes hacer al dragón. El dragón responde solo si o no, y el dragón podría negarse si no tiene nada que ver con la eliminación de los dragones malvados. Una pregunta sin respuesta sigue contando para el total de preguntas disponibles.

#### PODERES DE BRAZO DE MITHRAL

##### Defensa profética Brazo de mithral utilidad 12

*Ves el ataque de tu oponente antes de que tenga lugar y desapareces.*

##### Encuentro ♦ Teleportación

Interrupción inmediata Personal

*Desencadenante:* Eres impactado por un ataque

*Efecto:* Ganas un bonificador +4 a todas las defensas contra el ataque que activa el poder. Si el ataque falla, puedes teleportarte 6 casillas.

##### Impacto dimensional Brazo de mithral ataque 20

*Diriges las olas del Mar Astral hacia tu oponente y hacia la seguridad.*

##### Diario ♦ Teleportación

Acción estándar Personal

*Efecto:* Te teleportas 5 casillas y utilizas uno de tus poderes de ataque de encuentro. Puedes utilizar un poder que ya has gastado en este encuentro, y utilizarlo no lo gasta. El ataque inflige +1d10 de daño e inflige mitad de daño con un fallo. Después de que se resuelva el ataque, te puedes teleportar 5 casillas.





## Prueba de Historia: Kas y Vecna

### Introducción

Bienvenido a una serie nueva que explora la rica historia del escenario de **DUNGEONS & DRAGONS**. Cada entrega de Prueba de Historia ofrecerá nuevas revelaciones sobre los héroes, villanos, organizaciones y acontecimientos más icónicos del juego, desenredando los hilos contradictorios de la historia de D&D siempre que sea posible. A lo largo del texto, los párrafos en negrita describirán que sabría un aventurero sobre el tema basándose en una prueba de habilidad con éxito.

De forma adecuada, comenzamos con Vecna, el dios de los secretos, y el origen de su disputa con Kas el Destructor.

### UN INVITADO INDESEADO

¡Ah! Veo que mi invitado indeseado ha llegado, como esperaba. Si, te he visto disfrutar de mi baile a principios de la noche. No eres el primer giorgio que me busca después de una actuación. Pero no estas aquí para satisfacer los placeres de la carne, ¿no? Me has buscado por el conocimiento. Deberías saber que este es la única razón por la que estas ante mi en vez de recibir un golpe, o algo peor; eso y tu información más interesante sobre el hechicero oni que está al acecho de nuestra caravana. La Anciana ahora esta leyendo las cartas para ver si has dicho la verdad. Si no es así, puedes ser un invitado de los Vistani por bastante tiempo. He oído que mi hermano Sergei necesita un nuevo blanco para practicar el lanzamiento de cuchillos.

Ahora, al asunto. Tienes razón: no soy tan sólo una bailarina. Soy Menodora Zarovan. Mi clan se enorgullece por su conocimiento incomparable sobre la historia antigua, especialmente en asuntos relacionados con lo arcano. Conocemos las verdades tras un millar de mitos. A veces compartimos lo que sabemos con aquellos que son lo suficientemente valientes o estúpidos para preguntar, pero esta información tiene un precio. Esta noche te contaré lo que deseas saber, giorgio. Y un día llegaré a

ti con una petición, y tendrás que regresarme el favor.

Esta noche te contare un relato de actos malvados y una traición más malvada. Te contare como el mismo amo de los secretos fue engañado por el guerrero en quien confiaba, y por su propio estúpido orgullo. Es el relato de Kas el Destructor y el Dios Mutilado, Vecna.



### LOS ZAROVAN

El narrador de esta Prueba de Historia es un miembro de la tribu Zarovan de los Vistani, un pueblo parecido a los gitanos que puede cruzar hacia el Páramo Sombrío y otros mundos aparentemente sin esfuerzo. Los Zarovan poseen un interés especial en la historia arcana, en extraños relatos y hechos

esotéricos. Un Zarovano podría compartir esta información con no Vistani a cambio de favores, fascinantes leyendas locales o por capricho o algún deseo más oscuro.

*Más información sobre los Vistani puede ser hallada en Opciones del Jugador: Héroes de la Sombra, la caja de El Páramo Sombrío: Penumbrosa y Más Allá, y en el artículo Vistani de la Dragón 380*

### Bases de la Traición: Vecna y Acererak

Hace casi dos milenios en una tierra conocida como Flaenia, el nombre del liche Vecna era cantado por bardos y maldecido por clérigos. ¿Cómo se convirtió en un liche, y porque buscaba conquistar Flaenia? También podrías preguntar, ¿Porqué el Páramo sombrío es oscuro, Menodora?. El culto de Vecna enseña que Vecna fue maldecido por dioses que estaban celosos de su poder. Un monje que deliraba sin parar dentro de su celda en un manicomio me juró que Vecna se enfrentó a su propia muerte encerrado en un castillo sobre arenas grises en un mundo alienígena, donde se lamenta en un tomento eterno.

Tan entretenidos como son estos relatos, la mayoría de fuentes aceptan que Vecna era un mago extremadamente talentoso que se obsesionó con vencer a la muerte cuando su querida madre murió. Conquistó ciudades en Flaenia para utilizar a sus habitantes como sujetos para sus experimentos nigrománticos. Después de cientos de fracasos, Vecna creó un ritual que absorbía poder de los planos para animar su cuerpo sin vida, proporcionándole la inmortalidad como un liche. Imagina: todas estas vidas destruidas y un alma corrompida más allá de la salvación, solo porque echaba de menos a su madre.

Hay otra pregunta que ha intrigado a muchos: ¿porqué Vecna esta obsesionado con guardar secretos? Este rasgo se remonta al primer ataque mayor de Vecna sobre una ciudad, cuando uno de sus generales -un mago demoniaco mestizo llamado Acererak- rescató a Vecna de ser destruido por clérigos de Pelor. El liche, quizás en su primer acto de gratitud, permitió a Acererak acceder a la Torre Podrida en los niveles superiores de su fortaleza.

Ah, reconoces el nombre de Acererak. Entonces una pregunta, giorgio: ¿Si una progenie del infierno ladina, poseía la voluntad para convertirse en un poderoso liche, y estaba dispuesto a habitar en una inmensa trampa mortal conocida como la Tumba de los Horrores, puedes imaginar que se contentase con servir como un simple subordinado para otro mago?. No, la verdad es que Acererak preparó la casi destrucción y el rescate de Vecna de ese día, para que así poder congraciarse con su amo y colocarse en una posición para robar los secretos más oscuros y más poderosos de Vecna.

Durante un tiempo, el plan de Acererak tuvo éxito. Pasaron varios años antes de que Vecna descubriese el engaño de su general. Pero con la visión de un Vistani, Acererak vio llegar su condenación y huyó.

La rabia de Vecna, siempre una cosa terrible, y alcanzó nuevas cotas. El mago poderoso que había vencido a la muerte no solo había sido engañado por un subordinado para revelar su conocimiento más celosamente guardado, sino que el ladrón huyó completamente de la venganza. Vecna juró que desde entonces en adelante protegería todos sus secretos con un fervor que bordearía el fanatismo religioso. Mientras el poder de Vecna aumentaba, su obsesión con el secretismo se convirtió en una religión literal para aquellos que le adoraban. Entre estos fanáticos, había un despiadado y cruel soldado llamado Kas.

## PRUEBA DE HISTORIA

*Un personaje conoce la información anterior con una prueba de Historia o de Religión a CD 25 con éxito, excepto la participación de Acererak. Una prueba de Historia o Religión a CD 30 desvela la conexión de Acererak. Una prueba de Religión o Arcanos a CD 22 separada desvela que el liche Acererak es más exactamente un demiliche, cuyos seguidores fundaron la Academia Negra, una escuela de magia y religión, directamente sobre la tumba llena de trampas de Acererak.*

## Kas: La Mano Derecha Sangrienta de Vecna

¿Has estado alguna vez en una habitación con un mosquito que parece que no puedes matar sin importar las veces que lo hayas aplastado? Haz que el mosquito mida seis pies y medio, cúbrelo con una armadura y dale la astucia de una víbora y la fuerza de un dios. Ese es Kas el Traidor.

Durante el tiempo en que Acererak estaba engañando a Vecna, Kas era un paladín humano al servicio de Vecna, impulsado por visiones de sangre y una sed por enemigos que desafiaban su proeza con las armas. Años antes se había comprometido con un dios de la muerte, pero pronto Kas se cansó de la mera muerte. Era la senda hacia la muerte lo que le fascinaba y cuanto más violenta fuera la senda, mucho mejor. Kas deseaba nadar por siempre en un mar rojo de combate. Encadenarse a la ambición de Vecna cumpliría sus deseos -en más formas de lo que esperaba.

Mientras Vecna congregaba sus fuerzas para lo que sería su primera gran campaña exitosa, quedó intrigado por la pasión por la batalla de Kas, su habilidad con la espada y su imprudencia. También le divertía la hipocresía del paladín por insistir en una pelea justa antes de despedazar despiadadamente a sus oponentes. Kas ascendió por entre las filas de los seguidores de Vecna -destripándolos cuando era necesario- para convertirse en el principal lugarteniente de Vecna. Se ganó el apodo de Mano Sangrienta el día que lideró la conquista del lugar de nacimiento de Vecna. Después de la batalla, Kas torturó y luego masacró públicamente a una familia entera escogida al azar, sin ninguna razón que la de atormentar a los funcionarios de la ciudad que fueron lo suficientemente entupidos para suplicar a Vecna por las vidas de sus ciudadanos.

Tras la embriagadora victoria, Vecna creyó que Kas sería un arma fiable siempre que hubiera sangre que derramar. Oh, no había olvidado la traición de Acererak. Pero a diferencia de Acererak, Kas no tenía interés en los secretos arcanos de Vecna; al guerrero sólo le preocupaba la sangre, el acero y dominar a

sus enemigos en combate. Vecna confiaba en la lealtad de Kas.

A lo largo de los años Vecna y Kas conversaron a menudo en el interior de la Torre Podrida. Discutieron sobre objetivos futuros a conquistar y sobre los rumores de artefactos recientemente descubiertos. Vecna también enseñó a Kas a ser más astuto en el combate: aunque la brutalidad de Kas era eficaz, el lugarteniente de Vecna dominaría tácticas más sutiles con el fin de superar a enemigos más fuertes que desafiaban el poder del liche.

Vecna utilizó nigromancia para extender la vida de Kas, deseando retener a su arma más fiable el mayor tiempo posible. Cuando la forma mortal de Kas llegó al punto en que incluso los conjuros de Vecna ya no podían mantenerle, el liche le fabricó una máscara de plata con colmillos, y canalizó la energía de la no muerte en ella. Portando la máscara de plata y aceptando el abrazo nigromántico, Kas voluntariamente recibió el don oscuro del vampirismo.

## PRUEBA DE HISTORIA

*Un personaje conoce la información anterior con una prueba de Historia o de Religión a CD 25 con éxito, aunque Kas sólo será conocido como un señor de los vampiros extremadamente poderoso que es un enemigo jurado de Vecna. Una prueba a CD 30 desvela la historia de Kas con Vecna, y una prueba a CD 30 revela los orígenes de su vampirismo.*

## La Verdadera Causa de la Traición

¿Me achacas el mal de ojo? Quizás no me creas. Posiblemente hayas escuchado que Kas se convirtió en un vampiro después de su famosa traición, como resultado de quedar aprisionado en la Ciudadela Cavitius de Vecna, en un mundo cubierto de ceniza tan frío que congelaba el alma misma. Esto es lo que los sectarios de Vecna que citan del Pergamino de Mauthereign desean que creas, reacios a admitir que su señor tan mal depositó dos veces su confianza. Pero es muy difícil creer que



Vecna escogería transformar a su guerrero de mayor confianza en un muerto viviente menor en un intento de satisfacer la sed de sangre de Kas, y asegurarse de que no quedaría tentado de robar los grandes secretos de la inmortalidad.

A medida que el imperio de Vecna crecía, el Susurrador reconoció que no podía vigilar a todos sus esclavos y probar por sí solo a futuros súbditos. Necesitaba compartir el poder con otro, y Kas parecía la elección lógica. Pero el sentido práctico de Vecna estaba mezclado con la paranoia. Incluso aunque había pasado un siglo desde la traición de Acererak, el recuerdo de esa humillación llegó a dominar los pensamientos de Vecna. El señor de los secretos buscó un atisbo de cualquier pensamiento sedicioso que Kas pudiera poseer. Así que creó otro don para Kas: un espada corta encantada de gran poder forjada del corazón congelado de una estrella caída. Mientras pronunciaba los encantamientos finales sobre ella, cuidadosamente extrajo un hilo de sombra de su propia consciencia y lo enrolló alrededor del filo negro de la espada. Desde ese momento en adelante, mientras Kas portase la espada Vecna sería capaz de estar al tanto de las actividades de Kas, e incluso a veces sus pensamientos.

Kas quedó sorprendido y halado por el regalo de Vecna. De acuerdo con el código marcial que el vampiro creía que aún seguía, el don de acero de la mano del señor del guerrero estaba entre los mayores honores. Sintió la fuerza de la espada en el instante que la extrajo de su vaina confeccionada con la piel de doppelgängers ahorcados, y con su característica carencia de imaginación la llamó la Espada de Kas.

En cuando a Vecna, su confianza ahora era máxima. Más tierras caían bajo su gobierno gracias a la espada, los conjuros y la garra. Sus esbirros más poderosos eran obedientes, o al menos controlables. Ahora tenía una senda sin obstáculos hacia su meta final de la divinidad.

Ah, pero tal confianza fácilmente puede convertirse en la caída de uno, y de hecho Vecna estaba muy alto para caer. Su

plan para espiar a Kas demostró ser demasiado listo. La Espada de Kas no sólo contenía una parte de la consciencia de Vecna, contenía la avaricia de Vecna, la obsesión por lo secreto, y el ansia por el conocimiento. La inteligencia de la espada rápidamente se envolvió en una capa mental para escudarse frente a la detección de Vecna, y proporcionó a Vecna falsos pensamientos de obediencia por parte de Kas mientras alimentaba la rebelión en el corazón del vampiro. Irónico, ¿no?

La espada se volvió contra su creador porque creía que solo podía existir un amo de los secretos, y buscaba hacerse con este título destruyendo a Vecna. Quizás la espada no poseía la más alta de las metas, pero seguramente poseía una voluntad más fuerte que su inconsciente dueño. A medida que pasaban los años, influenciaba sutilmente la mente de Kas, convenciéndole gradualmente de que Vecna no deseaba compartir el poder con nadie, y menos con un brutal, y torpe paladín. También informó a Kas de los intentos de Vecna de leer su mente a través de la espada.

El descubrimiento golpeó la lealtad de Kas como un martillazo. Kas deseaba venganza inmediatamente, pero la espada le aseguró que el momento adecuado estaba por llegar. Por supuesto, Kas no tenía idea de las verdaderas motivaciones de la espada, creyendo que la espada sólo le era leal a él. Y era leal, a su modo -siempre que Kas estuviera comprometido con la muerte de Vecna.

## PRUEBA DE HISTORIA

**Un personaje conoce la información anterior con una prueba de Historia o de Religión a CD 30 con éxito. Con una prueba a CD 35, un personaje tiene conocimiento de la posibilidad de que la Espada de Kas fuera el responsable último de la traición de Kas.**



## El Dios Mutilado y el Traidor

Mediante del uso de artefactos y rituales, su propia terrible inteligencia y la cosecha de la vida de miles de víctimas, Vecna finalmente reunió poder suficiente para llevar a cabo un ritual nuevo que le transformaría en un dios. La Espada de Kas sintió esto, y le dijo a Kas que ahora tenía la oportunidad para golpear. Kas mataría a Vecna durante el ritual, le arrebataría el control de su imperio, y ascendería él mismo a la divinidad.

Mientras Vecna pronunciaba los conjuros bajos las estrellas, en lo alto de la Torre Podrida, Kas cargó hacia la fortaleza. Los guardias de Kas podrían haber sido un desafío para Kas antes, pero la furia del vampiro había sido avivada hasta casi la locura por los susurros de la espada. Los guardias cayeron bajo su hoja como trigo en la cosecha. Mientras morían, Vecna detectó la presencia de Kas. Vio el engaño de la espada y se dio cuenta demasiado tarde de como la lealtad de su paladín había sido retorcida. Intentó suspender el ritual, pero el poder divino que había liberado no podía ser contenido. Del mismo modo, en el momento en que Kas alcanzo lo alto de la Torre Podrida, su hoja y sus colmillos goteaban sangre. El liche necesitaría todo ese poder para la batalla.

¡Y fue una batalla épica! Los sectarios de Vecna dirán que de haber sido un combate en términos iguales, Vecna rápidamente habría vencido al vampiro. Puede ser. Pero ya sea debido al efecto de interrumpir el ritual, la capacidad de la espada de anticipar los ataques de su creador o la gran fuerza y la terca negativa de Kas de morir, el combate se desencadenó.

Kas empujó a Vecna hacia el centro del círculo ritual, con su caótica, tronante energía ahora golpeando a los dos. Vecna hizo tambalear a Kas con un rayo relampagueante; pero mientras el liche se aproximaba para acabar con él, Kas se abalanzó sobre él, cortando la mano izquierda de Vecna.

El vampiro, su cuerpo descomponiéndose por los conjuros de Vecna, presionó el ataque. ¡No me volverás a espiar!, gritó mientras clavaba su espada en el ojo izquierdo de Vecna,



arranándolo. La espada de Kas, sintiendo el triunfo, liberó una oleada de energía radiante tan brillante como el sol sobre el cuerpo de Vecna.

El efecto del acto de la espada fue como lanzar una antorcha hacia un mar de aceite. Activó una explosión tan poderosa que destruyó la Torre Podrida, ensordeciendo a criaturas a millas a la redonda. Vecna y Kas, en el centro del vórtice arcano, fueron arrojados hacia el abismo entre los mundos. Más tarde los únicos objetos que se hallaron intactos en las ruinas de la torre fueron la mano cortada y el ojo de Vecna, y la espada de Kas. Y fueron descubrimientos desafortunados.

## Un Odio Inmortal

¿Cómo conozco estos detalles de la batalla? Seguramente sólo Vecna y Kas mismo conozcan que fue hecho o dicho. Quizás pienses que estoy retorciendo la verdad, tanto como retorció mi cuerpo durante el baile que has presenciado antes, ¿eh? O quizás tengas miedo por considerar cuales, o quienes, podrían ser las fuentes de información de los Vistani.

Lo que importa es lo que paso desde entonces. La forma de Vecna quedo destruida en la batalla, pero su voluntad sobrevivió. Durante siglos su esencia vagó por todos los planos, lentamente alimentada por la energía de los adoradores en su recientemente creado culto. Se necesitó mucho tiempo, pero finalmente Vecna se ganó la aceptación entre las deidades más depravadas del Mar Astral como un semidios.

La senda de su lugarteniente rebelde fue más sencilla, aunque no tan provechosa. Kas sobrevivió a la explosión relativamente intacto. Su espada, utilizando el conocimiento de su creador, fue capaz de guiarle a través de los planos hasta la Ciudadela Cavitius, un castillo en el Mar Astral que Vecna había levantado años antes como un refugio secreto. Pero la hoja abandonó a Kas poco después, quizás disgustada por el fracaso del vampiro, o quizás porque ya no le ofrecía más interés. Las leyendas dicen que la espada negra ha aparecido numerosas veces en tierras



diferentes, tentando a los tontos y a los hambrientos de poder con visiones de gloria. En cuanto a Kas mismo... no alcanzó la divinidad, pero se volvió bastante poderoso. Los comerciantes en Penumbrosa afirman que Kas ahora gobierna un reino vampiro en algún lugar en el Páramo Sombrío. Aunque comercio con conocimiento arcano, no deseo investigar ese rumor.

También se informó de que Vecna había permanecido un tiempo en el Páramo Sombrío. Mis parientes hablan de aventureros poderosos que desafiaron al Dios Mutilado en un semiplano sombrío, donde la Ciudadela Cavitius había sido cuidadosamente duplicada cerca de un valle muerto de picos escabrosos. Según este relato, Vecna estuvo atrapado en este diminuto reino aparentemente para la diversión de seres poderosos, como si el semidios fuera una bailarina en una caja de música de cuerda. Kas también podría haber sido aprisionado allí. Eso hubiera sido interesante. No pretendo que era relato sea verdad, aparte de comentar que el Vistani que lo escuchó por primera vez jura que los aventureros supervivientes no tenían razones para mentir. En cualquier caso, Vecna huyó de esta prisión, con Kas aprovechando la oportunidad -como siempre hace- para huir también. ¿O quizás esta antigua prisión ahora es su reino en el Páramo Sombrío?

El culto de Vecna sigue activo y busca continuamente su ojo perdido y su mano cortada -aunque tu interés en esta historia me hace sospechar que ya tienes bastante conocimiento sobre esto. Kas también tiene sus seguidores y agentes. Los encuentros entre los dos grupos son raros, y excepcionalmente sangrientos.

No se si Kas y Vecna se han vuelto a enfrentar desde su trascendental primera batalla. Considerando el odio que se tienen entre sí, y cuan poderosos son ahora, cualquiera lo suficientemente cerca para presenciar tal enfrentamiento probablemente no sobreviva para contar la historia.

Disculpame un momento. Si, Lucia, ¿qué pasa?

Buenas noticias, querido: eres libre para marcharte. La Anciana ha determinado que tus motivos son honorables, y tú deseo de

conocimiento sincero. También dice que formas parte de -oh, no deseas que lo pronuncie en alto, ¿no? ¿Te he hablado de cuanto adoran los secretos los Zarovan? Tengo un vino excelente....

## PRUEBA DE HISTORIA

**Con una prueba de Historia o Religión CD 25 con éxito, un personaje conoce la lucha entre Kas y Vecna, su final catastrófico, y su supervivencia. Con una prueba a CD 30, un personaje sabe que el Ojo y la Mano de Vecna y la Espada de Kas existen como artefactos corruptos, junto con la Máscara de Plata de Kas. Una prueba a CD 35 desvela las actividades actuales de Kas y Vecna como las describe Menodora.**

## GANCHOS

A continuación hay ganchos para DMs que deseen incluir a Kas y Vecna en sus campañas. Inspiración adicional puede ser hallada tanto en las entradas para Kas, Vecna y sus artefactos en Tumbas Abiertas: Secretos de los Muertos Vivientes (de próxima publicación en español por Devir) y el artículo Canalizar Divinidad: Vecna en la Dragon 395

♦ Los maestros arcanos de la ilusión al servicio de Kas encuentran la Máscara de Plata de Kas (Tumbas Abiertas: Secretos de los Muertos Vivientes). Buscando aumentar la influencia de Kas en el mundo, ocultan la verdadera naturaleza de la máscara con la ilusión de un menor, pero aun deseable, objeto mágico. Entonces lo organizan para que caiga en las manos de uno de los miembros del grupo (grado de parangón) o un amigo poderoso del grupo (grado heroico).

♦ Una amenaza del Reino Lejano amenaza la región. El grupo superado encuentra aliados improbables: sectarios de Vecna, quienes se oponen al objetivo del Reino Lejano de la destrucción global (grado de parangón).

♦ Los rumores dicen que la Espada de Kas esta oculta en la guarida de una hidra de cuchillas (Manual de Monstruos 2), un

wraith poderoso (Kravenghast, Tumbas Abiertas: Secretos de los Muertos Vivientes) o una criatura similar. Los aventureros deben encontrarla antes de que un grupo de sectarios puedan ponerle sus manos encima (grado de parangón) o descubrir una forma para evitar a la criatura y enterrar para siempre la espada (grado heroico).

♦ El gobernante legítimo del reino comienza a mostrar una debilidad extraña, finalmente cediendo el liderazgo a un noble normalmente virtuoso cuya conducta recientemente se ha vuelto agresiva y amenazante. La causa: el noble ha descubierto la Mano de Vecna y ha sucumbido a su poder corrompedor (grado de parangón, o si aparece un aspecto de Vecna, grado épico) o esta siendo obligado por sectarios de Vecna a dominar mágicamente al gobernante o sino mataran a la familia del noble (grado heroico).



### Hacer que la Raza Importe: Poderes de Utilidad para Enanos, Semielfos, Medianos y Humanos

*El Golem de piedra avanzó, sus puños agrietado alzados. Lurri podría ver el rubí brillante colgado del incensario tras el guardián. La mediana sabía que no tenía posibilidades enfrentándose de cara al Golem. Sin embargo, no tenía intención de abandonar la habitación sin esa piedra preciosa. Se agachó, esperando el momento adecuado. El Golem balanceó su brazo en un arco, y durante un momento pareció que el puño la golpearía de lleno. Pero Lurri lo esquivó en el último momento y rodó hacia adelante para superar el agarrón del Golem, situándose al alcance del tesoro que ansiaba.*

*Durven observó el truco de Lurri con asombro, para luego darse cuenta rápidamente de que el Golem que había evitado ahora estaba viniendo hacia él. El humano es un guerrero capaz, pero la criatura era mucho más de lo que podía manejar por su cuenta. Arremetió con su espada, arañado el exterior rocoso del constructo, y giro para esquivar el inmenso puño de la cosa. Durven sabía que su ocasión sería inútil a no ser que pudiera huir.*

*Tenía que huir a través de la sima, pero el puente de cuerda que cubría el hueco había caído. Durven, mientras esquivaba los ataques del Golem, buscaba el lugar donde el hueco era más estrecho. Se abalanzó sobre el borde con una carrerilla, empujándose con más fuerza de la que creía posible. Saltó en el último momento posible, surcando a toda velocidad el aire para aterrizar en el lado opuesto.*

La raza del personaje es una decisión clave cuando crear un personaje nuevo. Los rasgos que ganas de tu raza te proporcionan beneficios importantes, yendo desde modificadores a las puntuaciones de característica a poderes potentes que te ofrecen una ventaja en combate. Cuando la raza es combinada con la clase, posee las piezas básicas de diseño para recorrer los treinta niveles de aventuras.

No obstante después de escoger tu raza y registrar sus beneficios, esa elección a menudo no afecta al desarrollo de tu



personaje. Es verdad que ciertas dotes podrían interactuar con tus rasgos raciales, y muchas razas tienen acceso a sendas de parangón con temas de raza. Aunque estas opciones pueden ayudar a desarrollar a tu personaje, las ganancias más interesantes provienen de las elecciones concedidas por tu clase siempre que ganas un nivel.

Para ayudar a mejorar la importancia de la raza de tu personaje, este artículo presenta poderes raciales de utilidad. Los poderes raciales de utilidad representan un despertar de un talento natural y una capacidad inherente dentro de todos los pueblos del mundo de DUNGEONS & DRAGONS. Adquirir un poder racial de utilidad demuestra la habilidad de tu personaje de recurrir a su herencia y a sus capacidades naturales.

Este artículo ofrece opciones para muchas razas importantes en el juego, con poderes raciales de utilidad hasta nivel 16°. Artículos futuros en esta serie ofrecerán opciones para otras razas del juego. Sin importar la raza que escojas, para maximizar tus rasgos raciales más allá de los poderes aquí ofrecidos, considera escoger una senda de parangón exclusiva para tu raza cuando alcances el grado de parangón.

**Ganar un Poder Racial de Utilidad:** Los poderes raciales de utilidad son similares a los poderes de utilidad concedidos por una clase, excepto que debes ser un miembro de la raza para obtener y utilizar los poderes de una raza. Siempre que obtengas un nivel que te conceda un poder de utilidad para tu clase, puedes escoger un poder racial de utilidad en lugar de un poder de clase. El poder racial de utilidad debe ser del mismo nivel o de nivel menor al del poder de clase que hubieras obtenido.

Puedes utilizar *reentrenar* para reemplazar un poder de clase con un poder racial de utilidad o al revés, siempre que el poder nuevo sea del mismo nivel o de nivel menor que el del poder reemplazado. No puedes reemplazar un poder de utilidad de una senda de parangón o de un destino épico por un poder racial de utilidad.



**Libros de Conjuros y Poderes Raciales de Utilidad:** El rasgo de clase de libro de conjuros del mago te permite añadir dos poderes de utilidad de mago a tu libro de conjuros cuando ganes un nivel donde normalmente obtienes un poder de utilidad (2º, 6º, 10º y así sucesivamente). Si escoges adquirir un poder racial de utilidad, no añades ningún poder de utilidad de mago a tu libro de conjuros a ese nivel. Si más adelante utilizas reentrenar para adquirir un poder de utilidad de mago en lugar de poder racial de utilidad, no añades ningún poder a tu libro de conjuros.

## ENANO

“Un enano nunca olvida”.

En eras pasadas, los enanos gobernaban las montañas desde el interior de fortalezas inexpugnables levantadas para guardar los tesoros arrebatados a la impertérrita piedra. Sus fabulosas riquezas atrajeron a monstruos codiciosos a sus puertas y precipitaron una serie de guerras cuyos resultados fueron la ruina y la muerte. Sus fabulosos reinos cayeron y su pueblo se dispersó por las cuatro esquinas del mundo. Aunque los enanos han caído bastante, nunca han olvidado a sus antiguos enemigos o las maravillas que abandonaron a la oscuridad.

Los enanos se enorgullecen de su dureza y tenacidad. Transmites historias de ofensas contra su pueblo y utilizan estos recuerdos para motivarlos a exigir venganza sobre sus enemigos ancestrales. Algunos enanos amplían su entrenamiento, impulsados a mejorar su fuerza y resistencia para que así puedan huir al destino que sufrieron sus ancestros.

Debes ser un enano para obtener y utilizar poderes de enano.

### Embate de Avalancha

Te beneficias de una fuerte, casi elemental, conexión con la tierra y la piedra. Como un miembro valiente de tu raza, sientes que las rocas bajo tus pies te proporcionan el mismo poder que el ofrecido por los bosques naturales a los pueblos

feéricos. Con tu fuerte vínculo con la tierra, puedes sentir nueva fuerza fluyendo a través de tus pies, y utilizar esta fuerza para convertirse en una avalancha viviente, pasando a través de tus enemigos con una fuerza tremenda.

Embate de avalancha	Utilidad racial de enano 2
<i>La fuerza de la montaña te ayuda a desplazar a un enemigo de tu camino.</i>	
<b>Encuentro</b>	
Ninguna acción Personal	
<i>Desencadenante:</i> Embistes a un objetivo con éxito.	
<i>Efecto:</i> Aumentas el empujón en una cantidad de casillas igual a tu modificador de Constitución, desplazándote a cada casilla que el objetivo de tu embestida abandona.	

### Orgullo Enano

Un enano nunca olvida un insulto, y nada retuerce tu barba más fuerte que ser atropellado. Aunque clavas tus talones para impedir ser movido cuando no lo deseas, si un enemigo de alguna forma te derriba, puedes utilizar Orgullo enano para enseñar a tu enemigo el error que ha cometido.

Orgullo enano	Utilidad racial de enano 6
<i>Nadie te atropella y se va de rositas.</i>	
<b>Encuentro</b>	
Reacción inmediata Personal	
<i>Desencadenante:</i> Eres empujado, tirado o deslizado.	
<i>Efecto:</i> Hasta el final de tu siguiente turno, ganas un bonificador +1 de poder a las tiradas de daño por cada casilla del movimiento obligatorio.	

### Piedra Inquebrantable

Terco, obstinado, determinado, cabezota -llámalo como quieras, los enanos son inquebrantables. Aunque este rasgo puede hacer difícil razonar contigo, tienes sus ventajas. Has aprendido a convertir tu mente fija en un escudo contra la influencia de los demás.

Piedra inquebrantable	Utilidad racial de enano 10
<i>Refuerzas tu mente ante la embestida, determinado a cumplir tu voluntad.</i>	
<b>Encuentro</b>	
Interrupción inmediata Personal	
<i>Desencadenante:</i> Un efecto que te dominase o te aturdiese	
<i>Efecto:</i> Quedas atontado para la duración del efecto en vez de quedar dominado o aturdido.	

### Tenacidad Nacida de la Montaña

Duros como el acero, los enanos son combatientes tenaces. Como enano, nunca te das por vencido y nunca te rindes. También estás orgulloso de tu capacidad de ignorar heridas que derribarían a un mortal menos preparado. Incluso cuando el golpe mortal falla, puedes encontrar una forma para escupir a la muerte a la cara y volver a levantarte.

Tenacidad nacida de la montaña	Utilidad racial de enano 16
<i>Igual que ninguna montaña cae por un sólo impacto, ningún enano ha caído por un solo golpe.</i>	
<b>Diario ♦ Curación</b>	
Interrupción inmediata Personal	
<i>Desencadenante:</i> Un ataque desciende tus puntos de golpe a 0 o menos.	
<i>Efecto:</i> Puedes gastar un esfuerzo curativo. Hasta el final de tu siguiente turno, ganas resistencia a todo el daño igual al doble de tu modificador de Constitución.	

## SEMIELFO

“¿Nos conocemos? ¿Seguro? Bueno, te pareces a alguien que debería conocer. Déjame que te invite a una bebida”.

Algunos piensan que los semielfos lo tienen difícil en el mundo. Después de todo, son gente nacida entre dos razas. Sin embargo, a menudo la herencia mixta de un semielfo no es obstáculo para el éxito, y muchos semielfos encuentran formas para dar un buen uso a las características que heredan de ambos progenitores. Una fuerza personalidad, astucia y perspicacia sirven bien a estos individuos, junto con inteligencia y recursos. Los aventureros semielfos a veces desarrollan talentos naturales para ayudarles a moverse más fácilmente por el mundo, sin importar los círculos en los que se encuentren.

Debes ser un semielfo para obtener y utilizar poderes de semielfo.

### La Ayuda Esta Aquí

Combinando tu agradable naturaleza con tu versátil juego de habilidades, puedes desperar el talento en cualquier que elijas. La ayuda esta aquí te das las herramientas necesarias para ayudar a un aliado a encontrar la inspiración para tener éxito donde otro podría fracasar.

La ayuda esta aquí	Utilidad racial de semielfo 2
Un mundo alentador y una guía sutil ayudan a un aliado a completar su misión.	
<b>Encuentro</b>	
Acción menor Personal	
Efecto: Utilizas con éxito la acción de ayudar a otro sobre un aliado adyacente.	

### Cambio Repentino

Como parte de tu educación, se te enseñó a ser sabio en las formas en que la gente utiliza su lenguaje corporal para comunicar intenciones -tanto mejor para utilizar tu lenguaje corporal para engañar. Utilizas este talento para atraer a alguien hacia ti en el combate y luego cambiar de repente las posiciones, sorprendiendo a aquellos que creían que conocían tu propósito.

Cambio repentino	Utilidad racial de semielfo 6
Das vueltas en el combate cuerpo a cuerpo, haciendo que otros combatientes se atrapados en tu baile mientras pillas por sorpresa a tus enemigos.	
<b>Encuentro</b>	
Acción de movimiento Cuerpo a cuerpo 1	
Objetivo: Una criatura	
Efecto: Tú y tu objetivo intercambias posiciones. Hasta el final de tu siguiente turno, ganas ventaja en combate contra los enemigos adyacentes a ti después del intercambio.	

### Paso Cerrado

Tu experiencia en combate y tus instintos sobre tus aliados te proporcionan un truco para encontrar el momento adecuado para moveros como un equipo. Lideras el baile del cómbate, y un amigo a tu elección puede seguir tus pasos.

Paso cerrado	Utilidad racial de semielfo 10
Donde quieras que vayas, tus amigos te siguen.	
<b>Encuentro</b>	
Acción de movimiento Cercano explosión 1	
Objetivo: Tú y un aliado	
Efecto: Cada objetivo puede desplazarse 6 casillas como acción gratuita. Los objetivos deben terminar sus movimientos adyacentes unos a otros.	

### Palabras Persuasivas

Después de tantas aventuras y después de conocer a tantas personajes extrañas e interesantes, conoces una cantidad de formas para superar las barreras del idioma y la cultura. Puedes comunicarte con casi cualquiera. Encuentras difícil estar siempre al máximo, así que diriges tu energía hacia el conflicto social más duro del día. Resumiendo, guardas tu mejor esfuerzo para cuando lo necesites con más urgencia.

Palabras persuasivas	Utilidad racial de semielfo 16
Invocas tus reservas personales y pones todo para comprender la situación y conseguir los resultados que necesitas.	
<b>Diario</b>	
Acción menor Personal	
Efecto: Durante 5 minutos o hasta el final del encuentro, ganas un bonificador +5 de poder a las pruebas de Engañar, Diplomacia, Perspicacia e Intimidar.	

## MEDIANO

“Lo que se encuentra más allá del horizonte es más interesante de lo que tiene lugar aquí”.

Los medianos nunca han poseído deseos de conquista, y nunca han sentido la necesidad de imponer su voluntad a los demás. En su lugar, los medianos prefieren la vida sencilla del corazón y el hogar. Se sienten cómodos con sus extensas familias y disfrutan de sus viajes. Pocos medianos rechazan la oportunidad de visitar tierras nuevas y conocer gente nueva. Tal ansia por explorar hace de los medianos unos exploradores excelentes. Junto las ganas de ir donde quieran, los medianos pueden aprender talentos especiales que surgen de su agilidad natural y su misteriosa suerte.

Debes ser un mediano para obtener y utilizar poderes de mediano.



# HACER QUE LA RAZA IMPORTE: PODERES DE UTILIDAD PARA, ENANOS, SEMIELFOS, MEDIANOS Y HUMANOS

## Pies Alegres

El mundo es un lugar inmenso y maravilloso, listo para explorarlo. La promesa de aventuras excita tu imaginación y te impulsa a seguir adelante. A veces tienes dificultades para estarte quieto.

### Pies alegres Utilidad racial de mediano 2

*Es difícil mantener controlados tus pies. A veces sientes como si tuvieran vida propia.*

#### Encuentro

Reacción inmediata Personal

**Desencadenante:** Una criatura que puedas ver comienza su turno.

**Efecto:** Te desplazas 2 casillas.

## Amenaza Menor

Las razas más grande a veces sienten pena por los medianos por su pequeña estatura. Por supuesto es ridículo, pero sacas ventaja de esta situación. Ser pequeño significa que puedes pasar desapercibido. Y cuando estás herido, te ayuda a mantener la atención de tus enemigos centrada en otro lado. Has aprendido a utilizar tu supuesta debilidad en tu ventaja.

### Amenaza menor Utilidad racial de mediano 6

*Claramente no eres una amenaza para tus enemigos, herido como estas. Les convences de esto adoptan una postura inofensiva e insignificante.*

#### Encuentro ♦ Posición

Acción menor Personal

**Requisitos:** Debes estar maltrecho

**Efecto:** Adoptas la posición de amenaza menor. Hasta que la posición finaliza y mientras estés maltrecho, posees un bonificador +2 de poder a todas las defensas y pruebas de Sigilo.

## Paga Tus Deudas

Pagar cada deuda es básico para preservar una buena relación. Cuando un aliado te presta una mano, asegúrate de devolvérsela.

### Paga tus deudas Utilidad racial de mediano 10

*Agradeces la ayuda de un aliado realizando una finita para desequilibrar a tu enemigo.*

#### A voluntad

Reacción inmediata Especial

**Desencadenante:** Un enemigo flanqueado por ti se mueve lejos de la posición de flanqueo.

**Efecto:** Escoge un aliado que también estaba flanqueando al enemigo que activa el poder. Este aliado gana ventaja en combate contra el enemigo hasta el final de tu siguiente turno.

## Juego de Pies

Cuando combinas tu pequeño tamaño con tu rapidez, verdaderamente estas en tu elemento. Juego de pies te permite maniobrar a través del espacio de un enemigo para que así puedas golpearle desde una posición ventajosa.

### Juego de pies Utilidad racial de mediano 16

*Ruedas entre las piernas de tu enemigo para levantarte al otro lado.*

#### Encuentro

Acción de movimiento Personal

**Efecto:** Te desplazas a tu velocidad +2. Puedes moverte a través de casillas ocupadas por enemigos, pero debes terminar tu movimiento en una casillas sin ocupar. Los enemigos por cuyos espacios pases de esta forma te conceden ventaja en combate hasta el final de tu siguiente turno.

## HUMANO

*“Es el momento de la acción. Háblame sobre las consecuencia después”.*

Nerath fue el último imperio de la humanidad. Los descendientes de ese imperio aún recuerdan los principios que la nación apoyaba, la justicia que preservaba y las virtudes que defendía. Sin embargo, como muchos imperios, una veloz expansión combinada con el optimismo humano hizo al imperio vulnerable a los enemigos que yacían en la oscuridad más allá de las luces de la civilización. No pasó mucho tiempo antes de que hordas de monstruos surgieran a lo loco desde la desolación para saquear y arruinar todo lo que la humanidad había logrado.

La derrota hizo poco para reducir el orgullo que los humanos aún mantienen en la nación que enterraron hace tanto, y su recuerdo hoy inspira a los nuevos héroes. Los humanos son los aventureros más numerosos en las tierras, dispuestos a probar su brío contra un millar de monstruos y explorar dungeons peligrosos para descubrir los tesoros que guardan. La natural versatilidad de los humanos se muestra en cada entrenamiento que siguen y se encuentra entre cada clase de personaje. Algunos humanos desarrollan sus talentos naturales para ayudarles en sus aventuras. Tales individuos están determinados y son agresivos, listos para afrontar cualquier desafío que pueden encontrar.

Debes ser un humano para obtener y utilizar poderes de humano.

# HACER QUE LA RAZA IMPORTE: PODERES DE UTILIDAD PARA, ENANOS, SEMIELFOS, MEDIANOS Y HUMANOS

## Esfuerzo Adicional

Los humanos encuentran formas para superar la adversidad y adaptarse a cualquier situación. Esfuerzo adicional te ayuda a recurrir a la voluntad para huir de una situación peligrosa.

### Esfuerzo adicional Utilidad racial de humano 2

*Te concentras en ti mismo para encontrar la fuerza para superar una aflicción. Hacer esto te deja agotado durante un momento.*

#### Encuentro

Ninguna acción Personal

*Desencadenante:* Realizas una tirada de salvación y no te gusta el resultado.

*Efecto:* Vuelve a realizar la tirada de salvación con un bonificador de poder +2. La siguiente tirada de salvación que realices antes del final del encuentro sufre un penalizador -2.

## Movimiento Rápido

Como humano, buscas formas para tener éxito donde otros sólo encuentran fracaso. Tu ingenuidad te ayuda para presionar con más fuerzas, moverte más rápido, o conseguir algo que las razas más longevas no podrían. Este poder demuestra una forma que tienes para obligarte a ir más allá de los límites normales.

### Movimiento rápido Utilidad racial de humano 6

*Te mueves con una velocidad sorprendente, logrando algo más de lo que la mayoría creería posible.*

#### Diario

Acción menor Personal

*Efecto:* Realiza una acción de movimiento.

## Actuar con Éxito

No importan los reveses que sufras, cada éxito te obliga a seguir adelante. Actuar con éxito te recompensa con un esfuerzo victorioso proporcionándote nueva vitalidad y el impulso para seguir adelante.

### Actuar con éxito Utilidad de racial de humano 10

*Sientes que tu confianza crece con cada ataque que tiene éxito.*

#### Encuentro

Acción gratuita Personal

*Desencadenante:* Impactas con un ataque en tu turno.

*Efecto:* Después de que se resuelva el ataque, ganas 5 puntos de golpe temporales y entonces te puedes desplazar a mitad de tu velocidad.

Nivel 16: 10 puntos de golpe temporales.

Nivel 22: 15 puntos de golpe temporales.

## Determinación Valiente

Los mejores y más valientes humanos aprenden de sus errores y encuentran formas para superar sus equivocaciones. Si el fallo es inminente, Determinación valiente te ofrece una posibilidad para huir de la condenación y ganar el día.

### Determinación valiente Utilidad racial de humano 16

*El éxito de tu enemigo palidece ante tu resolución incondicional. Rechazas rendirte.*

#### Diario ♦ Curación

Reacción inmediata Personal

*Desencadenante:* Un enemigo te deja maltrecho con un ataque o te impacta mientras estás maltrecho.

*Efecto:* Puedes gastar un esfuerzo curativo y desplazarte a tu velocidad. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, ganas un bonificador +2 de poder a todas las defensas.





## Campeones y Reyes hechiceros

La historia del Nómada habla de una antigua fraternidad de villanos, llamada los Campeones de Rajaat. Una vil combinación de poderosos profanadores y avanzados psiónicos, los Campeones eran los generales de Rajaat en las Guerras de Limpieza que devastaron Athas y acabaron con muchas de las razas no humanas.

Los Campeones que sobrevivieron a las Guerras de Limpieza y finalmente traicionaron a Rajaat se convirtieron en los Reyes Hechiceros de la región de Tyr. Hoy en día, solo un puñado de Campeones originales permanecen activos en el mundo. Todos ellos se detallan a continuación.

**Sacha, El primer Campeón:** el primer Campeón de Rajaat fue Sacha de Arala, Maldición de kobolds. Tuvo éxito en su misión durante las Guerras de Limpieza, eliminando a los kobolds de la faz de Athas. Sacha se mantuvo del lado de Rajaat cuando Borys y otros traicionaron al Portador de la Guerra, lo que condujo a que el Campeón fuera decapitado posteriormente. Sin embargo, el decapitado cuerpo de Sacha se mantuvo con vida. Sirvió a Kalak hasta que el Rey Hechicero fue asesinado. Después sirvió a Tithian. Sacha fue finalmente destruido cuando trataba de liberar a su antiguo maestro, cuando Rikus le aplastó el cráneo.

**Kalak, el segundo Campeón de Rajaat:** llamado Perdición de ogros por el Portador de la Guerra, acabó con la raza que le había sido asignada durante las guerras de Limpieza. Se unió a la rebelión de Borys contra Rajaat, convirtiéndose en el Rey Hechicero de Tyr hasta su muerte.

**Dregoth, el tercer Campeón:** Dregoth, Devastador de gigantes, no completó la tarea que le había encomendado Rajaat. A pesar de que traicionó al Portador de la Guerra y tomó su puesto como Rey Hechicero en la ciudad de Guistenal, su reinado duró bien poco. Para evitar que Dregoth se convirtiera en Dragón, Abalach-Re y otro Reyes Hechiceros se unieron para matarlo. Sin embargo, la muerte no fue el fin de Dregoth, pues continuó existiendo como una criatura no muerta, tratando de convertirse en el primer dios verdadero de Athas.

**Myron, el cuarto Campeón:** Myron de Yorum, Abrasador de Trolls disgustó a Rajaat. Fue muerto por Hamanu, que tomó su lugar como Campeón de Rajaat.

**Hamanu, el cuarto Campeón:** Hamanu no era uno de los Campeones originales de Rajaat. En cambio, fue seleccionado para reemplazar a Myron, Abrasador de Trolls debido a una trasgresión que el cuarto Campeón original cometió contra Rajaat. Más tarde, Hamanu ayudó a la rebelión de Borys, y se convirtió en el Rey Hechicero de Urik. Todavía gobierna la ciudad-estado, aunque ayudó a Sadira y Rikus a desterrar a Rajaat de nuevo al hueco recientemente.

**Abalach-Re, el quinto Campeón:** originalmente llamada Uyness de Waverly, Alabach-Re Plaga de orcos. Llevó a cabo su mortal tarea con alegría, aunque también se apresuró a unirse a la rebelión de Borys. Fue la Reina Hechicera de Raam, hasta que Sadira de Tyr la mató.

**Nibenay, el sexto Campeón:** este Campeón comenzó siendo Gallard, Perdición de gnomos. Tomó el nombre de Nibenay después de unirse a la rebelión de Borys. Todavía gobierna la ciudad-estado que lleva su nombre, y es uno de los pocos supervivientes de los eventos que rodearon la creación de la tormenta Cerúlea.

**Sielba, séptimo Campeón:** Sielba, Destructora de pterranos, se convirtió en Reina Hechicera de Yaramuke después de ayudar a Borys a encarcelar a Rajaat. Unos pocos siglos después, intentó incrementar su poder personal oponiéndose a Urik. Hamanu y su ejército destruyeron a Sieba y a la ciudad de Yaramuke, y hoy ambos son apenas un recuerdo.

**Andropinis, octavo Campeón:** conocido una vez como Albeorn, Matador de Elfos, Andropinis se convirtió en Rey Hechicero de Balic a raíz de la traición a Rajaat. Durante el corto periodo de tiempo en el que Rajaat emergió del Hueco (lo que provocó la Creación de la Tormenta Cerúlea), el Primer hechicero tuvo su venganza contra el rey de Balic. Andropinis fue encarcelado en el Negro, durante 1000 años.

**Tectuktitlay, el noveno Campeón:** Tectuktitlay Aniquilador de wemics, completó la tarea encomendada por Rajaat con gran alegría. Sin embargo, su sed de poder hizo imposible para él, negarse a la oferta de Borys. Tectuktitlay ayudó a vencer a Rajaat para posteriormente convertirse en el Rey Hechicero de Draj. Durante los últimos tiempos, con la salida de Rajaat del hueco, el Primer Hechicero mato a Tectuktitlay con la Lente Oscura.

**Oronis, décimo Campeón:** en la antigüedad, el Rey Hechicero Oronis fue conocido como Keitis, Ejecutor de hombres lagarto. Después de unirse a los otros Campeones en la traición a Rajaat, Oronis se distanció de las luchas de poder que marcaron la Edad de los Reyes Hechiceros. A día de hoy, Oronis gobierna la reclusa ciudad de Kurn, localizada al noreste de la región de Tyr.

**Lalali-Puy, undécimo Campeón:** Lalali-Puy, una vez conocida como Plaga de aarakocra, sobrevivió a los intentos de castigo de Rajaat en el año de la Agitación del Amigo. Todavía gobierna en la ciudad estado de Gulg, y es vista como una diosa de los bosques por sus súbditos.

**Wyan, duodécimo Campeón:** Wyan de Bodach, Peste de pixies, permaneció leal a Rajaat aun cuando los otros campeones los habían encarcelado. Por su lealtad, Wyan fue decapitado. Su hinchada cabeza sobrevivió hasta hace poco, cuando Sadira de Tyr cortó la cabeza de Wyan por la mitad con la espada encantada el Azote de Rkard.

**Borys, el decimotercero Campeón:** Borys de Ebe, Carnicero de Enanos. El organizó la rebelión contra Rajaat y se convirtió en el líder de los Campeones. Borys convenció a sus seguidores de usar la Lente Oscura para transformarle en el Dragón. Como Dragón, Borys vigiló la prisión de Rajaat en la ciudad-estado de Ur-Draxa hasta que Rikus lo mató con la espada encantada, el Azote de Rkard.

**Daskinor, decimocuarto Campeón:** Daskinor fue nombrado muerte de Goblins. No tenía ningún aprecio por su amo, y estuvo de acuerdo rápidamente en unirse a la rebelión de Borys. Después se convirtió en Rey Hechicero de Eldaarich, una ciudad-estado situada al noreste de la región de Tyr, a las orillas del Mar de Polvo. Continua gobernando Eldaarich, aunque la mayoría del contacto con esta ciudad termino hace siglos.

**Kalid-Ma, el decimoquinto Campeón:** Kalid-Ma se convirtió en el Rey Hechicero de Kalidnay después de ayudar a los otros campeones a derrocar a Rajaat. Su ciudad-estado era una de las más ricas de las que salpicaban la región de Tyr. Un desastre de origen desconocido afectó hace un par de siglos atrás a la ciudad, convirtiéndola en unas extrañas ruinas.

Borys de Ebe.





De izquierda a derecha  
y de arriba a abajo:

Andropínis

Nibenay

Lalay-Puy

Kalak

Abalach-Re

Dregoth

Tectuktitlay

Hammanu





## Un Vistazo Sobre Sol Oscuro: Eldaarich



**Población:** 21,000

(85% humanos, 8% Enanos, 4% Semigigantes 2% muls, 1% others)

**Exportaciones:** Oro, plata.

**Localización:** Mar de Polvo

**D**urante setecientos años, Eldaarich ha permanecido cerrada. Sus poderosas puertas de piedra estuvieron selladas, y su gente se refugiaba tras los muros con temor a lo que les esperaba en las afueras. Aquellos que se acercaban no recibían respuesta a sus gritos, y aquellos que se atrevían a escalar sus muros nunca eran vueltos a ver. Con el tiempo, la ciudad estado fue olvidada. Ubicada lejos al norte de la región de Tyr, fuera del alcance de los comerciantes de dunas, la ciudad

estaba demasiado lejos para que el viaje mereciera la pena cuando las puertas estaban cerradas. Eldaarich desapareció en el mito, y entonces casi todos los reyes hechiceros se olvidaron de ella.

Tan silenciosa como era, aún alguien vivía en Eldaarich. Los pueblos satélites y las fortificaciones externas continuaba sirviendo al rey loco de la ciudad, Daskinor, y aún vigilaban los antiguos caminos que llevaban y salían de la ciudad estado isla. Los esclavos transportaban alimentos hacia cestos que esperaban colgados de cuerdas de pelo de gigante, elevando su botín y regresando solo cuando las cestas estaban vacías y esperaban una vez más hasta que eran cargados de nuevo. Pero no llegaban edictos del rey hechicero, y pocos templarios aparecían para hacer cumplir su voluntad.

Y entonces, las puertas de piedra se abrieron y un puente descendió. Una única figura salió de la ciudad y cruzó la elevación e impuso la voluntad del rey hechicero una vez más. Mensajes enviados a la lejana Kurn invitaron a los mercaderes de la Casa Azeth a llevar los bienes que la ciudad pedía a cambio de oro y plata, y así Eldaarich se adentró en el mundo una vez más, parpadeando y aterrorizada por los cambios a su alrededor.

Las disposiciones y caracter de Eldarrich provienen de la locura de su rey hechicero. Jamas un monarca lúcido, Daskinor demostró incertidumbre a principios de su reinado, y era dado a extrañas, inexplicables ilusiones. Veía conspiraciones en cada cara y dagas en cada sombra. Sabías que los enemigos aparecían por todos lados, y así cada decisión que realizaba sobre su incipiente ciudad estado servía para mejorar sus defensas. Levantó un ejército poderoso y construyó muros y fortificaicones tan altas y tan resistentes que incluso el Dragón de Tyr se sentiría intimidado. Había máquinas de guerra en lo alto de las almenas, listas para derramar brea, piedras y lanzas sobre los enemigos fantasmas que Daskinor suponía que llegarían a través del horizonte.

No contento cuando estas defensas se construyeron, el rey

hechicero ordenó construir nuevas fortificaciones en las islas circundantes, y las conectó con puentes que se derrumbarían o retirarían para proteger a la ciudad en caso de invasión. Daskinor también fortificó los puntos de acceso claves para asegurarse que cualquier enemigo primera tuviera que asediar los pequeños puestos avanzados antes de chocar contra las murallas de la ciudad. El Fuerte Holz albergó una guarnición de una legión entera en una pequeña isla al noreste, y la Guarda Sur bloqueaba el acceso a los puentes de la ciudad mientras también controlaba los extensos campos que producen los cultivos necesarios para alimentar a la ciudad. El tercero y más nuevo puesto avanzado, Lado Polvo, sirve como el único punto comercial permitido cerca de la ciudad estado.

El cambio de la ciudad estado al comercio abierto con Kurn no ha cambiado las condiciones en la ciudad. Nadie entra a Eldaarich y nadie la abandona, excepto los templarios de Daskinor. Han pasado siete siglos desde que un extranjero recorrió las calles de la ciudad.

La verdad es que Eldaarich es una ciudad podrida. Cuando sus puertas fueron selladas, los habitantes tuvieron que sobrevivir sólo con aquellos recursos disponibles en la ciudad. Aparte de la comida que llegaba a través de los muros, casi nada conseguía entrar. Los edificios muestran el paso del tiempo, la enfermedad esta presente en las calles de la ciudad, la locura esta muy extendida, y su gente esta loca, malnutrida y llena de mutaciones horribles producto de generaciones de endogamia.

Las calles adoquinadas se retuercen y serpentena entre los edificios ruinosos. Cuando los edificios se derrumban, nuevos edificios son construidos encima de los mismos cimientos, empleando madera y ladrillos recuperados como material de construcción. El resultado es una ciudad de inclinadas torres hundidas construidas con piedras y ladrillos que no encajan. Algunos edificios se apoyan unos sobre otros para crear callejones sombríos bajo tierra, mientras que otros se han



derrumbado casi del todo bajo el gran peso que tiene encima. Ningún escombros dura mucho, ya que la gente reutiliza todo lo que pueden para reparar edificios y elevar aún más sus torres.

Eldaarich una vez tuvo distintos barrios y distritos divididos por la clase social y trabajadora. Los escarpados muros que una vez los separaban hace mucho que cayeron, y los habitantes de la ciudad incorporaron sus piedras a las enmarañadas estructuras que componen la ciudad misma. Las más altas, peligrosas habitaciones albergan a la nobleza, que viven lo suficientemente alto sobre las calles que pueden huir del terrible hedor de la ciudad. Los artesanos y comerciantes reclaman los niveles intermedios. Los indigentes, los esclavizados y los más retorcidos ocupan los niveles inferiores entre la basura y la miseria que cae desde arriba.

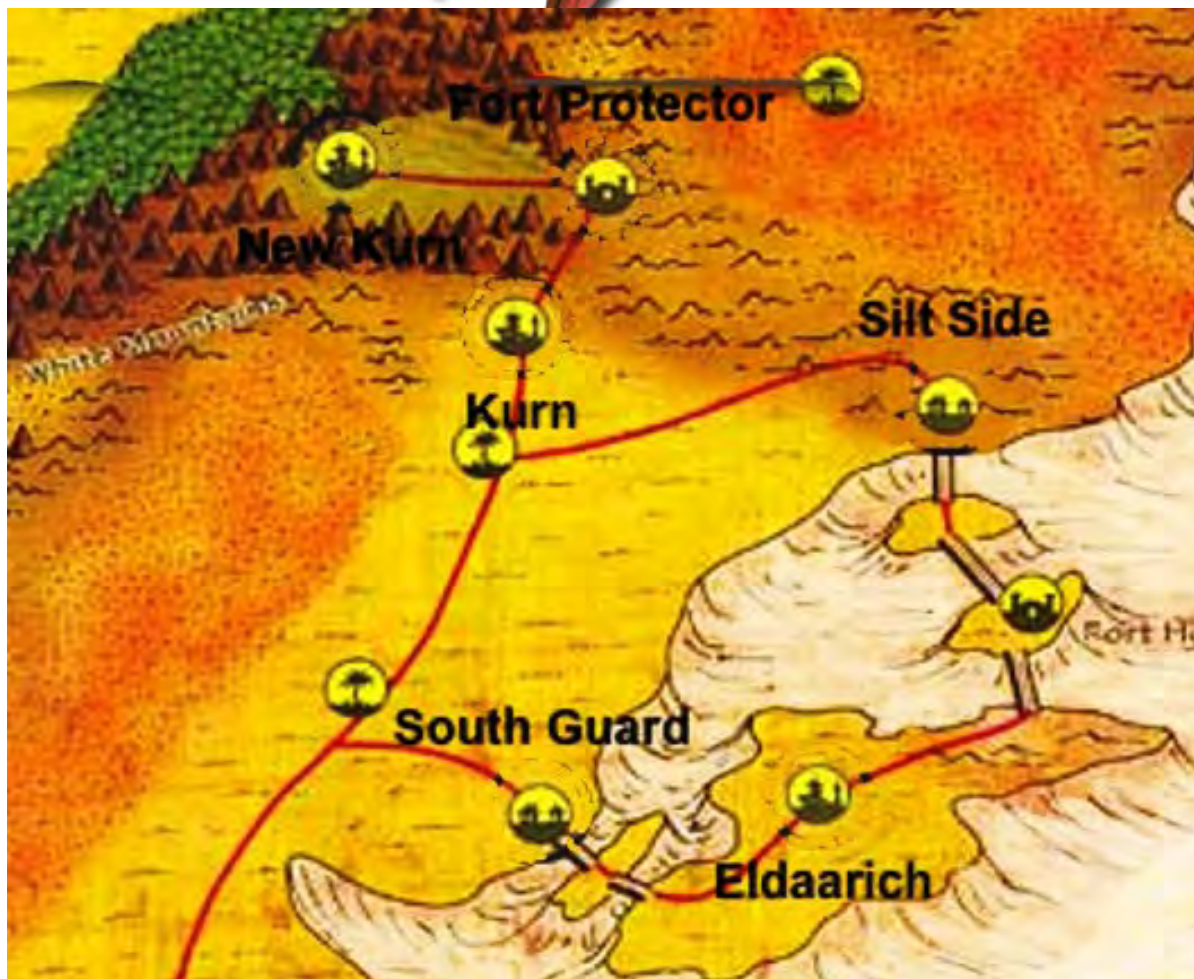
## ANTES DE QUE LAS PUERTAS SE ABRAN

Aunque Eldaarich es un lugar interesante para aventuras gracias a su fuerte sentimiento de paranoia, la ciudad estado también es una buena fuente para la intriga antes de la apertura de sus puertas. Si deseas que la apertura de puertas a Eldaarich tenga lugar durante el transcurso de tu campaña, y si deseas asegurarte de que es un acontecimiento sobre el que los personajes tengan conocimiento no mucho después de que ocurra (o quizás presencien), puedes emplear algunos de los siguientes ganchos para introducir antes Eldaarich en la campaña.

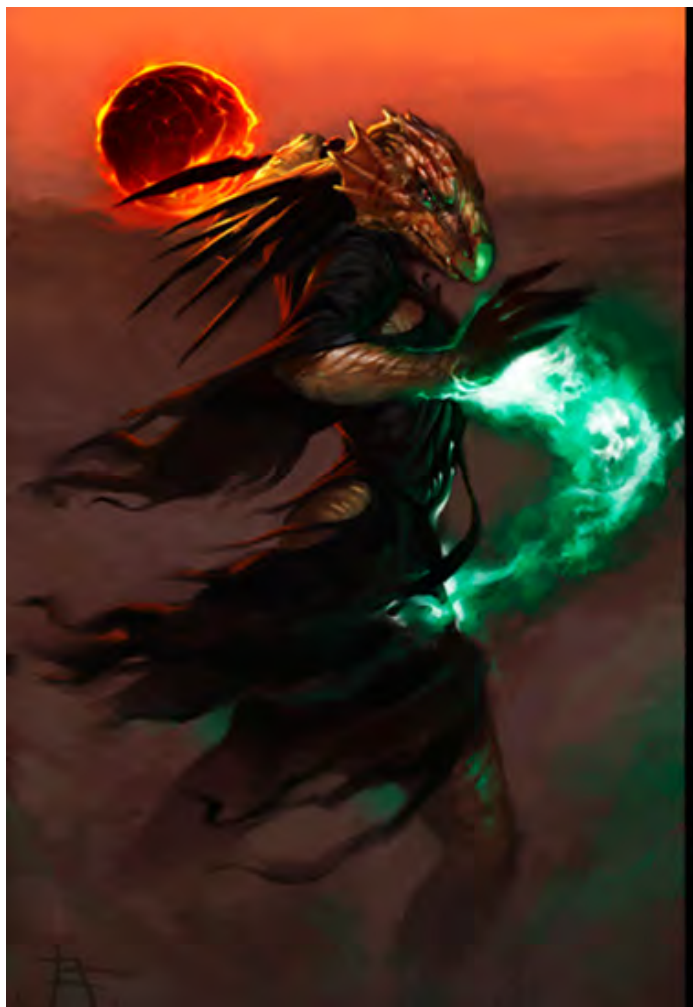
♦ **Comerciante condenado:** Los héroes se encuentran con un hombre moribundo en el desierto que afirma que ha huido de las garras del “Rey Loco de Eldaarich”. Tras una investigación más profunda, los héroes averiguan que el hombre era un mercader de las dunas antes de sufrir grandes abusos. Entre sus pertenencias encuentran un mapa comercial andrajoso que les conduce hasta un almacén secreto donde sus mercancías más valiosas están guardadas -si pueden superar a sus guardianes.

♦ **Contagio aterrador:** Algo se ha estado extendiendo por todas las casas nobles de Tyr. Un estallido de asesinatos y otras formas de violencia -común entre personas de clases inferiores en las partes de Tyr casi sin ley- han tenido lugar entre la élite de la ciudad. Los agentes de Tithian han descubierto que la fuente de violencia es un cargamento de vino proveniente del noreste, supuestamente uno de los últimos lotes que salieron de la

legendaria ciudad estado al norte de la región de Tyr. Los templarios están persiguiendo cada botella que pueden encontrar; secretamente, esperan emplear el vino contra las demás ciudad estado enviándolo a sus enemigos y dejando que la locura se encargue del resto. De igual modo, la Alianza del Velo pagaría un buen precio por alguna de estas botellas de vino para que poder deslizarlas en las bodegas de los reyes hechiceros.







## CAPAS DE PARANOIA

Eldaarich es un reflejo de las otras ciudades estado en la Región de Tyr, con todo el poder y autoridad descansando en la manos de su rey hechicero. A diferencia de los demás reyes hechiceros, Daskinor no confía en ninguno de sus templarios, y planea y maquina contra ellos incluso mientras les presta el poder que necesitan para cumplir su voluntad. A la par con los templarios se encuentra la nobleza, descendientes de aquellos guerreros que acompañaron y ayudaron a Daskinor durante los años de antaño. Para los templarios y los nobles, la vida es poco mejor que para los esclavos, porque todos están sujetos a los deseos del rey hechicero. Un noble un día podría tener el beneplácito de Daskinor, solo para ser destruido por magia oscura cuando el rey hechicero decida que el noble es su peor enemigo.

## EL REY LOCO DASKINOR

Paranoico, dado a ilusiones fantásticas, y atenazado por el miedo, Daskinor es tan peligroso como loco esta. Las semillas de su locura ya estaban presentes hace mucho, pero ha aumentado en intensidad a lo largo de los siglos así que ahora, su miedo es sólo interrumpido por explosiones de furia y acusaciones al azar. La mente enfermiza de Daskinor inventa enemigos donde no existe ninguno, y cambian todo el tiempo. Algunas amenazas nuevas surgen a la superficie a través de la bruma de su mente, y una vez que le pone nombre, gasta cada recurso a su disposición para destruirla. Sus objetivos recientes incluyen a la Alianza del Velo, la industria del cuero, tres esclavos al azar, nobles, templarios, ciudadanos corrientes, colores y cualquier cosa que capte su atención de forma negativa. Daskinor de hecho experimenta raros, fugaces períodos cuando esta casi lúcido, o al menos, cuando es menos peligroso de lo normal para los demás. Ahora esta experimentando uno de tales períodos. Nadie cree que durará, y todos esperan resignados a que la siguiente amenaza abrume a su excéntrico rey.

♦ Sospechas del templario: Los héroes son abordados por un templario de Balic que les ofrece la oportunidad de ganar un buen dinero (o perdones por crímenes, u otra recompensa relacionada con los héroes) si emprenden una misión de exploración. El templario les habla sobre una ciudad estado perdida llamada Eldaarich, sobre la cual no se ha oído hablar

durante años. La última vez que Andropinis envió templarios a la ciudad estado hace unos 200 años, regresaron balbuceando y enloquecidos. Recientemente el templario ha averiguado que los pueblos satélites aún estan actuando a las afueras de la ciudad. Los héroes deben dirigirse hacia allí, descubrir que esta pasando tras los muros de Eldaarich, y notificar sus descubrimientos.



El peso de los años ha pasado factura al rey hechicero. Una vez un delgado hombre vibrante, Daskinor es un hombre frágil, cetrino y arrugado. Sus ojos son demasiado grandes y anchos, abriéndose y cerrándose cada vez que se mueve en su trono. Daskior atesora todo con la creencia de que sus enemigos pueden empear contra él cualquier cosa que tire. Nunca se corta el pelo o uñas, y nunca se baña demido al temor de que un asesino podría destilar alguna esencia del agua sucia y producir un veneno que puede matar incluso a un rey hechicero.

Actualmente, Daskinor detesta a aquellos que poseen poder psiónico. Sus templarios peinan la ciudad en busca de cualquiera que muestre talento con el Camino, y aquellos descubiertos son ejecutados sin miramientos. Que Daskinar también posee un gran poder psiónico no pasa desapercibido al rey hechicero, y en los momentos más oscuros, incluso sospecha de sí mismo de planear algún mal; por ello, no permite espejos en sus aposentos, no vaya a ser que capturen su mirada y caiga presa de un ataque proveniente de su subconsciente.

Daskior, Rey Hechicero		Artillero solitario Nivel 20
Humanoide natural Mediano		14000 PX
PG 704; Maltrecho 352	Iniciativa +11	Percepción +13
CA 34, Fortaleza 28, Reflejos 32, Voluntad 33		
Velocidad 5		
Inmune <i>dominado</i>		
Tiradas de salvación +5; Puntos de acción 2		
RASGOS		
Aura Hedor de paranoia ♦ Aura 3		
Los enemigos quedan ralentizados mientras estén en el aura.		
Hombre de dos mentes		
Con una puntuación de iniciativa de 10 + su prueba de iniciativa, Daskinor puede realizar una acción estándar, de movimiento o menor a su elección como acción gratuita. Si Daskinor no puede emplear una acción gratuita como resultado de un efecto atontador o aturridor, ese efecto finaliza inmediatamente, en lugar de realizar la acción.		
ACCIONES ESTÁNDAR		
⬇ Presa de garras ♦ A voluntad		
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +25 contra CA		
Impacto: 4d8 + 10 de daño.		
⚡ Látigo de ego (psíquico) ♦ A voluntad		
Ataque: A distancia 10 (una o dos criaturas); +25 contra Voluntad		
Impacto: 3d12 + 9 de daño psíquico.		
Fallo: Mitad de daño		
↔ Rechazo psíquico (psíquico) ♦ A voluntad		
Ataque: Cercano explosión 3 (criaturas en la explosión); +23 vs For.		
Impacto: 2d12 + 8 de daño psíquico, y empuja al objetivo 3 casillas.		
Fallo: Mitad de daño, y Daskinor puede empujar al objetivo 1 casilla.		
↔ Explosión de locura (psíquico) ♦ Encuentro		
Ataque: Cercano explosión 5 (criaturas en la explosión); +23 vs Vol		
Impacto: 3d12 + 9 de daño psíquico.		
Fallo: Mitad de daño.		
Efecto: Cada objetivo debe emprender una acción gratuita para cargar o realizar un ataque básico contra la criatura más cercana a él. Si un enemigo o un aliado están a la misma distancia del objetivo, el objetivo debe atacar al aliado.		

ACCIONES DE MOVIMIENTO
Aleja de mí (psíquico, teleportación) ♦ A voluntad
Requisitos: Daskinor debe tener al menos a un enemigo a 3 casillas de él.
Efecto: Cada enemigo adyacente a Daskinor sufre 20 de daño psíquico, y él se teletransporta 6 casillas.
ACCIONES MENORES
⚡ Desvelar traición (hechizo, psíquico) ♦ A voluntad (1/asalto)
Requisitos: Daskinor debe estar maltrecho.
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +25 contra Voluntad
Impacto: 3d10 + 12 de daño psíquico.
Fallo: Mitad de daño.
Efecto: Daskinor desliza al objetivo una cantidad de casilla igual a su velocidad, y el objetivo debe realizar un ataque básico como acción gratuita contra un objetivo a elección de Daskinor.
ACCIONES DESENCADENADAS
Gemelo maligno (ilusión) ♦ Encuentro
Desencadenante: Daskinor queda maltrecho.
Efecto (ninguna acción): Daskinor crea una manifestación psiónica de su gemelo maligno, que aparece en una casilla no ocupada a 5 casillas de él y dura hasta el final del encuentro. El gemelo maligno parece ser Daskinor pero es ilusorio y no puede ser atacado. Cuando Daskinor se mueve, puede mover a su gemelo maligno una cantidad igual de casillas como parte de la misma acción. Daskinor puede hacer uso de los ataques látigo de ego y rechazo psíquico como si ocupase la casilla de su gemelo maligno.
⚡ Reflejo psiónico ♦ A voluntad
Desencadenante: Daskinor sufre daño psíquico de un ataque.
Efecto (reacción inmediata): Daskinor emplea látigo de ego.
Habilidades Arcanos +21, Religión +21
Fue 08 (+9) Des 12 (+11) Sab 16 (+13)
Con 08 (+9) Int 23 (+16) Car 26 (+18)
Alineamiento: caótico maligno
Idiomas: común, dracónico

## LOCURA PENETRANTE

Pasar siete siglos encerrado tras muros imponentes ha extendido la paranoia y locura que afecta al rey hechicero a sus súbditos. La demencia no es una maldición o una enfermedad, sino que proviene de los puntos de vista y creencias tan arraigados en la cultura de la ciudad que casi cada personaje bajo su gobierno ahora comparte sus ilusiones. Desde los templarios a los esclavos, todo el mundo en Eldaarich cree que hay un plan en marcha y que una traición oculta esta acutando para desacreditarlos o destruirlos. La gente recorren las calles vestidos con pesadas, sueltas túnicas para ocultarse con la esperanza de confundir a sus rivales, y la mayoría huyen de cualquier confrontación. El asesinato es común, y los templarios y nobles luchan una guerra secreta de cuchillos y venenos mientras buscan eliminar a sus enemigos antes de que estos mismos enemigos puedan golpearles. Eldaarich es una ciudad demente, y cada miedo, sin importar cuan descabellados, es real y esta presente en los corazones y mentes de su gente.

## VIDENTES HONESTOS

Las personas más cercanas al rey hechicero son sus templarios. No confía en ninguno de ellos o en todos ellos, depende de su humor. Se hacen llamar los Videntes Honestos para recalcar su lealtad y formalidad hacia su amo, asegurándose de que no ocultan secretos a su majestad.

Puede que demuestren una devoción servil hacia el rey hechicero, pero no son tan íntegros como demuestran. Planean y maquinan uno contra otro constantemente. Las alianzas se forman y se destruyen con regularidad mientras compiten por ganarse el favor del rey hechicero y desprecian a sus rivales ante sus ojos legañados. Pocos templarios duran demasiado en Eldaarich, ya que pasan la mitad de su tiempo preparando intentos de asesinatos contra sus enemigos.

Un segmento de los templarios constituye una excepción. A pesar del ambiente, los Altos Templarios muestran una

inesperada cordura y serenidad. Es gracias a su influencia que Eldaarich ha ablandado su posición hacia el mundo exterior, y este cambio ha permitido a estos templarios huir de la locura y dirijan la ciudad estado desde la relativa seguridad y sensatez hallada en los pueblos satélites. Algunos susurran que estos Altos Templarios intentan apartar a Daskinor del poder, pero acusaciones como estas siempre están presentes.



## Vidente recto

## Hostigador nivel 13

Humanoide natural Mediano

800 PX

PG 128; Maltrecho 64

Iniciativa +10

CA 27, Fortaleza 23, Reflejos 24, Voluntad 26 Percepción +5

Velocidad 6

## ACCIONES ESTÁNDAR

⚔ Daga envenenada (veneno, arma) ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +18 contra CA

Impacto: 4d4 + 4 de daño, y daño continuado 5 por veneno (salvación termina). Si el objetivo concede ventaja en combate al vidente, el daño continuado aumenta a 10.

☞ Locura insidiosa (hechizo) ♦ A voluntad

Requisitos: El vidente no debe estar maltrecho.

Ataque: A distancia 5 (una criatura); +16 contra Voluntad

Impacto: El objetivo debe realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo como acción gratuita contra una criatura a elección del vidente, con un bonificador +4 a la tirada de ataque.

## ACCIONES DE MOVIMIENTO

Sombras encubridoras ♦ Encuentro

Efecto: El vidente se desplaza 3 casillas y gana ocultación parcial hasta el final de su siguiente turno.

## ACCIONES DESENCADENADAS

⚡ Grito terrible (psíquico) ♦ Encuentro

Desencadenante: El vidente queda maltrecho.

Ataque (ninguna acción): Cercano explosión 2 (criaturas en la explosión); +16 contra Voluntad

Impacto: 2d10 + 7 de daño psíquico.

Fallo: Mitad de daño. Efecto: El objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno del vidente.

Retirada furtiva ♦ A voluntad

Desencadenante: El vidente es impactado por un ataque mientras no este maltrecho. Efecto (reacción inmediata): El vidente se desplaza 1 casilla.

Habilidades Arcanos +15

Fue 11 (+6) Des 15 (+08) Sab 08 (+05)

Con 16 (+9) Int 19 (+109) Car 22 (+12)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común



## ELDAARICH DE UN VISTAZO

Eldaarich es más prisión que ciudad estado, porque no se permite a ningún ciudadano abandonarla y a nadie se le permite entrar. Solo los templarios pueden atravesar las puertas, y ratamente lo hacen.

**Mezcla de población:** Los humanos dominantes hace tiempo se desviaron de sus formas una vez nobles. La mayoría portan un marca o una señal de su linaje dudoso. Los enanos están bien representados en la ciudad, y muchos viven como nobles y templarios. Los semigigantes y los mul poseen poblaciones más pequeñas, y todos son esclavos. Pocos miembros de otras razas viven en esta ciudad estado.

**Agua:** Guardia Sur posee suficientes reservas de agua para soportar a aquellos en la ciudad más grande. El agua de Eldaarich posee un sabor metálico que la hace desagradable pero potable.

**Suministros:** Eldaarich posee pocos recursos naturales aparte de los campos agrícolas cerca de Guardia Sur. El renovado comercio con Kurn lentamente esta trayendo los productos básicos muy necesarios para la ciudad. La ciudad estado también emplea a los esclavos para extraer oro y plata de las montañas más al noreste que se alcanzan desde el Mar de Polvo. Los mercaderes de la Caza Azeth acepta a cambio lingotes.

**Defensas:** La ciudad esta podrida desde dentro, pero sus defensas exteriores siguen siendo tan fuertes como siempre. Eldaarich alberga un ejército modesto de 400 soldados, casi todos los cuales son esclavos. La vida de un soldado es mejor que la mayoría de las vidas de los ciudadanos, así que muchos esclavos aspiran por la posibilidad de vigilar la ciudad estado.

**Posadas y tabernas:** Debido a que los extranjeros no son permitidos en la ciudad, Eldaarich no posee posadas. Los burdeles, fumadores y bodegas ofrecen distracciones para la miseria de la ciudad mientras también ofrecen esquinas sombrías donde los conspiradores pueden incubar sus planes. Los viajeros pueden hallar acomodo en Lado Polvo, donde la Calavera del Gigante alquila habitaciones a precios razonables. Varios oasis a lo largo del Camino de los Reyes también ofrecen alojamiento.



## GUARDIA SUR

Guarda Sur es casi tan antiguo que Eldaarich. Fue establecido por nobles para ser un retiro cultural de sus plantaciones, y lo dispusieron alrededor de la ruta comercial original que llevaba a la ciudad estado. Cuando Daskinor selló la ciudad, muchos nobles fueron atrapados dentro y obligados a ceder sus tierras a capataces y templarios que se quedaron fuera. Guardia Sur no esperaba ayuda o apoyo militar de su ciudad padre, incluso aunque el pueblo estaba obligado a alimentar a aquellos en la ciudad. Después de siete siglos, Guardia Sur es un lugar

diferente: rico, cosmopolito y acogedor para los viajeros. La lealtad del pueblo hacia Daskinor nunca ha vacilado, pero nadie en el pueblo se queda de la distancia entre ellos mismos y el loco rey hechicero.

## LORD OESTEN

Como soberano y gobernador agradece cada día a sus ancestros su sabiduría en asentarse a las afueras de la ciudad estado hace tantp tiempo. Es un hombre ecuaníme y justo cuyo desagrado por la esclavitud tiene como resultado cierto grado

de libertad en los trabajadores de las plantaciones. De hecho, estos trabajadores son esclavos en nombre sólo; puede ir y venir a su antojo. La reciente actividad de Eldaarich preocupa a Lord Oesten, y sospecha que un futuro oscuro podría estar esperando a sus súbditos.

## LADO POLVO

Aunque Eldaarich abrió su puertas al nuevo comercio con la Casa Azeht, el rey hechicero aún no permite extranjeros en su ciudad. En su lugar, una estación comercial fue establecido en tierra firme. Lado Polvo es un pequeño asentamiento con unos pocos edificios y almacenes fabricados con piedra extraída de los yermos rocosos al norte. Sin agua ni métodos para mantenerse, Lado Polvo debe confiar en los mercaderes para que traigan suministros. A pesar de estas dificultades, Lado Polvo está creciendo y debería continuar haciéndolo mientras Daskinor le permita existir.

## KERRILIS

La Alta Templaria Kerrilis controla las relaciones comerciales y todos los asuntos que tienen que ver con Lado Polvo. Ella y sus iguales persuadieron a Daskinor para establecer nuevos intercambios comerciales con Kurn, lo que ha concedido vida y vigor a la enferma ciudad estado. Kerrilis es una criatura ambiciosa; algunos dicen que pretende convertirse en la reina de Daskinor, y el regalo que lleva a la ciudad es solo otro peldaño en su ascensión hacia la cumbre.

## FUERTE HOLZ

Fuerte Holz es un gran, amurallado recinto con una fortaleza central, con torres en cada esquina, y extensos astilleros para construir y reparar los deslizadores del polvo que transportan el mineral y a los mineros a y desde las montañas. El fuerte antecede a Eldaarich; su construcción comenzó al mismo tiempo que la ciudad, pero el fuerte fue terminado primero.

Vigila el puente retráctil hacia la ciudad estado y también sirve como punto de partida para las expediciones hacia las cercanas Cuatro Torres, donde las operaciones mineras de oro y plata eran llevadas a cabo antes de que el fuerte o la ciudad se construyeran. El fuerte fue separado del rey hechicero igual que Guardia Sur. Desde entonces, ha centrado sus esfuerzos en mejorar sus defensas, salvaguardar las minas, y expulsar a los gigantes que recorren con dificultad el Mar de Polvo.

## COMANDANTE TREETH

El comandante de la guarnición de Fuerte Holz es el Comandante Treeth, un enano entrecano, manco y con poca paciencia y sin clase. Desprecia Eldaarich, pero es su deber asegurarse de que sus trabajadores extraen cada pepita de oro que puedan de Cuatro Torres. La mayoría de soldados de Treeth heredaron sus posiciones de sus padres, quienes las heredaron de los suyos, así durante generaciones en el pasado.

## CUATRO TORRES

Desde los poderosos parapetos de Fuerte Holz, uno puede ver a las Cuatro Torres alzarse sobre el polvo soplado y elevándose fuerte contra las tormentas de arena que son tan comunes en la región. Las Cuatro Torres son importantes para Eldaarich porque son ricas en minerales, plata y oro. El mineral extraído de las Cuatro Torres ha sido la clave para reabrir el comercio; es uno de los pocos productos básicos que Eldaarich tiene que ofrecer.

El viaje desde Fuerte Holz hasta los muelles de piedra en la base de las Cuatro Torres toma varias horas en deslizador de polvo. Al otro lado del traicionero embarcadero, escalones de piedra se elevan por el lado de las montañas hacia las cuevas oscuras que albergan el campamento de los mineros y permiten acceso a las profundas minas más allá. Gigantes, ahogarse y horrores del polvo son existentes peligros constantes para esta industria.

## GORMA

La loca mujer del Comandante Treeth, Gorma, dirige las operaciones mineras en Cuatro Torres. Esta separación se adapta bien para los dos, ya que se detestan uno a otro. Gorma controla dos docenas de trabajadores, y nadie que la ha visto duda de su habilidad con un pico o un látigo.

## FORTIFICACIONES

Las fortificaciones que protegen Eldaarich son maravillas de ingeniería. Dispersas a lo largo de varias islas, se aseguran que un ejército que ataque pague un precio antes de alcanzar los muros de la ciudad. Los enemigos primero deben conquistar y controlar Guardia Sur o Fuerte Holz antes de abrirse paso a través de los peligrosos puentes que se extienden por las islas, donde más muros, torres y defensores están listos para expulsar a los atacantes. Si se enfrentan a una amenaza seria, los defensores rápidamente pueden derribar un puñado de apoyos claves debajo de los puentes para dejar caer al enemigo sobre la cuenca de polvo inferior. Mientras tanto, los puentes que se dirigen hacia Eldaarich pueden ser retirados, cortando el acceso a la ciudad estado.

Cada punto de apoyo posee su propio suministro de agua, granero, arsenal y barracones para un centenar de guerreros. Los líderes tanto en Fuerte Holz como en Guardia Sur mantenían estas ubicaciones ocupadas y suministradas incluso cuando Eldaarich permanecía en silencio.

## LA CIUDAD

Dos puertas conceden acceso al interior de la ciudad: unas al suroeste y las otras al noreste. Caminos abandonados, casi reclamados por matorrales y altas hierbas, salen de la ciudad a través de los puentes y finalmente hacia tierra firme. Excepto en aquellas raras ocasiones en que los templarios salen o entran, las puertas se mantienen cerradas y atrancadas. Sólo han sido abiertas completamente una vez en setecientos años.



Para llevar comida y suministros a la ciudad, los guardias que defienden los muros descienden cestos y plataformas para los carromatos que llegan desde Guardia Sur o Lado Polvo. Las tierras alrededor de Eldaarich también están colonizadas y cultivadas por esclavos y nobles que han vivido durante generaciones a la sombra de la ciudad.

Sólo se permite a los templarios salir o entrar de la ciudad. Tras sus muros, la ciudad es más caótica de lo que cualquier extranjero esperaría. No existen vecindarios o distrito diferenciados; Eldaarich es un laberinto de callejones que se deslizan a través de agujero entre edificios encorvados que se amontonan sin orden ni concierto uno sobre otro y se derrumban lentamente. La elevación es todo -cuanto mayor la residencia, mejor es la posición de sus habitantes. Los niveles superiores son accesibles a través de escaleras de piedra que se retuercen alrededor y a través de los edificios. Puentes y andamios tambaleantes permite a los nobles y a las familias ricas a moverse entre los edificios sin tener que llegar a poner un pie en el suelo.

## LAS ENTRAÑAS

Con la ciudad estado llena, la gente podía o bien construir hacia arriba o hacia abajo. Los templarios ordenaron a los esclavos excavar túneles y habitaciones para vivir bajo la ciudad. Aquí uno se encuentran con los habitantes más retorcidos de Eldaarich: esclavos fugitivos, criminales mutilados, marginados, primitivos e incluso la descendencia mutada de las criaturas deformadas por el sol que reptaron por los yermos hace generaciones. Las Entrañas son un terrible lugar infernal habitado por enfermas, asesinas y siniestras criaturas.

## MADRIGUERAS

Sobre las Entrañas se encuentran las sucias calles de Eldaarich. Calientes, mal olientes y llenas de basura, las Madrigueras apenas son adecuadas para vivir. Solo los esclavos, los indigentes

y aquellos que temen demasiado vivir en las Entrañas vienen en las Madrigueras. Las casas en las Madrigueras son poco mejor que cuevas. Las sombras proyectadas por los edificios circundantes sumen las calles en la oscuridad día y noche.

## BARRIADA ENANA

La lamentable, esquina erróneamente llamada Barriada Enana alberga la mayor concentración de esclavos de la ciudad. Aquellos que viven aquí son una mezcla de humanos, enanos, mul y goliaths. Los templarios son dueños de todos ellos. Las familias nobles pueden comprar estos esclavos para que sirvan como sirvientes y asistentes. Aquí un modesto anillo para combatir sirve como la arena de Eldaarich.

## MANTENEDORES Y FIJADORES

Sobre las Madrigueras y extendiéndose varios pisos hacia arriba desde las calles están los hogares apartados para la gente libre de Eldaarich. Aquí viven los comerciantes, artesanos y obreros. No son mucho mejor que la chusma que vive bajo ellos, pero en Eldaarich, cualquier ventaja es fuente de orgullo.

## AGUILERA DE LOS NOBLES

Los pisos superiores de cualquier edificio albergan a la nobleza. Vivir lo suficiente arriba de las calles de la ciudad permite a uno respirar aire que solo está medio contaminado con el humo y hedor de la ciudad. El aire ligeramente más respirable es la única ventaja de la Aguilera de los Nobles. Las comodidades aquí apenas son menos burdas que en cualquier otra parte en Eldaarich, y poseen la desventaja añadida de ser inestables. Los pisos superiores se mantienen en equilibrio sobre capas de tambaleantes, construcciones erróneas. Muchos nobles y sus hogares se han derrumbado sobre edificios vecinos, lo que a menudo resulta en todo cayendo sobre las calles y quedando en ruinas.

## TORRES DE TRUTHW

Una docena de torres con cúpula rodean a la Aguja Vigilante. Estos son los hogares para los templarios y sus ayudantes. La proximidad al rey hechicero sirve de poco para mejorar su condición. Estos edificios muestran casi tanto desgaste como el resto de la ciudad. Cada torre contiene habitaciones personales, comedores comunales, oficinas y barracones.

## LA AGUJA VIGILANTE

Alzándose sobre el resto de los edificios de Eldaarich, casi tan pristina como cuando se levantó, está la Aguja Vigilante. Este poderoso edificio se alza sobre los muros exteriores, lo cual tiene unos doscientos pies de alto. Esa coronada con una cúpula de cristal para que así Daskinor puede admirar su ciudad. La residencia del rey hechicero se encuentra bajo la cúpula; las cámaras, galerías, y habitaciones bajo ella contienen tesoros olvidados de una era pasada. Sin confiar en guardias mortales, Daskinor confía en los constructos para mantener la seguridad de sus torres. Homónculos, gólem y otras creaciones reptan y deambulan a través de los pasillos laberínticos para extirpar a los enemigos ocultos del rey hechicero.

## Historia de Athas

Lo que se conoce de manera general de la historia de Athas es una mezcla de folklore y propaganda. La mayor parte de la gente está demasiado preocupada con los problemas del presente como para dedicarle algún tiempo a las lecciones del pasado. Hay algo de verdad en este folklore, aunque no se le presta mucha atención. Los relatos de los bardos hablan de una época de abundancia en un tiempo en que los guerreros no luchaban por comida o entretenimiento, sino por el honor y la gloria.

Me pregunto si esto podría ser cierto. Que Athas es la sombra bárbara de un mundo mejor es verdad, lo sé. Humanos, elfos, medianos y otros semihumanos son los salvajes descendientes de seres más dignos. La esencia de todo ser viviente, desde el más alto al más bajo ha sido deformada en un gemelo vicioso, astuto y retorcido de lo que era en un principio.

He buscado y preguntado a los sabios y a los bien posicionados durante muchos años, y creo que he vislumbrado el esplendor del mundo y la abundancia enterrados debajo de los siglos, la sangre y la arena. He sentido la mixtura, en el folklore, y he encontrado al menos una parte de la historia verdadera de nuestro mundo. Esta es la verdad que comparto contigo.

## La Era Azul

Perdida en las oscuras profundidades del tiempo, la primera edad de Athas estuvo marcada por un mar azul casi infinito. Una llama azul ardía profundamente en el corazón del sol. Las pocas masas de tierra que existían eran pantanos, ciénagas o los picos de las montañas que se alzaban desde las olas chispeantes, sus puntas cubiertas de bosques y de la extraña rareza conocida como nieve.

En esta Edad, una gran civilización mediana floreció bajo el gran sol azul. Si, has leído bien, amigo. Por otra parte, los medianos eran los únicos seres inteligentes en Athas (aunque hubo aparentemente un pequeño número de primitivos thri-reen, a quien los medianos consideraban como bestias).

Estos medianos no tenían magia ni psiónica a la cual recurrir, pero crearon la sociedad más avanzada y sofisticada que ha conocido la faz de Athas. Sus ciudades salpicaban el azul mar infinito, extendiendo su influencia a lo largo y ancho del mundo, haciéndoles los incontestables amos del mundo.

Quizá la ciudad mas grande de los medianos era Tyr'agi, localizada en el hueco de lo que algún día se conocería como el valle de Tyr. El valle estaba lleno de un vasto pantano de árboles de vid e islas flotantes de musgos. En el borde del valle, una ciudad extraña y hermosa de gran elegancia y brillantes colores levantada de la marisma. Los edificios no se construían tanto como se les cultivaba y estaban caracterizados por una arquitectura de suaves curvas y elegantes agujas, sin bordes rectos, puntas o ángulos abruptos. Todo estaba realizado de una uniforme piedra porosa que irradiaba cualquier número de maravillosas tonalidades -brillantes carmesíes, verdes esmeraldas, azules marinos, profundos púrpuras, y otros.

No había calles en Tyr'agi, pero si anchos canales llenos por largos y delgados barcos que atravesaban la ciudad mediana. Los barcos no estaban contruidos con madera y cuero sino que estaban tan vivos a su manera, como los medianos que los guiaban. Ya sé lo que debes estar pensando. ¿Cómo pudieron los salvajes medianos crear estructuras vivientes, los mismos que ahora consideran la vida de tan poco valor? Os digo que aquellos medianos no eran los salvajes que conocemos hoy en Athas. Aquellos medianos no eran caníbales; tenían el pelo muy corto, elegantes tabardos y llevaban seres vivientes en sus cuerpos que tenían funciones de las cuales tengo poco conocimiento.

Los medianos eran los amos del mundo, haciendo crecer casas, herramientas y otros objetos gracias a una planta pétrea que crecía bajo las olas del mar. Cosechaban del mar todo lo que necesitaban para mantener su vasta y esplendida sociedad. Podían crear cualquier cosa que necesitaran manipulando

los principios de la naturaleza misma. No poseían magia, ni psiónica y solo poseían un pequeño entendimiento de la magia sacerdotal elemental, pero eran maestros de la naturaleza y transformadores de vida, y eso les era más que suficiente.

La Edad Azul se prolongó durante incontables generaciones, y con cada siglo que pasaba, los medianos aprendían más y más sobre la naturaleza y las formas de manipularla. Hicieron crecer transportes, armaduras, armas y herramientas vivientes. El mundo de la edad azul fue maravilloso y vivo, y se inclinó ante los mandatos de los medianos que la habitaron.

Mientras que la mayoría de los maestros de la naturaleza medianos trabajaban en conjunto con el medio ambiente, unos pocos rebeldes intentaron empujar sus límites, para doblegar a la naturaleza en modos y formas en las que nunca se había pensado. Se lucharon guerras en contra de algunos de estos dobladores de naturaleza... Lamentablemente, algunas de sus armas vivientes han sobrevivido incluso hasta nuestra era.

Pero no fue la guerra, o un malvado doblador de la naturaleza, ni siquiera un sacerdote elemental corrupto el que causó el fin de la Era Azul.

Fue un accidente, y nada más.

Aunque el conocimiento de los medianos era enorme, estaba muy lejos de ser completo. Los medianos de Tyr'agi intentaron incrementar la capacidad del mar de sostener vida, tanto como para que el número de plantas y criaturas se duplicara. El experimento salió mal, y en su lugar, el mar empezó a morir. Una fétida marea marrón se difundió a través de las olas, matando todo lo que tocaba. Muchos de los medianos sintieron pánico y buscaron formas de protegerse. Algunos construyeron grandes fortalezas subterráneas. Otros huyeron a los bosques de las montañas. Unos pocos, sin embargo, permanecieron en Tyr'agi, luchando por encontrar una manera de curar el agonizante mar.

Con el tiempo, la realidad les golpeó. No había manera





de salvar la Edad Azul. Si la vida en Athas iba a tener alguna oportunidad después de todo, los medianos tendrían que hacerse a un lado y dejar que otra Edad comenzara.

## El Renacimiento

La marea marrón se difundió a través de las olas, y el final de la Edad Azul, fue agonizando lentamente. Toda la vida surgió de este mar. Sin él, la vida no podría sobrevivir bajo el sol azul. Fue un tiempo desesperado, que pedía medidas desesperadas. Los medianos usaron su dominio de la naturaleza para manipular los elementos básicos de la vida desde un puesto de avanzada -una fortaleza que sería un día llamada la Torre Prístina. Cambiando el sol para que su energía pudiera ser enfocada a través de la Torre, los medianos fueron capaces de acabar con la marea marrón. Pero cambiar el sol también cambió la tierra. El sol, una vez una resplandeciente esfera de brillante azul, paso a ser una bola de radiante amarillo.

Sus rayos bombardearon el planeta, causando que la marea marrón se disipara. Pero cuando la marea desapareció, también lo hizo una porción del mar infinito. Tierra seca -no pantanos o ciénagas- emergió de las olas para reemplazar al agua en retroceso.

Desde la Torre Prístina, ahora brillando con la energía del sol amarillo, los medianos trabajaron sus habilidades técnicas. Iniciaron una época de creación espontánea, y este periodo llevo a ser conocido como el Renacimiento.

Durante el Renacimiento, nuevas criaturas aparecieron a un ritmo asombroso, encontrándose vida a la sombra de la brillante torre mediana, y expandiéndose a lo largo de toda la tierra.

Algunas criaturas sobrevivieron, otras desaparecieron al instante, pero la tierra era abundante; animales así como monstruos continuaron llenando el mundo después de la devastación de la marea marrón. Vastos bosques crecieron a lo largo y ancho de lo que una vez estuvo sumergido, y cada vez más criaturas se arrastraron por la tierra.

La alta civilización mediana llevo a su fin, para aquellos que se ocultaron en las montañas o se escondieron bajo tierra, pronto olvidaron los principios de la manipulación de la naturaleza, en una lucha constante por sobrevivir.

Los últimos señores de la naturaleza le dieron a este mundo su más grande regalo. Se transformaron a si mismos en las nuevas razas, convirtiéndose en humanos, semihumanos y otros humanoides para que pudieran repoblar el mundo. Estas razas continuaron la civilización.

Un nuevo paraíso nació, pero no sin dolor, sacrificio, y gran perdida. El mundo de los maestros de la naturaleza medianos murió, pero un nuevo mundo emergió de sus ruinas, gracias al Renacimiento. Con el sol amarillo en el cielo, una buena proporción de tierra y agua, y grandes extensiones de bosques esmeraldas, la Edad verde comenzó.

## La Edad Verde

La edad verde comenzó hace aproximadamente 74000 años antes de la época actual, cuando Athas era un paraíso esmeralda bajo un sol amarillo resplandeciente. Las razas llenaban los vastos bosques y los fértiles valles, aprendiendo el arte de la civilización y formando grandes sociedades. Las tribus formaron aldeas, las aldeas se convirtieron en pueblos, los pueblos se transformaron en ciudades, las ciudades se unieron para crear naciones. Fue una época de honor y abundancia, de la cual la Athas de hoy en día no es mas que una pálida sombra enfermiza de su brillante existencia anterior.

Mientras que humanos, enanos, elfos, gnomos y otras razas prosperaron, los medianos que aun quedaban continuaron su espiral de salvajismo y barbarie. Se trasladaron lejos de los pueblos y ciudades amuralladas, desapareciendo de la vista.



Grandes ciudades surgieron a la existencia. Pronto, una serie de intrincados caminos empedrados surgieron como una herida a través de la vasta foresta, interconectando las ciudades. Una ciudad creció en el valle en el que una vez floreció Tyr'agi, la ciudad fue Tyr... tal vez en honor de una memoria casi olvidada. Otras ciudades emergieron, con nombres como Urik, Ebe, Bodach y Guistenal.

No había maestros de la naturaleza en esta nueva edad, y solo un pequeño número de clérigos elementales practicaba sus artes, en cambio, nacieron nuevas religiones, dedicadas a dioses que hacían que los jóvenes y los supersticiosos se sintieran protegidos. Estos dioses, con sus opulentos templos y elaborados rituales, llenaban las necesidades espirituales de las nuevas razas, pero no produjeron clérigos verdaderos.

El verdadero poder de esta edad fue la psiónica, que se desarrolló a través de las mutaciones creadas en el Renacimiento y el poder de la Torre Prístina. Casi todos los seres vivos tenían un potencial psiónico, y a lo largo de la Edad Verde, el Sendero (o el Camino) se desarrolló a cotas increíbles.

La mayoría de la gente comenzó como talentos salvajes, pero pronto verdaderos maestros del Sendero, empezaron a enseñar los principios del cuerpo y de la mente a las masas. La psiónica proporcionaba los medios para todo tipo de comodidades y daba un alto nivel de vida a aquellos que Vivían en las grandes ciudades.

En Guistenal, por ejemplo corredores subterráneos de piedra se extendían por millas hacia el agua -Mar que ahora es el Mar de polvo. Con psiónicos mas poderosos de lo que los mejores maestros son capaces hoy en día, plataformas de marfil proporcionaban viaje instantáneo de un extremo de un corredor a otro. Hubo otras maravillas psiónicas, pero los restos que he visto en las ruinas van más allá de mi comprensión.



## El Tiempo de la Magia

Un grupo especial de seres aparecieron durante el Renacimiento. Estos seres tenían las características de todas las razas nuevas, además de grandes poderes que los diferenciaban. Fueron llamados los pyreen. Si esta raza surgió a la existencia por accidente o por resultado directo de los maestros de la naturaleza no se conoce. Hubo pocos de ellos, y vivieron vidas extremadamente longevas. Los pyreen se escondieron de las demás razas, con sus propios planes y permaneciendo fuera de los asuntos de del resto del mundo.

Pero uno de los pyreen se diferenciaba de sus hermanos. Se llamo a si mismo Rajaat, y aunque tenía mucho en común con los pyreen, también era diferente. Rajaat era deforme y tan feo de corazón como de cuerpo. En su juventud había tenido altos ideales y grandes planes, pero estos se retorcieron tanto como el cuerpo y el espíritu que los albergaba.

A todas luces, Rajaat era horrible. Tenía una cabeza enorme, una cara excesivamente alargada. Los ojos cubiertos de colgajos de piel. La nariz larga, sin puente terminada en tres fosas nasales dilatadas. Una boca pequeña, con forma de hendidura marcada por pequeños dientes y una mandíbula caída.

Aun así, Rajaat fue bendecido con ciertas ventajas; tenía una suprema inteligencia y un gran dominio del Sendero

Durante los primeros días de la Edad Verde, Rajaat se dedicó a explorar el mundo. Viajó por las rutas arboladas en plataformas flotantes de marfil, vagando por las majestuosas torres de las ciudades humanas, a las ciudadelas de los elfos silvanos, desde las metrópolis sombrías de los enanos a los pequeños asentamientos que quedaban de los medianos. Pasó siglos tratando de reconciliar su brutal aspecto con su espíritu. Pero al final, Rajaat no pudo encontrar nada positivo para sostenerlo. Se vio a si mismo como un accidente deforme... sin embargo, hasta un accidente puede encontrar un gran propósito.



Rajaat descubrió la “magia” hace unos 8000 años, una ciencia mística y extraña que no se había producido jamás en Athas. Solo podía lograr cosas pequeñas al principio, pero finalmente encontró un lugar de poder donde experimentar en secreto.

Se trataba de un idílico valle rodeado por unos verdes bosques y atravesado por un río azul brillante, localizado en los Acanilados Dentados. Aquí, aislado y escondido de sus compañeros pyreen, Rajaat aprendió a extraer energía de la misma vida para dar poder a la magia. Pero al hacerlo, el lugar se convirtió en un terreno pantanoso de nauseabundas proporciones -el Primer Hechicero había nacido.

Durante al menos 200 años, Rajaat trabajo en este pantano, aprendiendo a obtener energía de las plantas. Experimentó con la magia que drenaba la energía del mismo mundo, pero no podía controlar tal poder. El resultado de estos experimentos con la fuerza vital del mundo, contaminó el pantano y casi destruyó a Rajaat. Cuando se repuso, dejó el pantano atrás y fue en busca de la última gran creación de los maestros de la naturaleza medianos. Rajaat fue en busca de la Torre Prístina, con sus sueños atormentados por los susurros de las leyendas medianas.

El Primer Hechicero tomo posesión de la torre abandonada, alterándola para ajustarse a sus propias necesidades. Saqueó el lugar y muy pronto, sus secretos fueron suyos. Con el poder de la Torre Prístina para ayudarle, Rajaat refinó su control de la hechicería en dos métodos -la magia preservadora y magia profanadora.

Fue en búsqueda de estudiantes a los que transmitir este conocimiento. Muchos vinieron a aprender esta nueva fuente de poder -humanos, elfos, gnomos y otros- pero Rajaat solo seleccionó estudiantes humanos.

En apariencia, sus actos parecían una empresa benevolente, pero Rajaat escondió motivos mucho más oscuros detrás de una pantalla altruista. En público, enseñó a un grupo de estudiantes la magia preservadora. En secreto, mostró a un selecto grupo como usar la magia profanadora. De estos estudiantes, se mantuvo atento a los psiónicos poderosos, puesto que su plan último requería que combinaran psiónica con magia profanadora para transformarse en un nuevo tipo de ser...un ser de oscuro poder.

Con el tiempo, Rajaat se deshizo de todos sus estudiantes menos de quince de ellos. Con los poderes de manipulación de la naturaleza de la Torre Prístina, convirtió a estos quince estudiantes en sus Campeones. Extrayendo energía del sol amarillo, Rajaat imbuyó a sus Campeones con la inmortalidad y con la habilidad de extraer energía mágica de las criaturas vivientes a través del uso de orbes de obsidiana. Esto, combinado con sus propios poderes psiónicos y la magia profanadora, les haría prácticamente invencibles. Pero Rajaat no se paró aquí.

Dio a entender que había un nivel de existencia mas allá de los que él les había concedido. “A través de la hechicería y de la psiónica, podréis convertiros en dioses!”, prometió Rajaat, y sus Campeones le creyeron.

Como la Torre Prístina canalizaba la energía del Sol a los Campeones, el sol amarillo cambió. Se volvió carmesí y oscuro, marcando el comienzo de una época de sangre y muerte de una magnitud sin precedentes. Marcó el inicio de las Guerras de Limpieza





## Las Guerras de Limpieza.

Después siglos y siglos de odio hacia si mismo, Rajaat volvió ese mismo odio hacia el exterior. Declaró que el Renacimiento era un error, afirmando que todas las razas que había generado eran monstruos.

*“La única forma de devolver a Athas a la gloria y la armonía de la Edad Azul es acabar con la plaga de monstruos que azotan el mundo”* rugió Rajaat, y sus Campeones le creyeron. Y se tomaron su causa muy en serio. Por supuesto, creían que Rajaat tenía la intención de dar el mundo a los humanos (específicamente a los Campeones)

Rajaat sin embargo, quería devolver Athas a los medianos, sus habitantes originales.

Quizá te preguntes porque Rajaat no se limitó a convertir a medianos en sus campeones. La respuesta es que no podía. Ningún mediano se puede convertir en hechicero, y pocos querían tener algo que ver con los retorcidos sueños de Rajaat. Sin embargo, un pequeño grupo de medianos aun conservaban las antiguas maneras de los maestros de la naturaleza y decidieron servir a Rajaat como su guardia personal. A los humanos les correspondió, debido a su capacidad natural de aprender nuevas habilidades y poderes, convertirse en los Campeones de Rajaat.

Aproximadamente hace 3500 años, la primera batalla de las Guerras de Limpieza rugió en las salvajes tierras Athasianas. Con títulos como El carnicero de enanos, Devastador de gigantes, o Peste de pixies, los campeones de Rajaat se establecieron como los portadores de muerte y destrucción de semihumanos y razas humanoides. Rajaat se hizo conocido como el Portador de la Guerra, y las razas no humanas perecieron. Algunos de los pyreen trataron de detener su loca marcha, pero también cayeron ante el Portador de la Guerra y sus Campeones. Los pyreen se convirtieron para siempre en los Portadores de Paz, a pesar de que no lograron detener los miserables planes de Rajaat.

Grandes áreas de bosques se marchitaron y murieron a medida que los Campeones libraban su terrible batalla y extraían el poder vital con sus conjuros profanadores. Algunos de los Campeones tuvieron éxito en su perverso deseo de eliminar a razas enteras, como orcos, pixies y gnomos que desaparecieron de Athas.

Otros llegaron muy cerca de conseguirlo, como el Carnicero de enanos o el Asesino de tari. La tierra misma sufrió junto a los no humanos, debido al uso indiscriminado de la magia profanadora por parte de los Campeones.

El que trató de oponerse a ellos, no importaba a que raza pertenecía, -incluso naciones humanas- cayeron ante sus oscuros poderes. Desde la cima de la Torre Prístina, Rajaat, bañado por la luz de un sol carmesí, un increíblemente viejo Portador de la Guerra esperaba por la victoria final. Las semanas se convirtieron en años, los años en siglos, hasta que un día Rajaat vio volver a sus Campeones. Se puso de pie delante de ellos, con su largo pelo encanecido, y unos ojos que quemaban, esperando impaciente las noticias que le traían.

*“¿Han sido destruidas todas las abominaciones?”* preguntó Rajaat a sus Campeones *“¿Puede la Edad Azul empezar de nuevo?”*

La respuesta a ambas preguntas fue la misma; no.

Los Campeones habían logrado casi la victoria cuando se dieron cuenta de que Rajaat estaba loco. En retrospectiva, los Campeones lo habían sabido siempre. Lo que aprendieron nuevo, fue que no iban a ser los humanos quienes heredarían el recién renacido Athas; serían los medianos.

El 13er Campeón de Rajaat, Borys de Ebe, Carnicero de Enanos, lideró personalmente la revuelta contra Rajaat, la mayoría de los otros campeones se pusieron del lado de Borys en su traición a su antiguo amo.

Con la ayuda de un artefacto llamado la Lente Oscura, Borys y los Campeones encarcelaron a Rajaat más allá de la dimensión sombría del Negro, en un lugar de absoluta nada llamado el

Hueco, la guardia personal de medianos fueron arrojados al Negro.

Fueron asegurados con conjuros de retención y de atadura que permanecieron activos hasta que Tithian de Tyr los perturbó recientemente. Las Guerras de limpieza llegaron a su fin, y comenzó la Edad de los Reyes Hechiceros.

## La Edad de los Reyes Hechiceros.

Aproximadamente hace 2000 años, Borys y la mayoría de los Campeones traicionaron a Rajaat y lo encarcelaron en el Hueco. A cambio de la ayuda dada, Borys les proporciono a los que le fueron leales los siguientes beneficios:

Primero, permitió a cada Campeón reclamar una de las ciudades-estado de la región de Tyr como dominio propio, elevándolos a cada uno al título de Rey Hechicero. Luego les enseñó el proceso para dar el siguiente paso en la escala de existencia. Borys les enseñó a los Reyes Hechiceros como convertirse en Reyes Dragón.

Usando la lente oscura para centrar su magia combinada y su energía psiónica, Borys comenzó el primer paso para la transformación de todos en Reyes Dragón. El resultado de la metamorfosis, la combinación de los conjuros que fueron lanzados, conectaron a cada Rey Hechicero con los planos elementales; estos conductos posteriormente podían ser creados para otorgar la capacidad de la magia elemental sacerdotal. Los Reyes Hechiceros no pueden usar esta magia, pero si imbuirla en sus fieles servidores, los templarios, seres humanos que les habían ayudado en sus Guerras de Limpieza.

Ahora, los Reyes Hechiceros era como dioses, pero Borys no se detuvo aquí.

*“Uno de nosotros debe completar la metamorfosis completa a Dragón si queremos que los conjuros que aprisionan a Rajaat permanezcan en su lugar”* explicó Borys, *“Uno de nosotros debe convertirse en su guardián para el resto de la eternidad...”*



Borys, por supuesto, iba a ser ese guardián. Usando de nuevo la Lente oscura, los Reyes Hechiceros transformaron a Borys en el Dragón.

La Edad de los Reyes Hechiceros comenzó con la traición y estuvo marcada por la tiranía y la esclavitud. El mundo se convirtió en un páramo desolado por culpa de los Reyes Hechiceros y la magia profanadora, y ese ha sido su estado hasta hoy.

## La Década del Heroísmo.

Creo que una nueva edad ha comenzado ya, pero pienso que aquellos que permanecen en su orilla, no poseen la suficiente perspectiva para ver adonde nos lleva. Tal vez es algo presuntuoso por mi parte llamarla la Edad de los Héroes, por lo que me permito llamarla la Década del Heroísmo. Dejo el nombre que corresponda a este periodo a los cronistas que vendrán después de mí. Esta nueva edad se inició hace poco mas de 10 años, cuando el Rey hechicero de Tyr, el Rey Kalak intentó engañar a la naturaleza de igual modo a como Borys hizo hacia dos milenios. El Rey Kalak intentó realizar toda la metamorfosis de 10 etapas de transformación en un Dragón, en un gran ritual.

En Tyr, todo lo que queda de su intento es un zigurat que construyó para centrar toda la energía de sus súbditos. Yo le llamo a esta época la Década del Heroísmo, porque fueron héroes los que dieron un paso adelante para detener al despiadado Kalak (he oído que algunos poetas prefieren el termino, el Tiempo de los Locos, pues para muchos hoy en día este heroísmo equivale a la temeridad)

Liderado por Rikus el gladiador, estos héroes fueron capaces de matar a Kalak y salvar las vidas de miles de ciudadanos de Tyr. Hubo otro importante y esperanzador resultado de tal heroísmo. Tyr se convirtió en la primera ciudad-estado que liberó a sus esclavos.

A medida que la década progresaba, otros intentaron ganar el manto de Rey Hechicero o su poder, en otros lugares. La lente Oscura fue redescubierta. Sadira de Tyr encontró en la Torre Prístina el poder para oponerse al Dragón. Tithian, que tomó el lugar de Kalak como Rey de Tyr, dirigió su mirada a Rajaat como fuente de la inmortalidad.

El Dragón fue destruido, dos Reyes hechiceros y una Reina Hechicera cayeron, y Rajaat, el Primer Hechicero, el Portador de la Guerra escapó de su prisión durante breve periodo, hasta que fue forzado a volver al Hueco que lo había mantenido prisionero durante 2000 años, y esperemos que lo contenga durante muchos más.

Podemos ver los resultados de esta década alrededor de nosotros. La región de Tyr está en un torbellino de agitación, los hambrientos de poder y los ambiciosos compiten para llenar el vacío dejado por la muerte de los Reyes Hechiceros. La derrota de Rajaat formó la Tormenta Cerúlea, una gigantesca tormenta que continua haciendo estragos sobre el Mar de polvo. Casi al mismo tiempo que Rajaat era confinado de nuevo en el Hueco, un gran terremoto tono desde el Oeste. Las replicas siguen amenazando la región de Tyr y una enorme grieta abierta por el terremoto que lleva a partes de Athas que han estado selladas a la región de Tyr.

¿Continuará esta edad de los Héroes? Lo espero fervientemente, Athas necesita héroes si va a sobrevivir y recuperar su vitalidad perdida.

Por el Nómada



## Un Vistazo Sobre Sol Oscuro: Kalidnay

Kalidnay fue una vez un gran poder en la Región de Tyr. Esto cambió hace siglos cuando una fuerza desconocida a los demás reyes hechiceros destruyó abruptamente a la ciudad, haciendo que sus ciudadanos murieran, y haciendo que su rey hechicero, Kalid-Ma, desapareciera. Para los testigos extranjeros, una día Kalidnay era una ciudad vibrante; al siguiente, era una cascara vacía despojada de toda vida.

Kalid-Ma gobernó su ciudad y sus dominios con autoridad férrea, como hacen otros reyes hechiceros. Su mayor lugarteniente era la templario Thakok-An, quien era una terrible maestra del Camino y una arcanista despiadada. Durante los días del gobierno de Kalid-Ma, Kalidnay estaba entre las ciudades estado más ricas, y Kalid-Ma era un formidable profanadora que inspiraba el terror en sus rivales.

A pesar de la importancia de Kalidnay, Kalid-Ma no estaba contento. Buscaba la apoteosis final del profanador -transformarse en un dragón. La metamorfosis de Kalid-Ma progresaba demasiado lentamente para el impaciente monarca. Comenzó a complementar el proceso con conjuros de su propia creación.

Los demás reyes hechiceros descubrieron los planes de Kalid-Ma. Planearon atacar Kalidnay y asesinar a Kalid-Ma mientras estaba débil por su preparación del ritual y antes de que pudiera completar su cambio. Thakok-An se enteró sobre su plan, y buscando ser una heroína, escogió actuar en defensa de su rey en lugar de informarle de su jugada contra él. Los mayores conjuros de Kalid-Ma estaban escritos sobre textos a los que Thakok-An tenía acceso, y comenzó a buscar entre los conocimientos del rey hechicero una forma de ayudarlo. Encontró lo que estaba buscando.

Una noche durante el ritual de ascensión de Kalid-Ma, Thakok-An condujo a su familia a lo alto del gran zigurat en el

corazón de Kalidnay, dentro del cual Kalid-Ma estaba llevando a cabo su ritual. Aquí, Thakok-An comenzó a poner en marcha su magia con sus habilidades recién descubiertas, masacrando a sus familiares para conseguir la energía necesaria para sus poderosos conjuros. Creía que la sangre de su familia reforzarían el ritual de Kalid-Ma y aceleraría su cambio.

El orgullo de Thakok-An la llevó a su caída tanto como su crueldad. Al final de la ceremonia, una gran brecha cercenó al zigurat. La poderosa magia profanadora comenzó a fluir a través de las calles de Kalidnay, matando instantáneamente a cantidades incontables ciudadanos. Los temblores sacudieron a la ciudad. Thakok-An cayó entre los escombros, y perdió la consciencia.

### KALIDNAY EN LO GRIS

Thakok-An se despertó para descubrir que Kalidnay había sobrevivido a la calamidad. Sin embargo, había cambiado. Originalmente, la ciudad se asentaba en una llanura seca, pero ahora descansaba sobre







un isla en el mar de polvo. El cielo se había oscurecido, pero el calor eran tan agobiante como siempre. Una espesa niebla limitaba la vista hasta cualquier distancia más allá de las orillas de polvo.

Thakok-An necesitó cierto tiempo para descubrir que había pasado. Encontró el cuerpo de Kalid-Ma, inerte pero vivo, en los restos del zigurat. En las calles profanadas, sólo localizó a un puñado de ciudadanos vivos. La ciudad estaba en ruinas y había sido reducida a una sombra de su antigua gloria. La locura

de Thakok-An había lanzado a Kalidnay hacia lo Gris y obligado al rey de la ciudad a entrar en un sueño duradero.

Ahora el cuerpo de Kalid-Ma descansa en dicho estado dentro de los restos del zigurat. Grupos dispersos de ciudadanos exiliados ocupan diversas casas, la mayoría en el distrito central de la ciudad, donde se encuentran el palacio de Kalid-Ma, el estadio y el zigurat. Otros edificios se han derrumbado por la falta de uso, el abandono y la decadencia de lo Gris. La calles están en peor estado y son más peligrosas cuanto más se aleje uno de las zonas habitadas.

En lo Gris, Kalidnay esta separado del resto de Athas. Viajar a la ciudad es casi imposible, y huir de ella es incluso más difícil. Unas fuerzas retorcidas atan a Thakok-An, así como a aquellos que estuvieron presentes cuando la ciudad cayó, a la isla de la ciudad. Además, el conocimiento sobre el viaje por los planos en Athas es raro, y pocos irían voluntariamente a Kalidnay incluso aunque pudieran. Lo Gris es un lugar terrible donde los muertos perdidos vagan. Diablos y otras criaturas horribles recorren los páramos, algunos de los cuales de vez en cuando

causan problemas en Kalidnay. La ciudad aún posee algunos recursos de sus buenos tiempos, pero la supervivencia en este reino sombrío puede ser más dura que en las tierras salvajes de Athas.

A pesar de todo lo anterior, existe un camino seguro que lleva a los desafortunados y a los imprudentemente atrevidos a la ciudad estado perdida. Por la noche, una bruma extraña fluye a través de las calles de la Kalidnay en ruinas en Athas. Esta bruma transportan a cualquier dentro de las ruinas a lo Gris. Aquellos atrapados en la bruma vagan sin rumbo durante un tiempo por la niebla, y luego surgen dentro de la versión de Kalidnay en lo Gris. Pero quedar atrapado en la ciudad sombría es un tipo de exilio malvado. La muerte es preferible.

## KALIDNAY EN RUINAS

En Athas, Kalidnay se alza al oeste de Balic, al noroeste de Walis y cerca del Fuerte Meldiro, un puesto comercial de la Casa Shom. Todo lo que queda de la una vez gloriosa ciudad estado son ruinas. Aunque la ciudad fue transportada a lo Gris, al mismo tiempo fue abandonada en Athas. Resultado de ello, existen dos ciudades de Kalidnay; una que se ha convertido en ruinas y ahora esta habitada por no muertos, y una que sobrevive en lo Gris y aún alberga una pequeña población. La Kalidnya en ruinas, en Athas, ha sido parcialmente reclamada por las arenas del desierto. Los no muertos vagan por las calles agrietadas y acechan en edificios en ruinas. La arena penetra cada más en Kalidnay cada año que pasa, enterrando las ruinas y creando cámaras y salas ocultas.

Los viajeros típicos no se acercan a Kalidnay, temiendo que puedan tropezarse con sus extensiones cubiertas por la arena. El misterio de la pérdida de la ciudad se entremezcla con los relatos de horrores tambaleantes, fantasmas sin descansos y brumas mortíferas mantienen alejados a todos excepto a los temerarios, los perdidos y los desesperados. Por otra parte, los cazadores de tesoro asumen que cualquier saqueo fácil ya debe

haber sido llevado a cabo.

Aquellos lo suficientemente imprudentes para enfrentarse a los edificios en ruinas y los muertos vivientes del Kalidnay en ruinas podrían ser capaces de descubrir cualquier escondite aún no descubierto. Sin embargo, las historias son ciertas en relación a los peligros de la ciudad. Incontables cuerpos de los antiguos residentes -aquellos que no han adoptado una no vida monstruosa- están caídos sobre los muebles o extendidos por los suelos o en las calles, sus restos momificados por el tiempo en el entorno sin agua. Queda claro que cualquiera que fuera la condenación que cayó sobre este lugar, llegó rápidamente. Ninguno de los habitantes tuvo oportunidad para prepararse para el fin.

## KALIDNAY DE UN VISTAZO

Kalidnay una vez fue una gran ciudad estado cuyo gobernante era un rival para los reyes hechiceros más poderosos. Ahora, es una ciudad en dos partes. Las ruinas de Kalidnay en Athas son todo lo que quedan en el reino natural. También existe una ciudad sombría en el otro mundo conocido como lo Gris.

**Población:** En el apogeo de Kalidnay, casi 15000 personas la llamaban hogar. Ahora, en Athas, Kalidnay es una ciudad poblada solo por muertos vivientes. En lo Gris, la Kalidnay sombría cobija a apenas 2000 personas, con otras 400 personas viviendo en el pueblo satélite de Artan-Ak. La mayoría de los habitantes de Kalidnay y Artan-Ak son humanos, entre ellos unos pocos semigigantes, elfos y enanos. La natural de lo Gris ha deformado a numerosos individuos que viven y han nacido en Kalidnay desde su llegada al reino de la sombra.

**Agua:** En Athas, Thakok-An desencadenó magia profanadora sobre la ciudad y dañó los pozos, haciendo que casi todo el agua sea venenosa o sobrenaturalmente mortífera. En lo Gris, Kalidnay y Artan-Ak poseen fuentes y pozos que extraen agua fresca aunque amarga de acuíferos subterráneos.

**Suministros:** Las ruinas de Kalidnay en Athas bien podrían formar parte de las tierras salvajes que las rodean. Pocos o ningún

medio puede ser hallado para ayudar en la supervivencia. En lo Gris, la Kalidnay sombría es una ciudad con más recursos no perecederos que habitantes. Ya que ahora vive tan poca gente dentro de Kalidnay, vecindarios enteros contiene almacenes intactos. Los ciudadanos de la ciudad llevan a cabo expediciones para cazar y recuperar alijos ocultos de suministros. Bestias de lo Gris que también han quedado atrapadas dentro de Kalidnay también ofrecen una fuente de comida y bienes para aquellos dispuestos a arriesgarse a cazar estas criaturas.

Además, Kalidnay recibe cargamentos regulares de comida proveniente de Artan-Ak.

**Defensas:** Las ruinas de Kalidnay no poseen una guardia o un ejército organizado, en su lugar confiando en las leyendas oscuras y en las criaturas no muertas para encargarse de los intrusos. En lo Gris, Kalidnay tiene poca necesidad por la defensa. Thakok-An mantiene una pequeña fuerza activa de templarios y soldados para tratar con los monstruos sombríos, así como para mantener a raya a los ciudadanos.

Desde el exilio de la ciudad en lo Gris, Thakok-An ha desarrollado cierto control sobre las fuerzas que mantienen atrapada a Kalidnay en ese plano desolado. Como resultado, puede crear una inmensa barrera de calor reluciente en una radio alrededor a la isla. Esta barrera puede convertir en cenizas a cualquier que no retroceda y en su lugar intente resistir y pasar a través del calor. Sin embargo, este esfuerzo no esta exento de precio para Thakok-An. Solo lo utiliza cuando la amenaza es terrible.

**Posadas y Tabernas:** Unas pocas tabernas aún funcionan cerca del centro de la ciudad sombría, ofreciendo a los clientes regulares una breve huida a los acontecimiento de una vida en lo Gris. Pero la Kalidnay sombría casi no ve visitantes, no necesitan posadas. Los intrusos en la Kalidnay sombría raramente necesitan cobijo, ya que Thakok-An se asegura de capturar a los extranjeros, interrogarlos ampliamente sobre de como llegaron a la ciudad, y luego utilizarlos para otros fines. Aquellos que

desagradan a Thakok-An termina en el estadio tan pronto como ha obtenido todo lo que ha deseado de ellos.

## ESTRUCTURA DE PODER DE KALIDNAY

Thakok-an es el poder y autoridad última en la Kalidnay sombría. Actuando como mayordomo para Kalid-Ma, Thakok-An ha asumido un papel muy similar al de rey hechicero, dirigiendo a los templarios como si fuera la gobernante. La mayoría de templarios y ciudadanos de Kalidnay aún consideran a Kalid-Ma ser su rey hechicero legítimo. Thakok-An, dicen, es su representante mientras duerme. Los susurros sobre que Thakok-An es una usurpadora circulan en la intimidad en ciertos círculos, haciendo que unos pocos planeen una rebelión. La paranoia y la crueldad de Thakok-An han impedido que dichos planes hayan tenido ningún éxito.

Para retener su dominio sobre la ciudad estado, Thakok-An esta obligada a mantener vivo a Kalid-Ma. Al mismo tiempo, debe mantener un engaño de que esta trabajando para devolver la consciencia al rey hechicero. Lo primero lo consigue a través de sacrificios y combates en el estadio, pero lo último es un asunto más complicado. Thakok-An mantiene la apariencia de que trabaja frecuentemente en las cámaras y biblioteca del zigurat para encontrar una forma para despertar al rey.

Con este fin, Thakok-An controla completamente la colección de conocimiento arcano de Kalid-Ma, prohibiendo su acceso al resto de templarios. Si se les permitiera leer sus tratados, los demás podrían descubrir la verdad sobre lo que tuvo lugar en Kalidnay. O peor aún, los demás podrían encontrarse con los aliados más inexplicables de Thakok-An. En su búsqueda de conocimiento, la templario se ha dirigido hacia las criaturas, infernales y de otro tiempo, que habitan en lo Gris. Ha realizado pactos para aprender secretos arcanos y obtener una fuerza privada de demonios combatientes.

## TEMPLARIOS

Los templarios de Kalidnay se consideran devotos de Kalid-Ma,





no de Thakok-An. Unos pocos de los restantes templarios de Kalidnay estaban vivos durante el reinado de Kalid-Ma, habiendo prolongado sus vidas gracias a la magia. Thakok-An ha iniciado generaciones siguientes de templarios. El ritual que alista a un templario al servicio vincula al templario al rey hechicero durmiente, plantando las semillas del potencial arcano. El método que ocasiona este pacto entre los templarios y Kalid-Ma fue uno de los primeros rituales que Thakok-An recuperó de los registros de Kalid-Ma después de la caída de Kalidnay. Incontables templarios han intentado -a través de métodos honestos y deshonestos- obtener este conocimiento de Thakok-An. Nadie ha tenido éxito. Aunque repetidamente rechazados, unos pocos templarios de alta posición regularmente han suplicado a Thakok-An compartir el ritual por miedo a que se podría perder si ella muere. En esta atmósfera política, algunos de estos templarios hace uso de extranjeros para atravesar las defensas que Thakok-An ha colocado sobre el zigurat.

## SOLDADOS

La fuerza militar y policial de la Kalidnay sombría es conocida como el kalid-to, una frase que significa “el puño de Kalid-Ma” en el idioma cultural de Kalidnay. Con sólo un par de miles de ciudadanos viviendo en Kalidnay, es lógico pensar que la soldadesca debería tener menos guerreros. Pero Thakok-An ha mantenido la misma cantidad de hombres del kalid-to desde la llegada de la ciudad a lo Gris. Controla directamente al kalid-to, utilizándolo para mantener a raya las rebeliones en ciernes. El

kalid-to también mantiene su poder sobre la población en el pueblo de Artan-Ak.

Es crucial que Kalidnay reciba suministros regulares de comida provenientes de Artan-Ak, ya que la tierra alrededor de Kalidnay produce pobres cultivos. Los miembros del kalid-to acompañan a las caravanas desde y hacia Artan-Ak para asegurarse de que nadie interrumpe la línea de suministros más fiable de Kalidnay. La interrupción de tales provisiones podría dejar a Kalidnay muy rápidamente carente de comida. Esta escasez entonces podría conceder a los agitadores la capacidad de fomentar más fácilmente motines o incluso una rebelión abierta.

Desde su ascenso a la importancia en lo Gris, con la aprobación de Thakok-An, el kalid-to ha apoyado la tradición de ir de luto por su rey durmiente. Cada miembro del kalid-to viste armadura manchada o tintada completamente de negro. Mientras están de servicio, los soldados también se cubren del todo, excepto los ojos, con capuchas y velos formados por escamas de lagartos oscurecidas. Solo cuando el rey se levante para recuperar su trono este luto podrá terminar. En ese momento, los soldados mostrarán otra vez los colores del rey para celebrar su renacimiento.

El kalid-to también mata o captura a monstruos y seres inteligentes que invaden el dominio de Kalidnay. La captura es preferida. Tales prisioneros son material importante para los planes de Thakok-An, como sus motivos reales para utilizarlos en el estadio de Kalidnay.

## RAZAS SOMBRÍAS EN KALIDNAY

Desde que Kalidnay cayó en lo Gris, varias generaciones de ciudadanos han nacido dentro del extraño entorno del plano. Lo Gris puede cambiar a las criaturas naturales en tal tiempo. La mayoría de esta gente son nacidos en la sombra, comerciando su origen natural por el origen sombrío y, quizás, ganando visión en la penumbra. Para representar a aquellos que lo Gris ha deformado tanto, utiliza a la raza shadar-kai. Para personaje,

utiliza el resumen racial para shadar-kai de la Dragon 372 (traducido en este mismo blog, aquí), tratando a esta gente como nativos parecidos a humanos de la Kalidnay sombría. Para los monstruos, puedes utilizar a los shadar-kai o aplicar el tema de monstruo nacido en la sombra de la Dragon 399. Algunos de los que viven en Kalidnay, normalmente templarios u otros con poder mágico, aceptan voluntariamente a la sombra dentro de ellos. Esta gente se convierten en oscurecidos [shades] como se describe en Héroes de la Sombra [Heroes of Shadow].

## EXPLORANDO KALIDNAY

La ciudad estado de Kalidnay es una débil sombra de su anterior fuerza y gloria. Con solo dos mil habitantes en una ciudad pensada para albergar siete veces esa cantidad, grandes

La gente de Kalidnay son descendientes de los pocos miles que sobrevivieron a la transición hacia lo Gris hace siglos. Desde entonces pocos han llegado a la ciudad, y menos todavía han sobrevivido durante mucho. Como resultado, la gente de Kalidnay apenas es fértil, y la ciudad regularmente se queda corta de comida a pesar de los envíos regulares de su pueblo satélite de Artan-Ak. Kalidnay no posee socios comerciales y ninguna interacción con asentamientos aparte del de Artan-Ak.

La gente de Kalidnay es descendiente de los pocos millares que sobrevivieron a la transición hacia lo Gris hace siglos. Desde entonces pocos han llegado a la ciudad, y menos aún han sobrevivido por mucho tiempo. Por ello, la gente de Kalidnay están muy familiarizados unos con otros. Los extraños son fácilmente identificables. La ley de la ciudad ordena que los residentes informen se visitantes sospechosos al kalid-to. Probablemente los ciudadanos den una alarma absoluta si cualquier recién llegado parece peligroso. De otro modo, los habitantes evitan a propósito a los intrusos y obedecen la ley. Solo aquellos que tienen razones para eludir la ley hablan con los intrusos en Kalidnay sin notificar dicha interacción.

El pueblo de Kalidnay hace lo que puede para mantener en

pie su ciudad. Sin embargo, los edificios en la ciudad se tuercen y derrumban muchos más rápido que las reparaciones y el mantenimiento natural pueden arreglarlos. Todo el lugar posee un aspecto decrepito, en gran parte en ruinas, a pesar de los esfuerzos de aquellos que viven dentro.

## EL ZIGURAT DE KALID-MA

El edificio más importante en Kalidnay es el gran zigurat que Kalid-Ma construyó en el centro de la ciudad. Alzándose por encima de todos los demás edificios, incluyendo el palacio del rey hechicero, el zigurat posee un interior inmenso que fue gravemente dañado durante el incidente que envió a Kalidnay a los Gris. Sus pasillos laberínticos están bloqueados con escombros en lugares críticos. El daño estructural han derrumbado algunos pasos y han abierto algunos nuevos.

Los athasianos a veces afirman que el zigurat fue diseñado como una gran tumba para Kalid-Ma. Esta declaración era una mentira conveniente extendida por el monarca para ocultar el quid de la cuestión a otros reyes hechiceros. En realidad, el zigurat era el punto focal para los intentos de Kalid-Ma de acelerar su transformación en un dragón. También se rumoreaba entre los enterrados de que Kalak robo a Kalid-Ma el conocimiento del zigurat y su papel en la apoteosis dracónica. Este robo fue la razón para una rivalidad intensa entre los reyes hechiceros. También podría haber sido la fuente del plan entre los otros reyes hechiceros para matar a Kalid-Ma.

Dentro del zigurat descansa el cuerpo inconsciente del rey hechicero de Kalidnay, en un coma resultado del desastre que trajo la ciudad a lo Gris. Thakok-An ha colocado una cantidad de trampas y guardas por todo el zigurat para impedir que nadie dañe el cuerpo de Kalid-Ma. Aunque Thakok-An esta buscando una forma para revivir al rey hechicero, su falta del necesario conocimiento arcano ha frustrado sus esfuerzos. Además, teniendo un gusto por el poder, Thakok-An se resiste a darse por vencida. En su lugar se asegurado de que nadie puede

alcanzar el cuerpo de Kalid-Mad sin grave riesgo. Los ciudadanos de Kalidnay dicen que criaturas extrañas recorren las salas del zigurat cuando Thakok-An no esta. La verdad es que Thakok-An, incapaz y reacia a confiar en el kalid-to y en los secundarios templarios, utiliza diablos aliados como guardianes y guerreros.

**La Familia de Thakok-An:** Además de las defensas que Thakok-An ha colocado dentro del zigurat, unas cuantas más criaturas sobre las que la templanía no tiene control viven en el edificio. Cuando Thakok-An sacrificó a los miembros de su familia en su estúpido y fracasado intento por ayudar a Kalid-Ma, varios de sus parientes se convirtieron en fantasmas y otros muertos vivientes mientras la ciudad pasaba a lo Gris. Ahora estas criaturas plagan el edificio y sus cercanías, mostrando sus formas horribles lo suficiente para recordar constantemente a Thakok-An sus pecados.

## EL ESTADIO

Lo que una vez fue un gran estadio para el placer de las masas desde entonces se ha deteriorado bastante. Las extensiones superiores del estadio se están derrumbando, y secciones enteras de los asientos del estadio corren el riesgo de derrumbarse. Algunos partes se han caído, exponiendo enormes pozos dentro los asientos. En otros lugares, las escaleras parecen listas para desintegrarse antes de que un persona pueda ser capaz de alcanzar un nivel superior.

A pesar de estos hechos, la gobernante de Kalidnay organiza periódicamente combates profesionales de gladiadores y obliga a los prisioneros a luchar en el estadio. En la superficie, estos juegos son para la diversión del pueblo. La verdad es más complicada.

Las batallas del estadio en verdad atraen a las multitudes, pero algunos ciudadanos piensas que los combates de gladiadores es un desperdicio. Los nobles de Kalidnay se refieren a estos enfrentamientos libertinos como “ejecuciones”, sugiriendo que cada vez que los juegos tiene lugar la ciudad pierde el diez por

ciento de su gente.

Sin embargo este tipo de deporte sangriento podría parece sin sentido en una ciudad estado tan poco poblada como Kalidnay. Thakok-An tiene una buena razón para continuar esta costumbre. Su razón de ser incluye librar a la ciudad de bocas no deseadas que alimentar. Pero la verdad más profunda y más siniestra es que Kalid-Ma, en su comba bajo el zigurat, aún necesita drenar energía vital para mantenerse. Celebrando acontecimientos gladiadores regulares, Thakok-An canaliza la fuerza vital de los combatientes moribundos hacia Kalid-Ma. Sin estas muertes, Kalid-Ma podría comenzar a drenar energía de los demás ciudadanos de Kalidnay, llevando a una muerte debilitante al resto de la población.

## BARRIOS VACIOS

Gran parte de la Kalidnya sombría esta desierta, por lo menos en que respecta a los ciudadanos de la ciudad. Conocidos colectivamente como los Barrios Vacíos, estas zonas una vez fueron prosperas pero ahora nadie vive en ellas. Los Barrios Vacíos son peligrosos en gran medida por sus derrumbes, y sirven para acoger a los horrores de lo Gris. A pesar de estos hechos, algunas personajes emprenden expediciones hacia los Barrios Vacíos, arriesgando su vida y extremidades para recuperar suministros y objetos valiosas que aún podrían quedar allí.

**Thraxes Gorg-Ol:** Aquellos que han regresado de misiones de búsqueda de objetos útiles informan de desapariciones y cuerpos disecados de compañeros buscadores tirados en las calles abandonadas. Tales incidentes son la obra de thraxes que acechan en los Barrios Vacíos. Todos estos thraxes descienden de o una vez fueron miembros decadentes de la familia Gorg-Ol, una de las casas nobles más poderosas de Kalidnay. Los miembros de la familia estaban nadando en un gran estanque dentro de su villa -cuando el ritual de Thakok-An salió mal. La transición a lo Gris dejo a todos poseídos por una terrible sed que el agua normal no puede saciar. Solo la humedad de un



cuerpo vivo les satisface. Para saciar esta necesidad antinatural, los thraxes cazan en los Barrios Vacíos y al borde del Kalidnay central a los desprevenidos y a los incautos.

## EMPORIO DE LA CASA VORDON

Localizado profundo dentro de los Barrios Vacíos se encuentra el emporio de la Casa Vordon, un grupo de edificios amurallado que es más una fortaleza que una mansión. Una vez, este emporio fue la sede de poder para la casa mercantil Vordon. Horgus-Len, entonces patriarca de la Casa Vordon, fue el responsable de proporcionar a Thakok-An los reactivos que necesitaba para su ritual la noche en que Kalidnay cayó en lo Gris. El astuto viejo Patriarca se aseguró de que él y sus sirvientes estuvieran fuera de la ciudad esa noche, evitándoles la ciudad de Kalidnay. Más adelante la Casa Vordon traslado su base de poder a Tyr.

Este emporio estaba mayoritariamente vacío cuando Kalidnay se enfrentó a su condenación. Ahora pertenece a un kaisharga llamado Laylon-Ka. Un kaisharga es una criatura muerto viviente similar a un liche, aunque carece de filacteria. Kalishargas comercia vida por poder, extendiendo de forma antinatural su existencia durante siglos. En vida, Laylon-Ka era una comerciante de las dunas de la Casa Vordon que también era miembro de la Alianza Velada. Creyó que sus operaciones clandestinas eran secretas, pero fueron la razón principal por la que Horgus-Le la abandono. Leylon-Ka se volvió al estudio de la magia de la sombra después de la transición de Kalidnay. Pronto descubrió una forma para transformarse en un ser inmortal.

Los detalles sobre los habitantes del emporio de la Casa Vordon son mantenidos en secreto, no vaya a ser que atraigan demasiada atención. Aún así, Laylon-Ka se ha erigido como la líder de una organización sin nombre, compuesta por una cantidad de los exploradores y ladrones más experimentados de la ciudad. Los miembros puede viajar por los Barrios Vacíos y las zonas centrales de la ciudad con facilidad. Aquellos que esperan adentrarse en los Barrios Vacíos podrían contratar sin

saberlo a miembros del grupo de Laylon-Ka, quienes son los mejores guías. La cábala sin nombre de la liche es uno de los pocos centros de poder separado del de Thakok-An. Laylon-Ka también posee uno de los Orbes de Kalid-Ma, el cual consiguió de unos aventureros que fueron atrapados en las ruinas mundanas de Kalidnay después del anochecer.

## ARTAN-AK

En el extremo norte de la isla donde Kalidnay ahora descansa existe un pequeño pueblo llamado Artan-Ak. Artan-Ak fue fundado durante el breve tiempo entre la aparición de Kalidnay en lo Gris y la solidificación del poder de Thakok-An como administradora de la ciudad estado. El pueblo se encuentre en medio de la única tierra cultivable en la isla -sólo aquí la tierra puede ser trabajada para producir importantes cosechas. Desafortunadamente para los habitantes del pueblo, Thakok-An orden que la mayor parte de las cosechas sean entregados a Kalidnay para alimentar a la población, la cual de otro modo moriría de hambre. Los miembros del kalid-to están estacionados aquí para asegurarse de que los aldeanos no se traen de vuelta de sus entregas. Cuando la comida llega a Kalidnay, los templarios de Thakok-An supervisan su distribución, dejando claro a la gente de la ciudad quien controla su destino.

El Camino Oculto: Sin saberlo Thakok-An, un joven noble llamado Xaltan-Re fundó una secreta escuela del Camino en Artan-Ak durante sus primeros años. La escuela ha sobrevivido hasta hoy en día, y Xaltan-Re sigue enseñados, su vida extendida a través de su conocimiento superior de la psiónica. Xaltan-Re enseña lo que sabe a aquellos que muestran cualquier indicio de habilidad en las artes psíquicas. Sus discípulos utilizan sus habilidades para confundir las mentes de los soldados kalid-to que llegan al pueblo. Los rebeldes encubiertos de Xaltan-Re hacen justo lo suficiente para hacer que los soldados pasen por alto almacenes determinados y el envío ocasional que parece menos pesado de lo que debería ser.

## MAR DE POLVO

La isla sobre la cual la Kalidnay sombría esta situada esta en el medio de un inmenso tramo de polvo, similar al Mar de Polvo en Athas. Ya que Kalidnay era una ciudad estado sin litoral en Athas, no tienen ni puerto ni muelles. Ahora parece extrañamente fuera de lugar encaramada sobre la cuenca de polvo. En los años desde la llegada de Kalidnay a lo Gris, una pequeña cantidad de ciudadanos aventureros han intentado construir sus propios esquifes de lodo u otros barcos para surcarlo. Gran parte de los esfuerzos terminan con los conductores de los vehículos sucumbiendo a los peligros del lodo.

Millares de criaturas extrañas y peligrosas viven en el polvo alrededor de Kalidnay -no simplemente horrores del polvo y otros monstruos nativos de Athas. Entidades de pesadilla acechan alrededor de la ciudad, monstruos compuestos tanto de muerte y locura como de materia física, han devorado a más de un navegante del polvo. Peor, criaturas infernales y criaturas muertos vivientes han atacado a aquellos que intentan abandonar Kalidnya por el lodo, casi como si la isla fuera una prisión vigilada.

El Barranco: En el extremo sur de Kalidnay, donde una vez un gran barranco se abría, la ciudad desciende abruptamente hacia la cuenca de polvo que rodea a la isla. Esta zona, comunmente llamado el Barranco, también esta lejos del centro de la ciudad para tener muchos habitantes. Aquí es donde Thakok-An hace que los miembros del kalid-to se deshagan de aquellos muertos en el estadio. A consecuencia de esta fuente de comida, intermitente aunque posible, una cantidad de criaturas espantosas han establecido hogares permanentes en el Barranco. Thakok-Al alimenta directamente a algunas de estas monstruosidades que habitan en el polvo cuando necesita deshacerse de alguien que es demasiado peligroso para ser liberado en el estadio. A veces utiliza estos sacrificios para dar ejemplos terribles y para demostrar su poder e influencia sobre los peligros de lo Gris. De esta forma, Thakok-An también ha

creado una alianza secreta con varios monstruos sombríos inteligentes del polvo.

## THAKOK-AN

Thakok-An es la administradora de Kalidnay, gobernando en lugar de Kalid-Ma. Posee el control sobre la gente, los templarios y el kalid-to. Sin embargo, su capacidad para mantener este poder depende enteramente de la idea de que sirve de forma reverente a Kalid-Ma y pretender restablecerlo en su lugar legítimo como gobernante de la ciudad. Con el tiempo, Thakok-An ha desarrollado un gusto por el gobierno, y no esta segura como la tratará Kalid-Ma si le llega a despertar. Se ha convencido que es mejor para Kalidnay si sigue durmiendo para siempre.

## Conocimiento

**Historia CD 30:** Thakok-An es una dictadora cruel que una vez fue la primera entre todos los templarios de Kalidnay. A lo largo de sus años de servicio, exaltó en alto y a menudo las virtudes del rey hechicero, y sirvió sin fallo. Se ganó una reputación de sirviente despiadada e incondicional. A través de estos méritos, así como la astucia y la traición, finalmente se abrió paso hasta estar al lado de Kalid-Ma. Mientras lo hacía, se obsesionó con el rey hechicero, imaginándose como su mayor amante.

Incluso ahora, Thakok-An se refiere a si misma como la reina de Kalid-Ma. Su pasión por el rey hechicero era conocida tanto dentro como fuera de la ciudad. La gente en otras ciudades estados sinceramente la llamaban la Reina de Kalidnay. A pesar de este apodo popular, el rey hechicero nunca reconoció a Thakok-An como su reina antes del incidente que lanzó a Kalidnay a lo Gris. Es dudoso que le devolviera su entusiasmo.

**Recursos CD 39:** El control de Thakok-An sobre Kalidnay depende de factores externos, no siendo el menos importante las maquinaciones de los Orbes de Kalid-Ma. Retiene la vena malvada que le sirvió tan bien bajo Kalid-Ma, arrojando a los criminales al estadio y basando en la lealtad la distribución de los suministros básicos. Sin embargo, Thakok-An ha sido obligada a

realizar juramentos oscuros para mantener a la ciudad viva. El mayor de los pactos que ha realizado ha sido con diablos más allá de la isla de Kalidnay.

Thakok-An	Controlador de élite nivel 16
Humanoide natural Mediano	2800 PX
PG 304; Maltrecho 152	Iniciativa +9
CA 30, Fortaleza 26, Reflejos 28, Voluntad 30 Percepción +14	
Velocidad 6 Visión en la penumbra	
Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⚔ Lanza (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +21 contra CA	
Impacto: 3d8 + 8 de daño.	
🌀 látigo de ego (psíquico) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 10 (una o dos criaturas); +19 contra Voluntad	
Impacto: 3d10 + 8 de daño psíquico, y Thakok-An desliza 3 casillas al objetivo.	
👁 Agarrón de Kalid-Ma (miedo, necrótico) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 10 (una o dos criaturas); +19 contra Fortaleza	
Impacto: 3d10 + 8 de daño necrótico, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final del siguiente turno de Thakok-An.	
👁 Vínculo mental (miedo, psíquico) ♦ Recarga cuando ninguna criatura esta dominada por este poder	
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +19 contra Voluntad	
Impacto: 3d12 + 5 de daño psíquico, y el objetivo queda dominado hasta el final del siguiente turno de Thakok-An. Cuando Thakok-An orden al objetivo realizar una acción, puede ordenarle que realice tres (una estándar, un movimiento y una acción menor), a no ser que el objetivo este atontado.	

❄ Amplificación de miedo (miedo, psíquico) ♦ Encuentro
Ataque: Área explosión 1 en un radio de 10 (enemigos en la explosión); +19 contra Voluntad
Impacto: 3d12 + 5 de daño psíquico.
Fallo: Mitad de daño.
Efecto: Hasta el final del encuentro, siempre que Thakok-An impacte al objetivo con un efecto de miedo, puede utilizar una acción gratuita para deslizar al objetivo 3 casillas.
ACCIONES DESENCADENADAS
Profanación arcana (necrótico) ♦ Encuentro
Desencadenante: Una tirada de ataque de agarre de Kalid-Ma falla.
Efecto (acción gratuita): Los enemigos a 3 casillas de Thakok-An sufren 10 de daño necrótico, y Thakok-An vuelve a tirar la tirada de ataque que activó el poder.
Aumento psiónico ♦ Recarga cuando Thakok-An sufre daño psíquico
Desencadenante: Thakok-An impacta a un enemigo con látigo de ego.
Efecto (acción gratuita): El ataque que activa el poder inflige 2d10 de daño psíquico adicional.
<b>Habilidades</b> Arcanos+18, Engañar +18, Intimidar +18, Perspicacia +14
<b>Fue</b> 10 (+08) <b>Des</b> 13 (+09) <b>Sab</b> 12 (+09)
<b>Con</b> 16 (+11) <b>Int</b> 20 (+13) <b>Car</b> 21 (+13)
<b>Alineamiento</b> maligno
<b>Idiomas</b> común
<b>Equipo</b> túnica de templario, lanza de hueso



## ENCUENTROS

Thakok-An posee pocos verdaderos aliados en Kalidnay. Otros templarios podrían permanecer a su lado durante un tiempo, pero pueden abandonarla ante cualquier muestra de debilidad. En su lugar, Thakok-An ha llegado en confiar en su propia habilidad, así como sus alianzas con las criaturas infernales y monstruos sombríos que ha permitido entrar en la ciudad.

Thakok-an es una guerrera frenética, desesperada y un poco loca. Ha pasado tanto tiempo manteniendo la ilusión de su gran poder como consorte de Kalid-Ma que esta dispuesta a realizar cualquier cosa para mantener este engaño. Esto significa que, durante un combate, Thakok-An actúa para castigar a aquellos que se le oponen. Escoge a los enemigos más débiles con la esperanza de intimidar a los otros enemigos para que huyan o se sometan.

## KALID-MA

Sin saberlo Thakok-An, su manipulación del ritual de Kalid-Ma resultó en su transformación en un dragón. Sin embargo, la consecuencia última fue algo que ninguno de los dos esperaba, dejando al rey hechicero en su actual condición y creando un artefacto legendario.

## CONOCIMIENTO

**Historia CD 30:** Kalid-Ma una vez fue un poderoso rey hechicero y el gobernante de la ciudad estado de Kalidnay. En la cumbre de su poder, era al menos tan poderoso como Hamanu de Urik. Ningún otro rey hechicero se atrevía a oponersele. Sin embargo, la mayoría de la gente cree que Kalid-Ma fue destruido en una catastrofe misteriosa, junto con el resto de su ciudad-estado, hace algunos siglos.

**Arcanos CD 39:** Aunque quedan pocos registros del incidente, aproximadamente en el momento en que el desastre golpeó a Kalidnay, un poderoso dragón surgió del sur. Comenzó a arrasar todo a su paso. A diferencia del Dragón de Tyr, esta

criatura inmensa parecía estar formado parcialmente de sombra viviente, un ser de oscuridad y magia profanadora que surgía volando de las peores pesadillas.

Este dragón era, de hecho, era Kalid-Ma. Cuando Thalok-Ak enredó con el ritual de transformación del rey hechicero, la magia de sombra que empleó de hecho aceleró el cambio dracónico. Su intromisión también envió a todos los seres locales, incluyendo el cuerpo humano de Kalid-Ma, a lo Gris junto a una copia sombría de Kalidnya. Mientras la caída en la sombra se intensificaba y su forma material iba a lo Gris, las oscuras emociones de Kalid-Ma, el espíritu más oscuro, y la magia de sombra de los conjuros de magia de sombra de Thakok-An se combinaron. El rey hechicero se convirtió en un dragón de espíritu y sombra, carente de toda razón, en el mundo natural.

Durante semanas, el loco Kalid-Ma se desbocó por todo Athas hasta que Kalak de Tyr, Hamanu de Urik y Borys de Ebe combinaron sus fuerzas para eliminarlo. Sin embargo, sin saberlo los reyes hechiceros, Kalid-Ma no fue vencido completamente. Desde que el cuerpo de Kalid-Ma ha sido arrastrado a lo Gris, la muerte de su forma dragón falló en poner fin a su existencia. En su lugar, su consciencia quedó atrapada en un artefacto compuesto por varias partes conocido como las Orbes de Kalid-Ma.



Kalid-Ma	Controlador solitario nivel 30
Bestia mágica sombrío Gargantuesco (dragón)	95000 PX
PG 1120; Maltrecho 560	Iniciativa ver acciones del dragón
CA 44, Fortaleza 43, Reflejos 40, Voluntad 44 Percepción +24	
Velocidad 10, volar 10 (flotar) Visión en la oscuridad	
Tiradas de salvación +5; Puntos de acción 2	
RASGOS	
Acciones del dragón	
Kalid-Ma no tira iniciativa. Tiene una puntuación de iniciativa de 20, 30 y 40, y realiza un turno en cada orden, aunque aún puede realizar una acción inmediata por asalto. No puede retrasar o preparar acciones. Al final de cualquier de los turnos de Kalid-Ma, si esta sujeto a un efecto que lo atontase, aturdiese o dominase, ese efecto finaliza.	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⬇️ <b>Garra</b> ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 4 (una criatura); +35 contra CA	
Impacto: 6d8 + 11 de daño, y el objetivo pierde todas las resistencias a necrótico y psíquico (salvación termina).	
⬇️ <b>Mordisco mutilador</b> ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 4 (una criatura); +35 contra CA	
Impacto: 6d10 + 5 de daño, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).	
Efecto secundario: El objetivo queda ralentizado (salvación termina).	
⬅️ <b>Profanación del dragón</b> (necrótico) ♦ A voluntad	
Ataque: Cercano explosión 5 (criaturas en la explosión); +33 vs Fort	
Impacto: 4d10 + 6 de daño necrótico.	
⬅️ <b>Garras barredoras</b> ♦ A voluntad	
Ataque: Cercano estallido 4 (enemigos en el estallido); +35 contra CA	
Impacto: 4d8 + 10 de daño, y Kalid-Ma desliza al objetivo 2 casillas.	
☠️ <b>Muerte profanadora</b> (necrótico) ♦ Recarga cuando Kalid-Ma impacta con profanación del dragón	
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +33 contra Fortaleza	
Impacto: 6d10 + 7 de daño necrótico, y daño continuado necrótico 20 (salvación termina).	
Primera Tirada de Salvación Fallida: El daño continuado necrótico aumenta de 20 a 30.	

⬅️ <b>Aliento de la noche</b> (fuerza, necrótico) ♦ Encuentro
Requisitos: Kalid-Ma debe estar maltrecho.
Ataque: Cercano estallido 10 (criaturas en el estallido); +33 vs Ref
Impacto: 6d10 + 3 de daño por fuerza y necrótico, y el objetivo queda cegado (salvación termina).
Fallo: Mitad de daño.
⬅️ <b>Corrupción de Kalid-Ma</b> (necrótico) ♦ Encuentro
Ataque: Cercano explosión 5 (criaturas en la explosión); +33 vs Fort
Impacto: 6d10 + 5 de daño necrótico, y el objetivo no puede recuperar puntos de golpe hasta el final del siguiente turno de Kalid-Ma, y Kalid-Ma empuja al objetivo 5 casillas.
Fallo: Mitad de daño, y Kalid-Ma empuja al objetivo 3 casillas.
ACCIONES DE MOVIMIENTO
Pasar a través de lo Gris (teleportación) * A voluntad
Efecto: Kalid-Ma se teleporta 5 casillas, y también puede teleportar a cualquier criatura adyacente con él ante de que se teleporte a una casilla sin ocupar adyacente a su nuevo espacio.
ACCIONES MENORES
<b>Cambiar de forma</b> (polimorfismo) ♦ A voluntad
Efecto: Kalid-Ma altera su forma para parecer un humano Mediano único (su propia forma humana) hasta que ataca, finaliza el efecto como acción menor, o queda reducido a 0 puntos de golpe.
ACCIONES DESENCADENADAS
⬇️ <b>Latigazo de cola</b> ♦ A voluntad
Desencadenante: Un enemigo finaliza su movimiento a 4 casillas de Kalid-Ma.
Ataque (reacción inmediata): Cuerpo a cuerpo 4 (enemigo que activa el poder); +35 contra Reflejos.
Impacto: 6d8 + 11 de daño, y Kalid-Ma derriba al objetivo.
<b>Pulso maltrecho</b> ♦ Encuentro
Desencadenante: Kalid-Ma queda maltrecho por primera vez.
Efecto (acción gratuita): Corrupción de Kalid-Ma se recarga, y Kalid-Ma la utiliza inmediatamente.
<b>Fue</b> 29 (+24) <b>Des</b> 28 (+24) <b>Sab</b> 28 (+24)
<b>Con</b> 32 (+26) <b>Int</b> 23 (+21) <b>Car</b> 35 (+27)
<b>Alineamiento</b> caótico maligno <b>Idiomas</b> común, dracónico, celestial

## ENCUENTROS

Kalid-Ma solo puede ser despertado si alguien reúne todas los Orbes de Kalid-Ma. Si esto tiene lugar cerca del Kalidnay sombrío, las fuerzas de Kalidnay seguro que acompañas a su amo. (Si Kalid-Ma destruye a Thakok-An por sus transgresiones depende completamente de su gran astucia). El dominio de la magia de Kalid-Ma hace posible que se transporte a si mismo y a ssu seguidores desde lo Gris al mundo. Si el rey hechicero renace, es capaz de llegar a Athas listo para emprender la guerra. En esta situación, se centrará sobre aquellos que eliminaron su forma de dragón original, comenzando con Kalak. Averiguar el fallecimiento de Kalak es poco probable que impida el ataque de Kalid-Ma sobre Tyr.

Kalid-Ma es una fuerza de pura destrucción. La primera vez que se transformó en un dragón tocado por la sombra, se desbocó. Si resucita, tendrá más control sobre sus acciones. Sin embargo, emplea sus poderes sin importarle el posible daño colateral. Además, utiliza amenazas contra inocentes para distraer a los tonto heroicos. Contra Tyr, el objetivo de Kalid-Ma es la aniquilación total, aunque descubrir la muerte de Kalak podría hacer que preservada la ciudad para que uno de sus seguidores la gobierne. Urik puede huir con menos daño, convirtiéndose en la nueva ciudad del trono de Kalid-Ma. El rey dragón podría conceder Urik a Thakok-An u otro devoto antes de abandonarla para encargarse del Dragón de Tyr, con la intención de convertirse en el amo final de Athas.

## LOS ORBES DE KALID-MA

Los Orbes de Kalid-Ma son cinco esferas de obsidiana que el rey hechicero utilizó en el ritual para transformarse en un dragón profanador. Sin embargo, desde que la intervención de Thakok-An corrompió ese ritual, las orbes se han convertido en algo más. Ahora son los recipientes para la consciencia fragmentada de Kalid-Ma. De hecho, la única razón por la que Kalid-Ma no murió en el acto, y porque su cuerpo duerme en Kalidnay hasta



el día de hoy, es debido a que su mente quedó atrapado dentro de los Orbes de Kalid-Ma. Ahora los cinco orbes buscan volver a unirse para que así Kalid-Ma pueda regresar a Athas.

Cuando Kalidnay cayó en lo Gris, las cinco esferas de obsidiana permanecieron en Athas. Saqueadores afortunados, sin conocer lo que había hallado, se llevaron los orbes del zigurat en la Kalidnay en ruinas y los vendieron. Ahora están dispersos por toda la región de Tyr. Todos han desaparecido de la historia, reapareciendo sólo en raros relatos extravagantes o en registros históricos.

Laylon-Ka, el liche de la Casa Vordon en Kalidnay, posee uno de los Orbes de Kalid-Ma entre sus garras. Se cree que Hamanu posee otra. Desconocido para todos excepto unos pocos dray (dragónidos), Absalom posee un tercer orbe profundo dentro de Giustenal. El paradero de los otros dos es un misterio, aunque un rumor oscuro indica que una esfera de obsidiana ha sido vista dentro del zigurat de Kalak.

Cada orbe es un artefacto de gran poder psíquico y arcano. El portador de una de estas esferas de obsidiana posee una ventaja clara sobre cualquier enemigo. Pero un dueño también siente una obsesión abrumadora por encontrar los otros orbes.



## Orbe de Kalid-Ma

## Nivel de Parangón

*La superficie reflectante de esta esfera de obsidiana a veces muestra transformaciones draconicas o imágenes de la actual ubicación de las demás de su clase.*

**Artefacto:** Utensilio (orbe)

**Mejora:** +4 a las tiradas de ataque y de daño.

**Crítico:** +4d10 de daño psíquico.

**Propiedad:** Ganas un bonificador +4 a la CA contra ataques de armas a distancia.

**Propiedad:** Ganas un bonificador +4 a las tiradas de salvación contra la condición de dominación.

**Poder (diario):** Acción menor. *Efecto:* Recuperas 6 puntos de poder psíquico.

**Poder (diario):** Acción menor. *Efecto:* Recuperas el uso de un poder de ataque de encuentro o diario gastado que posee la palabra clave arcano o psíquico.

**Poder (a voluntad):** Acción menor. *Requisitos:* Un Orbe de Kalid-Ma debe estar tocando a otra. *Efecto:* Los dos orbes se fusionan en una. Si todos los cinco orbes han sido combinados de esta forma, Kalid-Ma resucita y aparece en la espacio sin ocupar más cercano.

## OBJETIVOS DE LOS ORBES DE KALID-MA

- ◆ Ser reunidos con todos los demás Orbes de Kalid-Ma, restableciendo la mente de Kalid-Ma a su cuerpo.
- ◆ Oponerse a los esfuerzos del Dragón de Tyr, Hamanu, Kalak, y el rey Tithian, el reemplazo de Kalak.
- ◆ Destruir al Dragón de Tyr.
- ◆ Viajar a Kalidnay sombrío y encontrar a Thakok-An, posiblemente castigándola por su fracaso.

## COMO INTERPRETAR AL ORBE DE KALID-MA

Cada uno de los Orbes de Kalid-Ma es una personalidad completa, pero poseen suficiente de la mente de Kalid-Ma para tener un objetivo y voluntad. Una orbe ofrece a su dueño ilusiones de grandeza e invencibilidad. Un persona en posesión de un orbe siente un fuerte deseo por dejar de lado sus antiguos intereses y dedicar todo el tiempo y esfuerzo a los estudios arcanos y psíquicos. Cada orbe desea un portador que sea un maestro de la magia arcano o psíquica. Un místico así esta mejor equipado para reunir todos los cinco orbes.

## ARMONIA

Los Orbes de Kalid-Ma se diferencian de otros artefactos, en que no responden al poder creciente de su dueño. En su lugar, los Orbes de Kalid-Ma buscan a aquellos que les acerquen unos a otros, y recompensan a cualquiera que tome las medidas para restablecer la mente de Kalid-Ma.

Puntuación inicial	5
El dueño lleva el orbe a Kalidnay	+5
El dueño la funde con otro Orbe de Kalid-Ma	+5
El dueño posee el tema de templario	+2
El dueño posee puntos de poder psíquico	+2
El dueño utiliza profanación arcano (1/día)	+1
El dueño finaliza el día sin haber utilizado el orbe como utensilio	-2
El dueño actúa contra los intereses de Kalidnay	-2

## COMPLACIDO (16-20)

*“Escucho la voz de Kalid-Ma”*

El Orbe de Kalid-Ma busca recompensar al dueño por sus esfuerzos en devolver a la vida a Kalid-Ma. Muestra escenas frecuente de Kalid-Ma y Kalidnay antes de la catastrofe, ofreciendo al portador visiones de los días gloriosos de Kalid-Ma.

**Propiedad:** Siempre que realices un ataque que posea la palabra clave psíquico, puedes conseguir un impacto crítico con una tirada de 19-20.

**Poder (diario):** Acción estándar. Efecto: Tú y tus aliados a 10 casillas de ti instantaneamente viajáis a las afueras de tanto la Kalidnay en ruinas o la Kalidnay sombría.

## SATISFECHO (12-15)

*“Un dragón espera huir de este orbe. Lo puedo sentir”.*

El dueño probablemente ha llevado a cabo pequeñas acciones para restablecer a Kalid-Ma a su legítimo lugar, pero se puede hacer más. A veces el orbe tiembla como si una criatura dentro intentase eclosionar.

**Propiedad:** Eres inmune al daño psíquico.

**Poder (diario ♦ necrótico, psíquico):** Acción menor. Efecto: Cada enemigo adyacente a ti sufre 20 de daño necrótico y psíquico.

## NORMAL (5-11)

*“Este orbe es uno de cinco, y cada uno es más poderoso cuando es unido a otro”.*

El Orbe de Kalid-Ma espera y vigila, sin ofrecer reacciones positivas o negativas.

## INSATISFECHO (1-4)

*“¿Alguien más puede escuchar ese susurro?”.*

El orbe esta abiertamente descontento con su dueño. Las defensas mentales que una vez proporcionó comienzan a desaparecer, abriendo puntos débiles en la mente del dueño.

**Propiedad:** Ganas vulnerable 5 a psíquico, y pierdes la resistencia a psíquico que poseas por cualquier otra fuente.

**Propiedad:** Siempre que consigas un 1 natural en una tirada de ataque que realices utilizando el Orbe de Kalid-Ma, concedes ventaja en combate (salvación termina).

## ENFURECIDO (0 O MENOS)

*“Me borra la mente. Pronto, nada quedará de mi”.*

El orbe sabe que su dueño no va a conseguir lo que todos los orbes desean. Intenta activamente pasar a las manos de otro.

**Propiedad:** Ganas vulnerable 10 a psíquico, y pierdes la resistencia a psíquico que poseas por cualquier otra fuente.

**Propiedad:** Siempre que consigas un 1 natural en una tirada de ataque que realices utilizando el Orbe de Kalid-Ma, queda aturdido (salvación termina).

## COMO SEGUIR ADELANTE

*“Los orbes se buscan unos a otros, como parientes perdidos en el desierto”.*

Un Orbe de Kalid-Ma se puede mover de dos formas. O bien el orbe busca a otro que esta más dispuesto a reunir a los orbes y restablecer a Kalid-Ma, o el dueño fusiona los cinco Orbes de Kalid-Ma. En el segundo caso, el rey hechicero tocado por la sombra renace en toda su magnificencia. Lo que podría hacer con o a su salvador nadie lo sabe. .



## Un Vistazo Sobre Sol Oscuro: La Casa de la Mente

Enseñar el Camino, el arte de manipular el poder psiónico, esta prohibido en la ciudad de Draj. Por orden del rey hechicero, el único lugar para aprender psiónica es en su propia academia, llamada la Casa de la Mente. Allí, Tectuktitlay en personaje vigila el entrenamiento de futuros maestros en el Camino. Aunque nadie excepto Tectuktitlay puede conocer sus motivos, por las ciudades estado se extienden rumores sobre que el rey hechicero esta creando su propio ejército de psiónicos para lanzarlos sobre sus enemigos. Otros rumores afirman que Tectuktitlay esta construyendo un sacerdocio psiónico para acelerar su transformación en dragón y así desafiar al Dragón de Tyr.

El director de la escuela, un humano anciano llamado Ixtabai, supervisa un personal de grandes y pequeños maestros del Camino, así como un puñado de templario que actúan como profesores en la escuela. Todos los maestros en la escuela son antiguos alumnos que consiguieron graduarse para avanzar la capacidad, y se dice que cada uno posee técnicas que solo él o ella conoce. Muchos de los estudiantes consideran a Ixtabai un testafarro, pero el resto del personal obedecen sus órdenes por una buena razón: Ixtabai ha situado sutiles trampas psiónicas en las mentes de sus estudiantes, así que si uno se vuelve problemático, el envejecido mentor sencillamente puede activar la trampa, dejando al sujeto inconsciente.

A pesar de la influencia que Ixtabai ostenta sobre el personal y los estudiantes, Tectuktitlay es el señor incuestionable de la escuela, y el rey hechicero tiene una participación directa en el entrenamiento incluso de los reclutas más nuevos. Abundan rumores sobre que el rey hechicero utiliza esta oportunidad no solo para enseñar a los estudiantes, sino para sondear sus mentes, aunque lo que busca sólo él lo sabe. Algunos creen que esta buscando señales de sedición, esperando descubrir



a miembros de la Alianza Velada que se han atrevido a infiltrarse en su escuela. Otros sostienen que Tectuktitlay podría moldearlos en un arma poderosa, la llegada de la cual ha visto al escudriñar el futuro.

Sin importar que esta buscando el rey hechicero, sólo un puñado de estudiantes supone una promesa real. La escuela enseña a unos doscientos en un momento dado, pero no más de dos docenas de estos seguirán hasta convertirse en maestro de el Camino, ya sea quedándose en la Casa de la Mente como profesores o quizás convirtiéndose en sacerdotes de la luna de Tectuktitlay. Otros graduados de la Casa de la Mente sirven en los ejércitos de Draj, ofreciendo apoyo psiónico para compensar a sus contrapartidas en el lado opuesto del campo de batalla.

### Pruebas de Entrenamiento

Los métodos de entrenamiento utilizados en la Casa de la Mente son notoriamente duros, y muchos estudiantes no sobreviven al proceso. La vida en la academia supone un estrés increíble para las mentes, cuerpos y espíritus de los estudiantes, empujándoles hasta sus límites.

Por orden de Tectuktitlay, las familias nobles de Draj envían a sus hijos e hijas a la Casa de la Mente para entrenarse. Muchos temen no volver a ver de nuevo a sus hijos, tan terrible es la reputación de la academia. Algunos buscan formas para evitar este destino, contratando a agentes para que saquen de contrabando a sus hijos de la ciudad o gestionando el aprendizaje en lejanos pueblos satélites leales a Draj. La mayoría de los jóvenes aprendices con talentos hallados en los pueblos satélites son hijos nobles que huyeron del entrenamiento en la Casa de la Mente, convirtiéndolos en blancos tentadores para los incursores que buscan un rescate.

Todos los estudiantes de la Casa de la Mente viven en los terrenos durante su entrenamiento, incluso aquellos cuyas familias se han establecido dentro de Draj. Este arreglo ofrece a los profesores un acceso constante a los estudiantes y

permite a Tectuktitlay mantener una vigilancia estrecha sobre aquellos que esta adoctrinando en el dominio del Camino. Los estudiantes consideran la academia casi como una prisión; cualquiera pillado escabulléndose es duramente castigado. Algunos jóvenes nobles que estudian en la Casa de la Mente pagan grandes sumas para conseguir objetos de contrabando -o incluso ser sacados de contrabando, incluso por un breve período de tiempo.

Algunos profesores en la Casa de la Mente siguen los métodos tradicionales de amular y estudiar, pero gran parte del régimen de entrenamiento se centra en la competición uno contra otro. Bajo la instrucción de Tectuktitlay, los maestros de la escuela enfrentan a estudiante contra estudiante en contiendas de poder psiónico, una práctica peligrosa que suele dar como resultado frecuentes heridas y muertes. A veces estos intensos enfrentamientos sobrepasan los muros de la Casa de la Mente, a veces cuando dos estudiantes especialmente poderosos son enfrentados uno contra otro. En tales ocasiones, los Sacerdotes de la Luna se han visto obligados a intervenir para impedir un mayor daño a la ciudad.

El castigo por fracasar en la Casa de la Mente es extremadamente brutal. Para el afortunado, consiste en simple abuso físico (y, si Tectucktitlay es el profesor, una muerte rápida), pero otros métodos son la tortura mental, atrapar al estudiante en una prisión de sus propias pesadillas para ser atormentado por constructos psiónicos. A veces los profesores se vuelve descuidados, y el estudiante nunca sale de su estado de pesadilla; solo otros grupo de maestros puede adentrarse en el dungeon psíquico para rescatar la mente aprisionada.

### Terrenos de la academia

El edificio físico de la Casa de la Mente recuerda a una fortaleza. Se encuentra cercado por el recinto amurallado en el corazón de Draj conocido como la Ciudad de las Dos Lunas, la academia esta bien protegida por los sirvientes más leales

de Tectuktitlay. Adentrarse es tan difícil como infiltrarse en la Ciudad de las Dos Lunas, y solo los pícaros y aventureros más diestros se arriesgarían a realizar tal plan. El rechoncho edificio posee guardias apostados en todas las entradas, unos pocos de ellos portando armas físicas -un hecho que refuerza la amenaza que suponen los maestros psiónicos de la casa de la Mente.

La mitad del edificio principal consiste principalmente en dormitorios para los estudiantes. Hasta veinte estudiantes son asignados a una única habitación sin adornos repleta de literas para cuatro. En el lado opuesto del patio en el centro de la academia se encuentran los aposentos de los maestros. Ixtabai también posee su propia pequeña casa en los terrenos.

La mayor parte de la enseñanza tiene lugar en una de las cinco cámaras de entrenamiento. En la Cámara de la Piroquinesis, los estudiantes aprender y practican la capacidad para manipular fuego con sus mentes. La Cámara de la Claridiscencia es donde los estudiantes aprenden a extender el ojo de la mente para percibir lugares muy lejanos. En la Cámara de la Telepatía, los estudiantes practican tocar la mente de los otros mientras se protegen contra los ataques psiónicos. La Cámara del Psicometabolismo entrena a los estudiantes en el uso de sus mentes para manipular y transformar sus cuerpos. En la Cámara de la Psiquicoportación, los estudiantes practican el movimiento de objetos tanto grandes como pequeños con el poder del Camino.

### Recompensas Alternativas

Aquellos que sobreviven a su periodo en la Casa de la Mente normalmente surgen con alguna cantidad de maestría sobre el Camino. Los dos siguientes Secretos del Camino son nuevas recompensas no objeto que puedes dar a los personajes jugadores que pasen tiempo estudiando en la Casa de la Mente. Consulta la Guía del Dungeon Master para como utilizar recompensas alternativas.

### Mente de Dos Lunas

Aquellos que sobreviven al entrenamiento en la Casa de la Mente son mejor capaces de defenderse contra los ataques mentales, incluso creando un poco de retroalimentación que puede confundir la mente del atacante.

#### Mente de Dos Lunas

#### Infrecuente Nivel 6

*Has perfeccionado tanto tus pensamientos en la Casa de la Mente que tus defensas mentales se disparan instintivamente.*

Recompensa alternativa: Secretos del Camino 1800 po

#### Propiedad

Ganas resistir 5 psíquico.

#### Poder de ataque (psíquico) ♦ Diario (interrupción inmediata)

*Desencadenante:* Un enemigo impacta a tu Voluntad.

*Efecto:* El ataque falla. El enemigo que activa el poder sufre 2d10 de daño psíquico, y queda atontado hasta el final de su siguiente turno.

### Elegido de Tectuktitlay

A los estudiantes más prometedores el mismo Tectuktitlay les enseña peligrosas técnicas de combate. Aquellos que aprenden esta rara bendición son capaces de golpear las mentes de sus enemigos e impedir que les ataquen de la misma manera.

#### Elegido de Tectuktitlay

#### Raro Nivel 12

*Como uno de los estudiantes predilectos de Tectuktitlay, has aprendido técnicas para aplastar las mentes de aquellos que se oponen a ti.*

Recompensa alternativa: Secretos del Camino 13000 po

#### Propiedades

- ♦ Ganas 2 puntos de poder adicionales.
- ♦ Ganas un bonificador +2 de objeto a la Voluntad.

#### Poder de ataque (psíquico) ♦ A voluntad (acción estándar)

*Ataque:* A distancia 10 (una criatura); +16 contra Voluntad  
*Impacto:* 1d10 + 7 de daño psíquico, y el objetivo no puede realizar ataques de voluntad contra tu Voluntad hasta el final de tu siguiente turno.



## Línea temporal de Athas

Esta es la línea temporal que aparece en la pagina de Athas.com, que fue la web elegida por Wizards para continuar con el escenario de campaña de Dark Sun en la época de D&D3.x. Tal como se recoge en dicha pagina, los eventos listados aquí listados están sacados las informaciones que fueron posteados en la lista de correo de DS por Kevin Melka, posteriormente jefe de la línea de Dark Sun en TSR.

*Dado el reinicio de Dark Sun en D&D4, es posible que todos o ninguno de estos eventos hayan ocurrido.*

### Antigüedad precalendario de las Edades del Mundo

Inicio aproximado de la civilización mediana en la Edad Azul  
(Año Libre: ?????)

La Edad Azul es probable que se alargara desde los comienzos de la civilización mediana, hasta su punto de máximo esplendor, con la creación accidental de la Marea Marrón. Es probable que durara muchos milenios, hasta que empiezan los registros del Calendario de las Edades del mundo.

**1ª Edad del Mundo, el año de la Furia de Ral**  
(Año Libre: -14578)

Creación del calendario de las Edades del Mundo por los Maestros de la Naturaleza en base a la rotación de las dos lunas de Athas. Posteriormente titulado las Edades del Rey, el calendario original usaba Océano en vez de Polvo e Isla en vez de Desierto.

**4ª Edad del Mundo, el año de la Agitación del Enemigo**  
(Año Libre: -14327)

Malvados clérigos elementales forman una alianza con los Enajenadores de la Naturaleza

**4ª Edad del Mundo, el año del Adormecimiento del Océano**  
(Año Libre: -14295)

Descubrimiento de los Enajenadores de la Naturaleza, Maestros de la Naturaleza corruptos que experimentan con la vida de inmorales maneras.

**4ª Edad del Mundo, el año del Adormecimiento del Rey**  
(Año Libre: -14274)

Primera aparición sobre Athas de los clérigos elementales.

**7ª Edad del Mundo, el año de la Agitación de la Isla**  
(Año Libre: 14103)

Guerra entre los Maestros de la Naturaleza y los Enajenadores de la Naturaleza hasta la Venganza de Ral en esta edad. Al fin, los Enajenadores son derrotados junto con sus aliados clérigos.

**8ª Edad del Mundo, el año del Desafío de Ral**  
(Año Libre: -14028)

Los Maestros de la Naturaleza de Tyr'agi intentan expandir la fuerza vital del océano y accidentalmente crean la Marea Marrón, que marca el final de la Edad Azul.

**8ª Edad del Mundo, el año de Reverencia del Amigo**  
(Año Libre: -14027)

Los Maestros de la Naturaleza supervivientes crean la Torre Prístina para destruir a la Marea Marrón. Esta acción cambia al sol de azul a amarillo, destruyendo a la civilización mediana e iniciando el **Renacimiento**.

**8ª Edad del Mundo, el año de la Agitación de la Isla**  
(Año Libre: -14026)

Las nuevas razas del Renacimiento -humanos, gnomos, enanos, elfos y otros- aparecen a lo largo de la superficie de Athas. Grandes ciudades como Tyr, Bodach y Guistenal son fundadas para albergar a las nuevas razas. El último uso de Isla y

Océano en el Calendario del Mundo.  
Comienzo de la Era Verde.

**8ª Edad del Mundo, el año de la Furia de Guthay**  
(Año Libre: -14018)

Primer uso de la psiónica por parte de las razas del Renacimiento.

**8ª Edad del Mundo, el año del Adormecimiento del Rey**  
(Año Libre: -13966)

El gobernante de los rhul-thraun, el Alto Señor Rhan Thes-onel, abandona los Acantilados Dentados para localizar a cualquier rhulishita que quede en Athas. Nunca volverá.

**9ª Edad del Rey, el año de la Furia de Ral**  
(Año Libre: -13962)

La Edad del Mundo cambia a La Edad del Rey debido a los soberanos de varias ciudades. Las fechas se mantienen.

**9ª Edad del Rey, el año de la Venganza de Ral**  
(Año Libre: -13918)

Primer avistamiento del Mensajero (un cometa) por un astrónomo de Tyr. El cometa aparece cada 45 años hasta la 190ª Edad del Rey, en que misteriosamente el círculo es roto.

**11ª Edad del Rey, el año de la Furia del Enemigo**  
(Año Libre: -13766)

Nacimiento de Rajaat, el Portador de la Guerra.

**55ª Edad del Rey Reverencia de Ral**  
(Año Libre: -10387)

Los Thri-kreen de Athas, una raza que se pensaba poco inteligente, migran desde la Sabana Carmesí a la región de Tyr. Aunque con una corta esperanza de vida y de apariencia alienígena, los thri-kreen poseen una gran sabiduría y

conocimiento. El actual Rey de Tyr los recibe con los brazos abiertos. No dan una razón para su migración.

## **66ª Edad del Rey, el año de Desafío del Viento.**

**(Año Libre: 9569)**

Mareet, soberano de Saragar es visitado por un viajero del tiempo desde el futuro. Este advierte al rey sobre una calamidad que ocurrirá en Athas. Mareet, obsesionado con la advertencia, ordena a sus dos psiónicos más poderosos que rompan la corriente temporal y determinen la naturaleza de la advertencia. Posteriormente se unirá un tercer psiónico.

## **66ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento del Desierto**

**(Año Libre: 9549)**

Los tres psiónicos rompen la barrera temporal y se enteran de las inminentes Guerras de Limpieza, Rajaat y la magia profanadora. Mareet quiere prevenir a todo Athas, pero los psiónicos no están de acuerdo y toman el control de su líder. Los tres usan sus formidables poderes para escudar Saragar del resto del mundo. Los Señores de la Mente han nacido.

## **78ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento del Amigo**

**(Año Libre: -8604)**

El actual soberano de Urik persigue a los thri-kreen y ordena la muerte de toda su raza en su ciudad. Muchos Thri-kreen a lo largo de todas las tierras de la altiplanicie abandonan las ciudades para vivir en lo salvaje. La migración de los thri-kreen desde el oeste llega a su fin.

## **81ª edad del Rey, el año de la Agitación del Polvo**

**(Año Libre: -8377)**

Rajaat llega a la base de los Acantilados Dentados donde conduce experimentos con la fuerza vital durante los próximos 200 años.

## **84ª edad del Rey, el año del Desafío del Rey**

**(Año Libre: -8169)**

Después de cerca de dos siglos de experimentos, Rajaat descubre los fundamentos de la magia, pero esta a punto de morir en el proceso. Después de recuperarse deja los Acantilados Dentados y viaja a la Torre Prístina para refinar el proceso mágico, creando la magia profanadora y la magia preservadora. El Tiempo de la Magia comienza.

## **87ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento de Ral**

**(Año Libre: -7890)**

Un desastre desconocido golpea la ciudad de Celik, lo que la hace caer en ruinas. Los supervivientes culpan al uso imprudente de la psiónica.

## **123ª Edad del Rey, el año de la Furia del Viento**

**(Año Libre: -5114)**

Los exploradores salvajes medianos Too'lane descubren el Último Árbol encima de una montaña en la Cordillera Boscosa. La localización de este artefacto viviente se mantiene en secreto por los medianos.

## **125ª Edad del Rey, el año de la Reverencia de Guthay**

**(Año Libre -4976)**

Después de tres eones de estudio, Rajaat emerge de la Torre Prístina para enseñar la magia a las razas del Renacimiento. Enseña magia preservadora abiertamente, y magia profanadora en secreto a aquellos de "cuestionable" carácter. Durante los próximos 1,500 años, Rajaat estudia como la magia interactúa con las razas del Renacimiento, y decide que los humanos tienen el mayor potencial de todos para satisfacer sus necesidades.

## **134ª Edad del Rey, el año de de la Agitación del Rey**

**(Año Libre: -4275)**

Rajaat comienza una jihad contra los preservadores de Athas

durante los próximos mil años. Los preservadores a lo largo de todo Athas pasan a la clandestinidad, mientras se lucha una batalla perdida contra los seguidores de Rajaat.

## **144ª Edad del Rey, el año de la Contemplación del Sacerdote.**

**(Año Libre: -3531)**

Rajaat despidió a todos sus estudiantes excepto a unos pocos. Usando el poder de la Torre Prístina y la misteriosa Lente Oscura, Rajaat crea sus Campeones. Cada Campeón recibe la orden de eliminar a una raza específica de la faz de Athas, en un esfuerzo para lograr el retorno de la Edad Azul. Las Guerras de Limpieza comienzan.

## **147ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento del Rey**

**(Año Libre: -3263)**

Sacha de Arala, 1er Campeón de Rajaat elimina al último de los kobold de la faz de Athas.

## **155ª Edad del Rey, el año del Desafío de Ral**

**(Año Libre: -2709)**

Daskinor Muerte de Goblin, 14º Campeón de Rajaat extermina al último goblin de la faz de Athas.

## **155ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento de Ral**

**(Año Libre: -2654)**

Wyan de Bodach, 12º Campeón de Rajaat, borra de la faz de Athas a los pixies.

## **156ª Edad del Rey, el año de la Contemplación del Amigo**

**(Año Libre: 2642)**

Uyness de Waverly (después conocido como Abalach-Re), 5º Campeón de Rajaat, masacra al último de los orcos de la faz de Athas.



**160ª Edad del Rey, el año del Desafío de Guthay  
(Año Libre: -2303)**

Kalak, 2º Campeón de Rajaat asesina al último de los ogros de Athas.

**160ª Edad del Rey, el año de la Reverencia de Ral  
(Año Libre: -2302)**

Gallard (después conocido como Nibenay), 6º Campeón de Rajaat, masacra al último de los gnomos.

**160ª Edad del Rey, el año de la Reverencia de Ral  
(Año Libre: -2302)**

Keltis, Verdugo de Hombres-lagarto, llega a Saragar a pesar de los poderes de los Señores de la Mente. La inteligencia que conforman Los Señores de la mente esconde a toda la población de hombres lagarto del Campeón, y pronto este abandona El Último Mar.

**160ª Edad del Rey, el año de la Reverencia del Desierto  
(Año Libre: -2267)**

El Primer Hechicero (Rajaat) ordena al profanador Qwith que explore el funcionamiento de los Planos Interiores como un medio posible de poder.

**160ª Edad del Rey, el año de la Furia del Viento  
(Año Libre: -2265)**

Las grandes ciudades de Ebe, Waverly y Arala son tragadas por la expansión del Mar de Polvo, aunque más tarde se aleja de Waverly. La cercana ciudad de Bodach esta a salvo, pero se ve rodeada por el Polvo.

**160ª Edad del Rey, el año de la Venganza de la Montaña  
(Año Libre: -2263)**

El Señor de la Guerra Irikos, mano izquierda de Rajaat, saquea la ciudad de Bodach -pero es muerto al final de la batalla. Su

espada (una creación de Rajaat) El Silente estará perdido durante 2000 años.

**161ª Edad del Rey, el año de la Furia de Ral  
(Año Libre: -2258)**

Enfurecido por su falta de progreso, Rajaat vuelve la investigación de los Planos Interiores a los subordinados de Qwith. Poco después, un accidente de origen desconocido abre una puerta a los Planos Interiores, y la obsidiana fluye a través de la tierra por cientos de millas en cada dirección hasta que la puerta es cerrada por el Séptimo Árbol.

Miles mueren en el desastre. Aquellos muertos por la obsidiana se levantan como muertos vivientes gracias a un misterioso poder procedente de los Planos Interiores. Los sirvientes de Rajaat surgen como los gobernantes de esta tierra, convirtiéndose en poderosos hechiceros y psiónicos no muertos. Las Tierras Muertas han nacido.

**161ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Polvo  
(Año Libre: -2217)**

Toda la vida a lo largo de la llanura de obsidiana es borrada a excepción del Séptimo Árbol, que se convierte en inmune a la magia profanadora. Pronto, el profanador no muerto Dregoth descubre la magia nigromántica como sustituta de la magia profanadora perdida. Nace la magia Nigromántica.

**162ª Edad del Rey, el año de la Reverencia del Amigo  
(Año Libre: -2169)**

Keltis (posteriormente conocido como Oronis) 10º Campeón de Rajaat cree que ha exterminado al último de los hombres lagarto. En realidad muchas tribus sobreviven, protegidas por los Señores de la Mente.

**162ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento del Viento  
(Año Libre: -2122)**

Tectuktitlay, 9º Campeón de Rajaat, destruye al último Wemic en Athas.

**163ª Edad del Rey, el año de la Venganza del Rey  
(Año Libre: 2053)**

Myron de Yorum es sustituido como Abrasador de Trolls por Manu de Deche, posteriormente conocido como Hamanu de Urik. Se le da la espada Abrasadora, creada por Rajaat, para completar su tarea.

**164ª Edad del Rey, el año de la Contemplación del Amigo  
(Año Libre: 2026)**

Hamanu, sustituto del 4º Campeón de Rajaat, mata a Saqueador-del-Viento, el último troll de Athas y rey de su gente

**164ª Edad del Rey, el año de la Venganza del Desierto  
(Año Libre: 2025)**

Rkard, el último Rey enano de Kemalok, es asesinado por Borys de Ebe en mortal combate-aunque el propio Borys es gravemente herido. El sequito del Campeón lo hace desaparecer del campo de batalla dejando su espada La Plaga, todavía clavada en el pecho del enano. Antes de que pueda recuperar su espada, Hamanu le cuenta a Borys los verdaderos planes de Rajaat para Athas. Tomando conciencia de que Rajaat tiene la intención de acabar con todas las razas excepto con los medianos, Borys lidera a los Campeones en una rebelión contra su amo- de la que sale victorioso. Los servidores medianos de Rajaat son desterrados al Negro, como castigo por ponerse del lado del Portador de la Guerra.

Aun con todo su poder, los Campeones de Rajaat no pueden destruir los restos mortales del Portador de la Guerra. En lugar de ello, Gallard separa la esencia del Primer Hechicero de su forma física, colocando cada parte en una localización

diferente. Ayudado por el poder de la Lente Oscura, Gallard crea El Hueco, donde coloca la esencia de Rajaat. Gallard después crea un quiste de piedra encantada llamada la Esfera Negra, en donde coloca la substancia de Rajaat. Posteriormente esconde la Esfera negra en una localización solo conocida por él y por Borys de Ebe. Sacha y Wyan, que permanecen leales a su amo, intentan quebrar el quiste antes de que sea escondido. Su plan es descubierto y son decapitados por Borys. A través de la Lente Oscura, Borys premia a los Campeones restantes comenzando su transformación en Reyes Hechiceros. Este proceso une a cada uno de ellos con el Vórtice de la Vida, que les permite otorgar a sus seguidores hechizos clericales. Los Campeones se dan cuenta que la prisión no va a retener a Rajaat.. Incluso separado, el poder de Rajaat es supremo y un día conseguirá liberarse. Por lo tanto, los Campeones usan una vez más el poder de la Lente Oscura para transformar a Borys en el Dragón, con cuyo poder mantendrá a Rajaat encarcelado por todos los tiempos. La transformación de Borys le hace volverse loco temporalmente, comenzando un siglo de arrase a lo largo de las tierras Athasianas. En la confusión, dos caballeros enanos llamados Jor'orsh y Sa'ram roban la Lente Oscura. Cada uno de los Reyes hechiceros restantes reclama una ciudad de Athas y la protege de la locura del Dragón.

## **164ª Edad del Rey, el año de la Furia del Amigo (Año Libre: -1971)**

Liderados por Abalach-Re de Raam, los Reyes hechiceros arrasan Guistenal y matan a Dregoth Devastador de Gigantes, justo antes de que se convierta en un Dragón de nivel 30. La batalla destruye la ciudad, la tierra y a la mayor parte de la población. Posteriormente, Hamanu lanza a La Abrasadora al Mar de Polvo. Con la ayuda de su Alto Templario Mon Adderath, Dregoth es devuelto a la vida como un Rey Dragón no-muerto. La población superviviente se reúne poco después y comienzan la construcción de Nuevo Guistenal.

## **165ª Edad del Rey, el año del Desafío del Viento (Año Libre: -1946)**

Borys emerge de su locura y se da cuenta que la prisión de Rajaat esta al borde del colapso. Poco después empieza a recolectar anualmente un impuesto de esclavos de cada Rey Hechicero, usando su fuerza vital para resellar la prisión del Primer Hechicero

## **167ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Enemigo (Año Libre: -1776)**

Los Reyes Hechiceros llaman a una Jihad contra los druidas de Athas. Durante los siguientes tres siglos, la sangre de los druidas teñirá de rojo las arenas en lo que será conocido como La Erradicación.

## **167ª Edad del Rey, el año de la Agitación de Ral (Año Libre: -1741)**

En un intento por aumentar su poder, Sielba Reina de Yaramuke ataca Urik. Hamanu derrota fácilmente a su ejército y acaba personalmente con la Reina Hechicera. En la victoria, el ejército de Urik saquea Yaramuke e incendia la ciudad hasta los cimientos. Para aplacar la ira del Dragón por matar a una Reina Hechicera, Hamanu presenta a Borys un pago con las riquezas de Yaramuke -la cual agrada a la bestia y salva Urik del impuesto.

## **167ª Edad del Rey, el año de la Agitación de Ral (Año Libre: -1722)**

Borys usa el botín ganado de la ciudad de Yaramuke y construye Ur Draxa, la cual se convierte en la ciudad más grande toda Athas. En el centro de la ciudad, Borys coloca la Esfera Negra para protegerla.

## **168ª Edad del Rey, el año de la Furia de Guthay (Año Libre: -1698)**

Después de años de estudio, Dregoth finalmente descifra los registros medianos encontrados en las cavernas bajo Guistenal. El resultado final es la creación de la primera generación dray, que Dregoth considera un fracaso y que destierra a Kragmorta.

## **168ª Edad del Rey, el año de la Furia del Desierto (Año Libre: -1684)**

Después de muchos fracasos, Dregoth tiene éxito en sus experimentos, una segunda generación de dray son creados a su propia imagen.

## **168ª Edad del Rey, el año del Desafío del Amigo (Año Libre: -1652)**

El profeta Thri-kreen Ka'Cha comienza una serie de viajes a través de la Altiplanicie para difundir el mensaje de paz e iluminación a los thri-kreen así como a otras razas.

## **170ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento de Guthay. (Año Libre: -1555)**

Dregoth, Devastador de Gigantes, descubre una puerta planar. Después de una década de investigación, usa el dispositivo para viajar a los Planos Exteriores de existencia durante las siguientes 19 centurias.

## **170ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento del Viento. (Año Libre: -1506)**

Después de estar a punto de ser extinguidos de la faz de Athas, los druidas restantes se ocultan durante los próximos 1000 años en una localización secreta en la Cordillera Boscosa.

## **171ª Edad del Rey, el año de la Reverencia del Polvo (Año Libre: -1469)**

Daskinor Muerte de Goblin se vuelve loco después del



impuesto de este año, y construye un ejército para matar al Dragón a su regreso al año siguiente. Borys se da cuenta de este complot, y no necesitando la contribución de Daskinor para mantener la prisión de Rajaat, nunca regresará.

Keltis, Verdugo de hombres lagarto tiene un ataque de consciencia y renuncia a ser Rey Hechicero. Durante los siguientes siglos se esfuerza por convertirse en algo más noble.

Debido a las acciones de Daskinor, Borys nunca regresa a Kurn y las dos ciudades quedan aisladas del resto de Athas.

## **174ª Edad del Rey, el año de la Contemplación del Rey (Año Libre: -1228)**

En un esfuerzo por incrementar su poder, Kalid-Ma intenta acelerar su metamorfosis en Dragón a un nivel cercano al de Borys de Ebe. El intento es exitoso, pero su mente se destruye en el proceso. El Dragón que fue una vez Kalid-Ma destruye la ciudad de Kalidnay y comienza a moverse al resto de la región de Tyr. La criatura es posteriormente destruida por una fuerza combinada de Borys de Ebe, Kalak de Tyr y Hamanu de Urik. Con la pérdida de Kalidnay, el impuesto para mantener a Rajaat encarcelado se vuelve a 1000 esclavos de las restantes 7 ciudades de los Reyes Hechiceros.

## **177ª Edad del Rey, el año de la Reverencia de Guthay (Año Libre: -972)**

Un poderoso druida llamado Tehnik crea los cuatro artefactos conocidos como los Corazones del Draco, y muere en el proceso.

## **179ª Edad del Rey, el año del Desafío del polvo (Año Libre: -798)**

Tarandas de Raam, un poderoso psiónico y maestro de la región de Tyr, desaparece sin dejar rastro. Sus estudiantes insisten en que se ha aventurado, gracias a su maestría en el Sendero, a reinos no vistos por seres inferiores.

## **183ª Edad del Rey, el año de la Furia de Guthay (Año Libre: -543)**

Con la ayuda de un mago llamado Besteren, Oronis (antes conocido como Keltis) desarrolla un conjuro de metamorfosis preservadora para contrarrestar la malvada magia de Rajaat. El hechizo esta a punto de matarlo, pero finalmente Oronis emerge como el primer Avangion de Athas.

## **184ª Edad del Rey, el año de la Furia del Rey (Año Libre: -480)**

Oronis le da el conjuro de la metamorfosis preservadora a un preservador/psionico llamado Nerad, el cual pasa a ser el segundo Avangion de Athas.

## **184ª Edad del Rey, el año de la Furia del Viento (Año Libre: -417)**

Después de revelarse a la Velada Alianza de Tyr, Nerad es descubierto por el Rey Hechicero Kalak quien contacta con el Dragón. Posteriormente Borys asesina a Nerad al sur de Tyr. En su dolor, Oronis esconde todas las copias del hechizo de la metamorfosis preservadora.

## **187ª Edad del Rey, el año de la venganza de Ral (Año Libre: -212)**

El Silente es redescubierto por una elfa llamada Rimmon en las ruinas de Bodach, y usa su poder para liderar a su tribu de bandidos contra la ciudad estado de Balic. Es fácilmente derrotada por Andropinis, y el Silente es perdido de nuevo.

## **189ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento de la Montaña (Año Libre: -85)**

El Hombre de Obsidiana es descubierto en las minas de Urik. Después de llevar el artefacto a la ciudad de Urik, el siniestro dispositivo se activa y esta cerca de matar a Hamanu, antes de

que este descubra como controlarlo con un Anillo de Oro.

## **189ª Edad del Rey, el año del Desafío del Rey (Año Libre: -84)**

Un psiónico anónimo descubre la presencia de los psurlons, una poderosa raza psiónica de criaturas parecidas a gusanos, en el Plano Astral. Con su propio mundo destruido hace un milenio, unos pocos psurlons migran a Athas, donde la naturaleza psiónica del mundo les convierte en potentes enemigos.

## **189ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Enemigo (Año Libre: -82)**

La Abrasadora es redescubierta en el vientre de un Horror del Polvo por un exgladiador llamado Vorr. Poco después Vorr desaparece en el Valle de Trevain.

## **189ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Rey (Año Libre: -40)**

Andropinis de Balic fracasa en alcanzar la cifra de 1000 esclavos para el impuesto anual, presentando al Dragón solo 900. En su ira, Borys arrasa una porción de la ciudad y toma de los templarios de Andropinis el pago restante. Durante muchos de los siguientes años, el Rey Hechicero de Balic hará frecuentes incursiones esclavistas a lo largo del Sur de la Altiplanicie para reconstruir su población esclava, para que nunca vuelva a suceder lo ocurrido.

## **190ª Edad del Rey, el año de la Venganza del Amigo (Año Libre: -2)**

Un templario de Urik quita el Anillo de Oro de la cabeza del Hombre de Obsidiana, lo cual lo reanima y acaba matándolo. El artefacto posteriormente es localizado por las calles de Urik, pero finalmente desaparece en el desierto.

## 190ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento del Desierto (Año Libre: -1)

Después de años de investigación sobre la muerte de Nerad, un preservador/psiónico llamado Korgunad aprende de Oronis de Kurn. Aunque este está reluciente de tener otra muerte en su conciencia, Oronis le da el conjuro de la metamorfosis preservadora, pero no le permite conservar una copia.

## 190ª Edad del Rey, el año del Desafío del Sacerdote del Desierto.

(Año Libre: 1)

El Rey Kalak de Tyr es muerto por la Lanza El Corazón del Árbol, a través de los esfuerzos combinados de Rikus, Agis, Neeva, Tithian y Sadira. Tithian se convierte en el siguiente Rey de Tyr y libera a todos los esclavos. Tyr adopta el Calendario del Año Libre.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Reverencia del Viento

(Año Libre: 2)

Hamanu de Urik manda a su ejército a capturar las minas de Tyr del recién ascendido Rey Tithian. En respuesta, Rikus forma la Legión Carmesí, y derrota al ejército en ciernes mientras porta La Plaga de Rkard y el Cinturón de Reyes. Después Rikus conduce la Legión Carmesí a saquear Urik en busca del Libro de los Reyes de Kemalok, pero es derrotado por Hamanu en persona. La Legión Carmesí es destruida aunque unos pocos sobreviven. Rikus devuelve el Cinto de los Reyes a Kled, pero se le conmina a que guarde La Plaga.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Reverencia del Viento.

(Año Libre: 2)

El Rey Andropinis paga un extra de 1000 esclavos para compensar la cuota de esclavos perdida en Tyr.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Reverencia del Viento

(Año Libre: 2)

Ayudado por la Velada Alianza de Urik, Korgunad se transforma en el tercer Avangion.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Dragón

(Año Libre: 3)

En un esfuerzo por proteger a Tyr del Dragón, Sadira busca la Torre Prístina y su antigua magia. A cambio de su promesa de matar a Borys de Ebe, los Gigantes de la Sombra de la Torre Prístina la transforman en un Mago del Sol, dándole poderes semejantes a los de un Rey Hechicero.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Dragón

(Año Libre: 3)

Evitando la ciudad de Tyr, el Dragón intenta llevar a cabo su recaudación anual en la ciudad enana de Kled. Al final es expulsado por Sadira más Rikus portando su vieja espada La Plaga. Durante la batalla, Neeva da a luz a su hijo mul Rkard, llamado así por el rey enano que luchó contra Borys, hace 2000 años.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Dragón

(Año Libre: 3)

Durante muchos de los próximos años, el Rey Tithian de Tyr suministrará secretamente al Dragón un pago de 1000 esclavos capturados en los pueblos de los alrededores.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Furia de la Montaña

(Año Libre: 4)

El antiguo artefacto llamado el Psiconatrix, es activado por La Orden, una poderosa organización de puristas psiónicos; anulando la psiónica en toda la altiplanicie y causando que los thri-kreen se vuelvan locos en un frenesí demencial. El Avangion Korgunard es asesinado al tratar de convencer a los miembros de la Orden a que desactiven el Psiconatrix. Uno de los miembros,

un mediano llamado Pakk, consume los restos del Avangion. En los profundos recovecos de la Corona del Dragón, el Psiconatrix se desactiva y varios miembros de la Orden son asesinados. Los restos del artefacto desaparecen misteriosamente.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Venganza del Polvo

(Año Libre: 6)

Liderados por la Reina Trinth, los Githyanki del Plano Astral descubren un camino seguro para atravesar el Gris e invadir Athas desde las montañas Espina de Dragón. Los planes Githyankis son frustrados por un grupo de héroes que viajan a través del portal y matan a la reina. Con Trinth muerta, el portal se colapsa.

## 190ª Edad del Rey, el año del Adormecimiento del Enemigo

(Año Libre: 7)

El cometa conocido como el Mensajero, no aparece en el tiempo predicho, y muchos a través de la meseta lo toman como una señal de condenación próxima.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Reverencia de Ral

(Año Libre: 9)

Armado con la información robada a los enanos de Kled, Tithian sabe de la localización secreta de la Lente Oscura -con la cual puede ser un Rey Hechicero. Agis de Asticles se da cuenta con él, y acepta de mala gana ayudarlo en su búsqueda. Después de recuperar la Lente Oscura, Tithian mata a Agis.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Amigo

(Año Libre: 10)

Dregoth vuelve a Nueva Guistenal desde los Planos Exteriores con aspiraciones de convertirse en dios. Inseguro de la condición de Athas, manda a sus templarios por toda la superficie de la región de Tyr, aprendiendo demasiado tarde de los eventos que han conducido a la muerte a tantos de sus compañeros Campeones.



## 190ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Amigo

(Año Libre: 10)

Sadira mata a Abalach-Re con la punta rota de la espada La Plaga en la Llanura de Marfil. El cuerpo de la Reina Hechicera es completamente consumido por un lodo negro que sale de la punta rota de la espada.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Amigo

(Año Libre: 10)

Rikus de Tyr rompe la Plaga una segunda vez, esta vez en el hocico del Dragón. De nuevo, de la espada emana un licor negro que consume por completo a Borys de Ebe.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Amigo

(Año Libre: 10)

Tithian usa la Lente Oscura para liberar la substancia de Rajaat de la Esfera Negra, causando que su esencia también se libere del Hueco. Después de 2000 años de prisión, el Primer Hechicero es una vez más libre. El resultado de que escape de su prisión, es la destrucción de gran parte Ur Draxa en una gran explosión.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Agitación del Amigo

(Año Libre: 10)

En las ruinas de Ur Draxa, Rajaat lucha contra sus ex campeones. Rajaat encarcela a Andropinis de Balic en el Negro, después toma la Lente Oscura de Tectuktitlay de Draj y aplasta el cráneo del Rey Hechicero. El resto de Campeones se dispersa, mientras que Sadira roba la Lente Oscura y se dirige al Anillo de Fuego. Sadira de Tyr descubre que la clave para derrotar a Rajaat esta en su sombra, la que le da substancia. Usando la Lente Oscura, el joven Rkard lanza un conjuro de sol con su poder aumentado diez veces. El brillo resultante borra la sombra de Rajaat y lo envía de nuevo al Hueco, donde su cuerpo en evaporado por el calor del conjuro. Después de haber estado en

contacto con la Lente Oscura cuando Rkard lanzaba su conjuro, Tithian se vuelve conectado místicamente con el Negro y a la naturaleza elemental de Rajaat. El resultado es que Tithian se convierte en una Tormenta Celeste.

Sadira arroja la Lente Oscura y la Plaga al Anillo de Fuego, colocando poderosas guardas alrededor de ellos para que nadie pueda obtener los artefactos y liberar de nuevo al Primer Hechicero.

A medida que la luz del conjuro de Rkard enciende el cielo, un gran terremoto sacude la región de Tyr. Toda la fuerza del terremoto se concentra al oeste de la Altiplanicie, más allá de las Montañas Resonantes. El terremoto crea la Gran Brecha, un pasaje que conduce a la Sabana Carmesí del Imperio Thri-kreen.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Furia del Desierto

(Año Libre: 11)

El Nómada descubre a los medianos perdidos, los Rhul-Thaun, en el Acantilados Dentados.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Contemplación del Sacerdote

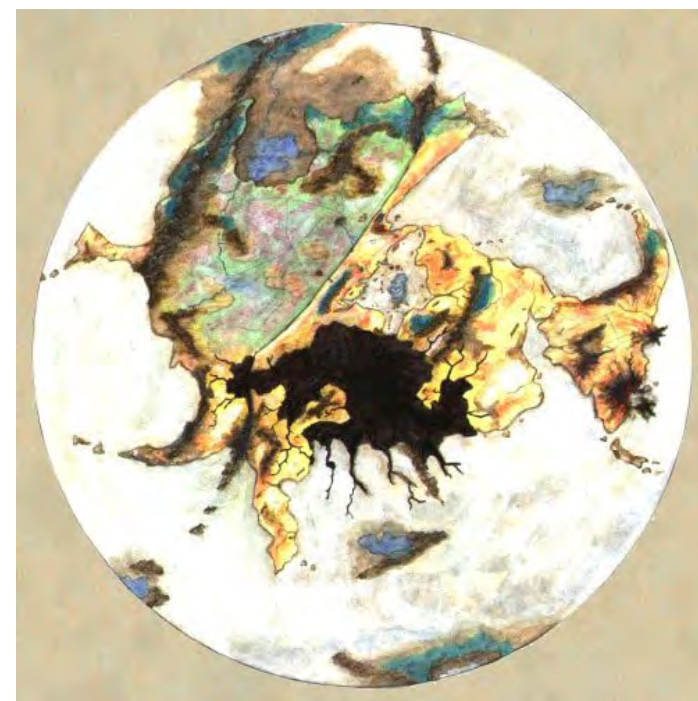
(Año Libre: 12)

Después de abandonar el Acantilados Dentados, el Nómada viaja al norte y encuentra el Ultimo Mar. Allí descubre la extraña tierra de los Señores de la Mente.

## 190ª Edad del Rey, el año de la Contemplación del Sacerdote

(Año Libre: 12)

La Coruscacion comienza, el Día de la Luz profetizado por los dray, cuando un río de sangre de un millar de infieles corra a los pies de Dregoth. Este signo es sobre la llegada de una nueva era, en la cual Dregoth es supremo.



## Un Vistazo Sobre Sol Oscuro: El Mahin'drazal

Cualquier mercader de las dunas pueden contarte que viajar a lo largo de los pocos caminos de Athas sólo es algo menos arriesgado que avanzar a través de los desiertos. Los bandidos y forajidos recorren las rutas comerciales, cayendo sobre aquellos que viajan sin protección adecuada. Los esclavistas acechan para saltar sobre aquellos que se pierden o son abandonados, apresándolos para venderlos en el mercado de esclavos de la ciudad estado más cercana. Tales amenazas palidecen en comparación con las criaturas de Athas que son lo suficientemente valientes para atacar caravanas, o para escabullirse en una campamento vigilado por la noche y apresar a una víctima solitaria. Los belgoi, por ejemplo, son conocidos por alejar con tretas a los guardias de caravanas que hacen guardia de noche, dejando sus cargamentos expuestos a todo tipo de amenazas nocturnas.

Es extraño encontrar algún baluarte de seguridad lejos de las ciudades estado o almacenes fortificados a lo largo de las rutas comerciales. Quizás es por esto que Mahin'drazal ha atraído a tantas víctimas como ha conseguido; el descanso es una vista agradable para los viajeros cansados y agotados que no son capaces de reconocer los signos de advertencia.

El Mahin'drazal parece ser una bien fortificada hostería de tamaño modesto. Cuando los viajeros se acercan, deben detenerse ante una puerta fabricada con huesos unida a una empalizada defensiva formado por afilados postes de madera. Allí, guardias humanos mudos inspeccionan a los viajeros y a sus animales y carromatos, para luego hacerles señales para que atraviesen hacia el patio interior, donde los animales y las mercancías pueden ser alojadas de forma segura.

Desde aquí, el acogedor calor de la hostería les llama. El edificio es de una sola planta, y parece estar fabricado con



ladrillos de barro y tejas de arcilla por techo. La luz se derrama a través de ventanas estrechas por la noche, y a todas horas la música llena la zona.

Más guardias humanos mudos permanecen de guardia alrededor del exterior de la hostería mientras varios arqueros están sentados o acucillados en el tejado, con las arcas listas. Toda la zona alrededor de la hostería está bien defendida. Parece como si la propietaria no albergara ilusiones sobre la seguridad relativa de su establecimiento. Para los viajeros que han pasado días al borde paranoico de la autodefensa a lo

largo de rutas comerciales desoladas, un lugar como este es un refugio acogedor.

Dentro, los viajeros encuentran un equipo de sirvientes mudos, listos para satisfacer cada una de sus necesidades. Música, comida y bebida pueden ser obtenidos en la zona común. Una sección de baños y salas para fumar han sido separadas para aquellos dispuestos a pagar un precio.

Los sirvientes mudos se encargarán de cualquier petición que puedan cumplir. La única persona en la hostería que habla es la propietaria, Zindriel, una mujer bella que rara vez lleva mucha



ropa. Unas orejas ligeramente puntiagudas otorgan a Zindriel una apariencia élfica, pero su etnia es difícil de discernir. Negocia astutamente el coste de cada estancia, con precios dependiendo de la cantidad de animales y carromatos en la caravana y el valor supuesto del cargamento de la caravana. Cuando las negociaciones se completan, ofrece a los viajeros de todo desde broy (para las gente común) a vino (para mercaderes ricos).

## LOS SECRETOS DEL MAHIN'DRAZAL

La mayoría de viajeros que visitan la hostería no tienen ni idea de que en problema se han metido. Zindriel no es la dueña elfa que pretende ser. En verdad, es una astuta novia de arena. Donde otras novias de arena están dominadas por su odio hacia las criaturas inteligentes para ser complicadas, Zindriel lentamente ha erigido una fachada casi impenetrable alrededor de su hostería, la cual funciona como una trampa perfecta para los viajeros desprevenidos. Muchos de aquellos que han caído ante ella se han convertido en una parte de la trampa misma; están condenados a servirla junto a los guardias mudos para proteger el lugar.

Como todas las novias de arena, Zindriel culpa a las razas inteligentes de Athas por la destrucción de su hogar natal. Algunos dicen que Zindriel una vez fue una reina poderosa entre las criaturas feéricas, y que la fuerza que destruyó su hogar también mató a la mayoría de sus súbditos. Sin embargo, Zindriel, sabe algo que sus novias de arena compañeras desconocen; el valor de la paciencia, la planificación y el cuidado. En lugar de perder su tiempo creando ilusiones de oasis y puestos comerciales, Zindriel se puso a trabajar para descubrir magia nueva que podría hechizar permanentemente la mente, e investigó formas para hacer que las mentes de doblegarán a sus ordenes.

Parte de la razón de que el Mahin'drazal siga capturando viajeros es que sólo Zindriel y sus guardias conocen el nombre Mahin'drazal. Cuando los viajeros se acercan, la señal a las afueras de la hostería ostenta uno de los cientos de nombres: el Knak Rojo, el Dragón Durmiente, la Hostería Al Lado del Camino, el Cauce y el Palacio del Descanso son todos nombres que han sido asociados con el Mahin'drazal. Por ello, historia sobre el lugar en el mejor de los casos son confusas, con los pocos viajeros que han sobrevivido a la experiencia siendo incapaces de ponerse de acuerdo con el nombre del lugar.

Zindriel posee la aptitud de mover todo el edificio y sus habitantes de un lugar a otro. A medida que obtiene más sirvientes, realizar esto se le hace cada vez más difícil, aunque con algún esfuerzo aún pueden transportar el Mahin'drazal de un cruce de caminos a mitad de camino por la región de Tyr. En la rara ocasión de que alguien huye de sus garras y alerta a las autoridades de la ciudad estado más cercana, el complejo ya no esta para cuando los agentes del rey hechicero llegan. Zindriel ya ha explorado una cantidad de ubicaciones lejanas por todos los desiertos de Athas para donde puede transportar el Mahin'drazal, muy lejos de los ojos espías de los reyes hechiceros. Estas apariciones han generado su propio conjunto de historias: las tribus de esclavos nómadas en lo profundo del desierto hablan de historias de una hostería misteriosa que a veces aparece sobre lo alto de un casi inaccesible acantilado, o profundo dentro de un cañón donde ningún camino llega.

Aunque Zindriel es una poderosa esgrimidora de magia, utiliza más que sus encantamientos para lograr su oscura trampa. Alejado de las zonas civilizadas de Athas, muy profundo en el desierto que la mayoría de mapas no muestran detalles de la zona, existen oasis de vegetación verde que se dice son los restos de lugares donde Athas realizó contacto con las Tierras Dentro del Viento (antes de que estas tierras fueran arrasadas por la magia profanadora). En estos oasis crece una flor llamada

arcilla de sueño, la cual florece sólo una vez cada seis años. Los pétalos de la planta pueden ser machacados hasta convertirse en un delgado polvo que posee un efecto importante cuando es consumido por criaturas naturales. La flor no solo hace que la criatura quede inconsciente, sino que también hace que la mente de la criatura sea extremadamente maleable durante su largo sueño.

Zindriel se asegura de que todos los viajeros que llegan al Mahin'drazal consuman una dosis de polvo arcilla de sueño. A continuación, cuando están dormidos, comienza a elaborar su magia en sus mentes, transformándoles en sus esclavos. Cualquiera que muestra cualquier habilidad para combatir o dureza es convertido en uno de los guardias que vigilan el Mahin'drazal. Cualquiera que parezca débil o delicado se convierte en un sirviente en la hostería. Aquellos que muestran cualquier aptitud ya sea para la magia arcana o el Camino son asesinados en su sueño. Debido a que el reino de Zindriel fue destruido por lanzadores de conjuros, solo siente desprecio por los de su calaña. Aquellos diestros en el Camino a veces pueden escudar sus mentes contra su manipulación, incluso cuando quedan inconsciente por la arcilla de sueño, y no se puede arriesgar a tener sirvientes que se resistan a su voluntad.

## Polvo arcilla de sueño Veneno nivel 10

Los pétalos aplastados de la flor del desierto conocida como arcilla de sueño causan inconsciente, haciendo de la víctima un blanco perfecto para los ataques psiónicos.

Veneno 1000 po

**Ataque:** +13 contra Fortaleza; el objetivo queda atontado (salvación termina); Una tirada de salvación con éxito no tiene efecto contra esta condición, pero un fallo la empeora.

**Primera tirada de salvación fallida:** El objetivo queda aturdido en lugar de atontado (salvación termina). Una tirada de salvación con éxito no tiene efecto contra esta condición, pero un fallo sólo lo empeora.

**Segunda tirada de salvación fallida:** El objetivo queda inconsciente durante 8 horas, en lugar de quedar aturdido. El objetivo recupera la consciencia si sufre daño no psíquico mientras esta maltrecho.

**Especial:** La arcilla de sueño es un veneno que se ingiere. El veneno realiza su ataque 5 minutos después de que la criatura consume una dosis de él. Una prueba de Naturaleza o Percepción CD 26 con éxito puede desvelar la presencia de arcilla de sueño en la comida o la bebida a alguien que lo busca activamente.

## Zindriel, Novia de Arena Controlador de élite nivel 10

Humanoide feérico Mediano 1000 PX

PG 200; Maltrecho 100 Iniciativa +8

CA 24, Fortaleza 20, Reflejos 22, Voluntad 24 Percepción +14

Velocidad 8, excavar 6 Visión en la oscuridad

Inmune enfermedad, veneno

**Tiradas de salvación** +2 (+4 contra neutralizado, inmovilizado y ralentizado); **Puntos de acción** 1

### RASGOS

Magia encantadora

Cuando Zindriel mataría a una criatura con daño psíquico, pueden elegir no matar a la criatura, y en su lugar la criatura se convierte permanentemente en un Mahin'draza arquero, un Mahin'drazal guardia o un Mahin'drazal sirviente (a elección de Zindriel). LA criatura no recupera puntos de golpe cuando este cambio tiene lugar, pero puede recuperar puntos de golpe de forma normal.

Cuerpo forma de arena

Zindriel ignora el terreno difícil.

### ACCIONES ESTÁNDAR

⬇ **Toque deshidratante** (necrótico) ♦ **A voluntad**

**Ataque:** Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra Fortaleza

**Impacto:** 2d8 + 9 de daño necrótico, y el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas hasta el final del siguiente turno de Zindriel.

⬇ **Estallido de arena** ♦ **A voluntad**

**Ataque:** Cuerpo a cuerpo 4 (una criatura); +13 contra Reflejos

**Impacto:** 1d10 + 9 de daño, y Zindriel empuja al objetivo 4 casillas.

⬇ **Ataque doble** ♦ **A voluntad**

Efecto: Zindriel realiza dos ataque básicos cuerpo a cuerpo.

⌘ **Perforar ego** (psíquico) ♦ **A voluntad**

**Ataque:** A distancia 10 (una criatura); +13 contra Voluntad

**Impacto:** 2d10 + 7 de daño psíquico, y el objetivo gana vulnerable 5 a psíquico hasta el final del siguiente turno de Zindriel. Si el objetivo ya es vulnerable al daño psíquico, aumenta la vulnerabilidad en 5 (máximo 30).

✦ **Arena sofocante** ♦ **Recarga** ⌘ ⌘

**Ataque:** Área explosión 1 en 10 (enemigos en la explosión); +13 contra Reflejos

**Impacto:** 3d10 + 10 de daño, y el objetivo queda neutralizado (salvación termina).

**Espejismo malicioso** (ilusión, zona) ♦ **Encuentro**

**Efecto:** Zindriel crea una zona en una área explosión 4 en 10 casillas que dura hasta el final del encuentro. La zona es terreno difícil para los enemigos. Cuando un enemigo termina su turno en la zona, Zindriel pueden deslizarlo 2 casillas como acción gratuita. Zindriel puede mover la zona 4 casillas como acción menor.

### ACCIONES MENORES

**Animar marioneta** (curación) ♦ **Encuentro**

**Efecto:** Zindriel escoge un aliado Mahin'drazal arquero, un aliado Mahin'drazal guardia o un aliado Mahin'drazal sirviente muerto a 10 casillas de ella. El aliado regresa a la vida y puede gastar un esfuerzo curativo.

**Velo engañoso** (ilusión) ♦ **A voluntad**

**Efecto:** Zindrel pueden disfrazarse para aparece como cualquier humanoide Medinao, normalmente una mujer de cualquier raza. Mantiene sus estadísticas en su forma nueva. Sus ropas, armadura y otras posesiones no cambian. Una prueba de Perspicacia con éxito (opuesta a la prueba de Engañar de Zindriel), atraviesa el engaño.

**Habilidades** Arcanos +13, Engañar +15, Perspicacia +14, Sigilo +13

**Fue** 11 (+5) **Des** 17 (+8) **Sab** 18 (+09)

**Con** 12 (+6) **Int** 17 (+8) **Car** 20 (+10)

**Alineamiento** caótico maligno

**Idiomas** común, elfo



## LOS PLANES DE ZINDRIEL

Zindriel no se contenta con caer sobre los viajeros y convertirlos en sus esclavos; esta construyendo un ejército. La novia de arena cree que su fortaleza es lo bastante fuerte para que convertirse en el centro de una nueva ciudad estado, con sus esbirros mudos como sus primeros ciudadanos. Esta actuando con cuidado, no vaya a ser que despierte la ira de los reyes hechiceros. El sueño de Zindriel es gobernar sobre una ciudad estado llena de súbditos bajo su dominio mental, y espera esgrimir suficiente influencia para desafiar a las demás ciudades estado y reclamar algo de su soberanía perdida.

Por ahora, esta expandiendo el Mahin'drazal. Actualmente, es una hostería grande, pero pronto será un pueblo modesto. Finalmente, puede aumentar demasiado para que lo pueda mover de un lado a otro como ella lo hace ahora. Zindriel ya ha comenzando a buscar una ubicación permanente. Su pretensión es escoger un pueblo o aldea existente, tomarlo por la fuerza, absorber sus edificios dentro del Mahin'drazal, y convertir a sus habitantes en esclavos. Desde aquí, es sólo cuestión de tiempo antes de que pueda prescindir de la farsa de acoger viajeros bajo pretensiones falsas y en su lugar lanzar a sus guardias sobre ellos desde el principio.

## GUARDIAS MUDOS

Las mentes de los guardias y sirvientes en el Mahin'drazal han sido aplastadas y a continuación modeladas por Zindriel con la ayuda de arcilla de sueño. Como resultado, la mayoría retienen sólo destellos de su personalidad original. Estos guardias nuna hablan, obedecen sin dudar a Zindriel y sin vacilar, y no muestran emociones. Incluso en el calor del combate, sus caras son laxas y sus ojos vidriosos. Aunque aún son tan diestros como siempre han sido, parece que actúan por instinto, en vez de con algún pensamiento consciente.

Mahin'drazal guardia	Soldado nivel 10
Humanoide natural Mediano	500 PX
PG 106; Maltrecho 53	Iniciativa +10
CA 26, Fortaleza 24, Reflejos 22, Voluntad 21	Percepción +13
Velocidad 6	
Inmune miedo	
RASGOS	
<b>Devoto de Zindriel</b>	
En cualquier momento en que el guardia es impactado por un ataque contra su Voluntad, el guardia sufre daño de forma normal, pero ignora el resto de efectos del ataque.	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⚔ Espada larga (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 contra CA	
Impacto: 2d8 + 9 de daño. Si el objetivo esta adyacente a Zindriel, el objetivo sufre 2d8 de daño adicional por el ataque.	
🔪 Daga (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 5 (una criatura); +15 contra CA	
Impacto: 4d4 + 8 de daño.	
ACCIONES DESENCADENADAS	
⚔ Combate coordinado ♦ A voluntad	
Desencadenante: Un enemigo adyacente al guardia se desplaza o utiliza un poder de ataque que no incluye al Mahin'drazal guardida como objetivo.	
Efecto (interrupción inmediata): El guardia realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo contra el enemigo que activa el poder.	
Fue 21 (+10) Des 17 (+8) Sab 16 (+8)	
Con 18 (+09) Int 10 (+5) Car 06 (+3)	
Alineamiento no alineado	Idiomas comprende común y elfo
Equipo armadura de cuerpo, broquel de madera, espada larga de hueso, 6 dagas de hueso	

Mahin'drazal arquero	Artillero nivel 10
Humanoide natural	Mediano 500 PX
PG 85; Maltrecho 42	Iniciativa +11
CA 24, Fortaleza 22, Reflejos 24, Voluntad 21	Percepción +13
Velocidad 6	
Inmune miedo	
RASGOS	
<b>Devoto de Zindriel</b>	
En cualquier momento en que el arquero es impactado por un ataque contra su Voluntad, el guardia sufre daño de forma normal, pero ignora el resto de efectos del ataque.	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⚔ Daga (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 contra CA	
Impacto: 4d4 + 4 de daño.	
🔪 Arco largo (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 20 (una criatura); +17 contra CA	
Impacto: 2d8 + 9 de daño, o si el arquero esta adyacente a Zindriel, 4d8 + 9 de daño, y el arquero empuja 2 casillas al objetivo.	
ACCIONES DESENCADENADAS	
🔪 Tiro de escapada (arma) ♦ A voluntad	
Desencadenante: Un enemigo termina su turno adyacente al arquero.	
Efecto (reacción inmediata): El arquero se desplaza 3 casillas, luego realiza el siguiente ataque.	
Ataque: A distancia 5 (el enemigo que activa el poder); +17 contra CA	
Impacto: 2d8 + 9 de daño, y el objetivo queda tumbado.	
Fue 13 (+6) Des 22 (+11) Sab 16 (+8)	
Con 19 (+9) Int 10 (+05) Car 06 (+3)	
Alineamiento no alineado	Idiomas comprende común y elfo
Equipo armadura de cuero, arco largo, daga de obsidiana	

<b>Mahin'drazal sirviente</b>	<b>Bruto esbirro nivel 5</b>
Humanoide natural Mediano	50 PX
<b>PG 1</b> ; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	<b>Iniciativa +6</b>
<b>CA 17</b> , Fortaleza 17, Reflejos +18, Voluntad 17	<b>Percepción +4</b>
<b>Velocidad 6</b>	
<b>Inmune</b> miedo	
<b>ACCIONES ESTÁNDAR</b>	
⚔ <b>Porra improvisada</b> (arma) ♦ <b>A voluntad</b>	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +10 contra CA	
<i>Impacto:</i> 6 de daño.	
<b>ACCIONES DESENCADENADAS</b>	
<b>Sacrificarse por Zindriel</b> ♦ <b>Encuentro</b>	
<i>Desencadenante:</i> Un enemigo impacta a Zindriel con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia mientras Zindriel esta a 6 casillas del sirviente.	
<i>Efecto</i> (interrupción inmediata): Zindriel se desplaza 1 casilla como acción gratuita, y el sirviente se desplaza a su velocidad hasta la casilla que abandonó Zindriel. Si el sirviente así lo hace, el ataque que activa el poder impacta al sirviente en vez de a Zindriel.	
<b>Fue 10 (+2) Des 18 (+6) Sab 14 (+4)</b>	
<b>Con 14 (+4) Int 10 (+2) Car 06 (+0)</b>	
<b>Alineamiento</b> no alineado	<b>Idiomas</b> comprende común y elfo





## Un Vistazo Sobre Sol Oscuro: El Ojo de Abalach-Re

La reina hechicera de Raam es considerada amoral y monstruosa. Muchos creen que su abandono del cargo y su rechazo a gobernar su ciudad estado sin ninguna gana bordean la crueldad. “Ambición” y “astuta” son palabras raramente utilizadas para referirse a Abalach-Re, y los testigos esperan que el gobierno de la reina sea derrocado en cualquier momento. Sin embargo, aquellos que piensan que la mente de Abalach-Re ha disminuido en los años de auto indulgencia están poseídos por la misma complacencia que ha frustrado a muchos de sus enemigos. Pocos recuerdan la historia del Ojo de Abalach-Re, pero aquellos que lo hace a menudo la cuentan como una advertencia para que los demás no sobre estimen a la reina hechicera.

Hace siglos, antes de la caída de Kalidnay, la reina hechicera de Raam urdió un plan para destruir al reinante Dragón de Tyr para así poder completar su transformación y convertirse en el nuevo Dragón. Con ese fin, escogió una de las mayores joyas en su tesoro, un diamante que se dice que tenía el tamaño de una enorme fruta poción, y comenzó a encantarla para que envenenase al dragón con la misma magia profanadora que el Dragón utilizada para alimentarse. Gracias a este encantamiento, la gema es convirtió en el objeto conocido como el Ojo de Abalach-Re, cuyo único propósito era destruir a la criatura más poderosa de Athas.

Las historias sobre el Ojo tienden a embellecer los grandes sacrificios y la magia oscura que se utilizaron para encantar a la gema. Pero estas exageraciones contienen un elemento de verdad. Abalach-Re diseño el encantamiento experimentando con la gente de su ciudad hasta que creó un conjuro que corroía la fuerza vital de un profanador de la misma forma que la magia profanadora corroe la fuerza vital del mundo natural. Se dice que los templarios que la ayudaron en la investigación fueron



aniquilados, pero algunos creen que la única forma para que la historia del Ojo pudiera llegar a ser conocida es si uno o más de estos templarios escaparon. Si este es el caso, el conocimiento de la creación del conjuro podría ser hallado en un lugar oscuro donde un mansabdar o un kuotagha una vez vivió exiliado de Raam.

Con el encantamiento completado, Abalach-Re envió a un grupo de diestros kuotaghta a infiltrarse en Ur Draxa, la ciudad fortaleza en el centro del Valle del Polvo y Fuego en el Mar de Polvo que también sirve como morada del Dragón. La kuotagha entró en la ciudad y extendió la noticia entre sus ciudadanos de que Kalid-Ma de Kalidnay estaba preparando un sacrificio especial en tributo al Dragón de Tyr en un templo que estaba siendo construido en las Grandes Páramos de Arena Aluvial al norte de Kalidnay. El objetivo era sembrar la semilla de un rumor que atrajese al Dragón al lugar donde el Ojo le estaba esperando.

El constructor del templo no era Kalidnay sino Abalach-Re, quien situó a docenas de esclavos dentro del lugar como cebo para cuando la construcción estuviese finalizada. Dentro del templo descansaba el Ojo. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de la reina por engañarlo, el Dragón no era tan tonto. El Dragón convocó una gran tormenta que barrió el templo, enterrando en las arenas del desierto. El Ojo de Abalach-Re se perdió, y la reina hechicera no se atrevió a recuperarlo para que no estuviere relacionada con el intento de destruir al dragón.

Los años pasaron, y el Ojo de Abalach-Re desapareció en la leyenda, olvidados por todos excepto por la reina hechicera y unos pocos sabios e investigadores diligentes. Aquellos que saben de la existencia del Ojo lo consideran uno de los grandes tesoros del mundo, un artefacto de leyenda que traerá riqueza y poder a cualquiera que lo encuentre. Los cazadores de tesoros de todo Athas buscan el Ojo, y dondequiera que un rumor surja sobre su ubicación todo el mundo desde nobles a casas mercantiles envían una expedición.

## El Templo del Ojo

El templo en el cual Abalach-Re colocó al Ojo era un sencillo edificio, un supuesto lugar de sacrificio al Dragón de Tyr. Sin embargo, la tormenta que el Dragón convocó borró el edificio así que desde entonces se ha perdido para el mundo.

A lo largo de los años, las arenas de Athas cambian y retroceden, y de vez en cuando el Templo del Ojo o parte de él queda al descubierto. Raramente permanece durante mucho tiempo antes de que las arenas transportadas por el viento lo vuelvan a enterrar. Más extraño, parece que el templo se mueve, porque cualquier que lo encuentra una vez parece que nunca lo vuelve a encontrar en el mismo sitio. En verdad, son los puntos de referencia que rodean el templo los que se mueven, con dunas apareciendo o desapareciendo y las arenas cambiantes borrando cualquier pista en la zona y confundiendo el sentido de la dirección de todo el mundo. Nada sobrenatural esta teniendo lugar.

Abalach-Re construyó el Templo del Ojo rápidamente, y por lo tanto el templo es pequeño para los estándares de otros edificios construidos por los reyes hechiceros. Originalmente era un edificio de dos pisos sobre el terreno, con un tercer nivel subterráneo que incluía un círculo de teleportación utilizado por los templarios de Abalach-Re durante la construcción. Durante la embestida del Dragón, partes de los dos pisos superiores se derrumbaron, y el interior del edificio se llenó de arena. Cuando el templo queda al descubierto, las dunas de arena aún conducen directamente a las paredes y fluyen por la entrada, y en algunos casos solo es accesible el piso superior.

Por supuesto, el templo no estaba vacío cuando fue enterrado por la tormenta de arena del dragón. Dentro había docenas de esclavos, así como unos pocos mansabdars de los cuales deseaba deshacerse Abalach-Re. Cuando el templo no estaba vacío cuando fue enterrado por la tormenta de arena del dragón. Dentro había docenas de esclavos, así como unos pocos mansabdars de los cuales deseaba deshacerse Abalach-Re. Aquellos esclavos se

han convertido en criaturas no muertas, incluyendo zombis y raaigs, así que cualquier que se tropiece accidentalmente con el templo apenas consigue huir de estos peligros. El Ojo de Abalach-Re no sólo esta oculto en las arenas del desierto, esta vigilado por muertos inquietos que se alzarán debido a las maquinaciones de la reina hechicera.

## ESCARABAJOS SHAQAT

Desde la caída de Kalidnat, otro tipo de criatura ha tomado residencia en el Templo del Ojo: el escarabajo shaqat. Estos insectos de tres pulgadas de largo poseen mandíbulas fuertes y patas con púas, permitiéndoles apresar y aferrarse a los animales y otras presas. Los escarabajos shaqat son nativos de la región alrededor de Kalidnat. Después de la destrucción de la ciudad estado, los escarabajos se han convertido en portadores de una extraña forma de parásito psiónico. Se cree que los agentes de la casa mercantil Shom infectaron de forma intencionadamente a los escarabajos con parásitos cerebrales.

## Conocimiento

Naturaleza CD 20: Los escarabajos shaqat son grandes insectos identificables por sus caparazones naranjas con rayas negras. Aunque los escarabajos shaqat no son más dañinos que cualquier otra sabandija del desierto en general, son portadores de un parásito cerebral que puede minar la fuerza de los practicantes de la psiónica y lentamente consumir sus mentes. Los escarabajos shaqat son nativos de las llanuras con matorrales y marismas, pero pueden emigrar rápidamente a otras regiones cuando están adheridos a otros animales.

<b>Enjambre de escarabajos shaqat</b>	<b>Acechador nivel 13</b>
<b>Bestia natural Mediana (enjambre)</b>	<b>800 PX</b>
PG 102; Maltrecho 51 <b>Iniciativa</b> +16	
CA 27; <b>Fortaleza</b> 25, <b>Reflejos</b> 26. <b>Voluntad</b> 22 <b>Percepción</b> +13	
<b>Velocidad</b> 8, <b>excavar</b> 4 <b>sentido de las vibraciones</b> 5	
<b>Resiste</b> mitad de daño de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia;	
<b>Vulnerable</b> 10 contra ataque cercanos y de zona	
<b>Rasgos</b>	
<b>Enjambre</b>	
El enjambre puede ocupar la misma casilla que otra criatura, y un enemigo puede entrar en su espacio, el cual es terreno difícil. El enjambre no puede ser empujado, tirado o desplazado por ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Puede escurrir a través de cualquier apertura que sea lo suficientemente grande para una criatura Diminuta.	
<b>Acciones estándar</b>	
⬇ <b>Agarrarse</b> ♦ <b>A voluntad</b>	
<b>Ataque:</b> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +18 contra CA	
<b>Impacto:</b> El enjambre apresa al objetivo (escapar CD 20). Hasta que la presa termine, el objetivo sufre daño continuo 10. El objetivo sufre 10 de daño cuando la presa termina.	
⬇ <b>Mordisco infeccioso</b> (enfermedad, veneno, psíquico) ♦ <b>A voluntad</b>	
<b>Ataque:</b> Cuerpo a cuerpo (una criatura apresada por el enjambre); +16 contra Fortaleza	
<b>Impacto:</b> 1d4 + 8 de daño más 4d10 de daño por veneno y psíquico.	
<b>Fallo:</b> Mitad de daño.	
<b>Efecto:</b> Al final del encuentro, el objetivo realiza una tirada de salvación. Con un fallo, contrae parásitos cerebrales (etapa 2).	
<b>Acciones de movimiento</b>	
<b>Salto</b> ♦ <b>A voluntad</b>	
<b>Efecto:</b> El enjambre salta 2 casillas. Si el enjambre acaba este salto en la misma casilla que otra criatura, gana ventaja en combate contra esa criatura hasta el final del turno actual.	
<b>Habilidades</b> Sigilo +17	
<b>Fue</b> 04 (+03) <b>Des</b> 22 (+12) <b>Sab</b> 15 (+8)	
<b>Con</b> 18 (+10) <b>Int</b> 02 (+02) <b>Car</b> 04 (+3)	
Alineamiento no alineado	
Idiomas ninguno	



## Encuentros

Los escarabajos shaqat son criaturas sin mente con un fuerte instinto de supervivencia. Pueden ser hallados en lejanas, regiones desérticas de Athas, donde las zonas civilizadas poseen formas para protegerse de estas plagas. Los escarabajos shaqat podrían enterrarse en la arena durante una escaramuza, atraídos por los sonidos de la batalla por encima, o podrían ser pasajeros casuales agarrados a mekillot o erdlus.

## Escarabajos Shaqat en Combate

Los escarabajos shaqat prefieren permanecer ocultos y luego saltar sobre su presa. Un enjambre podría intentar acortar distancia con el blanco excavando bajo tierra, para luego surgir desde debajo de la criatura. Los escarabajos shaqat se agarran a su presa con grandes mandíbulas que secretan un agente adormecedor y atontador. Cuando una criatura intenta quitarse o arrancarse un enjambre de estas criaturas, los resultados son sangrantes y dolorosos.

## Parásitos Cerebrales

Los escarabajos shaqat transportan una rara enfermedad psiónica que se conoce comúnmente como parásitos cerebrales. Estos diminutos organismos se alimentan de energía psiónica, y cuando infectan a un huésped rápidamente pueden absorber esa energía, abandonando la víctima.

## Parásitos cerebrales

## Enfermedad nivel 13

*Estas diminutas de energía psiónica son casi invisibles a simple vista.*

- ◆ **Etapas 0:** El objetivo se recupera de la enfermedad.
- ◆ **Etapas 1:** Mientras esta afectado por la etapa 1, el objetivo pierde 1 punto de poder recién recuperado después de un descanso breve o prolongado.
- ◆ **Etapas 2:** Mientras esta afectado por la etapa 2, el objetivo pierde 1 punto de poder cada vez que utiliza sus propios puntos de poder para aumentar un poder psiónico. Los puntos perdidos pueden ser recuperados de forma normal.
- ◆ **Etapas 3:** Mientras esta afectado por la etapa 3, el objetivo pierde 1 punto de poder cada vez que utiliza sus propios puntos de poder para aumentar un poder psiónico. Los puntos perdidos pueden ser recuperados de forma normal. Además, después de cada descanso breve o prolongado, el objetivo pierde un esfuerzo curativo a no ser que gaste 4 puntos de poder.
- ◆ **Etapas 4:** Mientras esta afectado por la etapa 4, el objetivo pierde todos sus puntos de poder y no puede recuperarlos de ninguna forma. Solo un ritual de Eliminar Aflicción puede eliminar la enfermedad en esta etapa.

**Prueba:** Al final de cada descanso prolongado, el objetivo realiza una prueba de Arcanos si esta en la etapa 1, 2 o 3.

**13 o menos:** La etapa de la enfermedad aumenta en uno.

**14-19:** Sin cambios.

**20 o más:** La etapa de la enfermedad desciende en uno.

## Un Vistazo Sobre Sol Oscuro: El Signo de los Seis Dedos

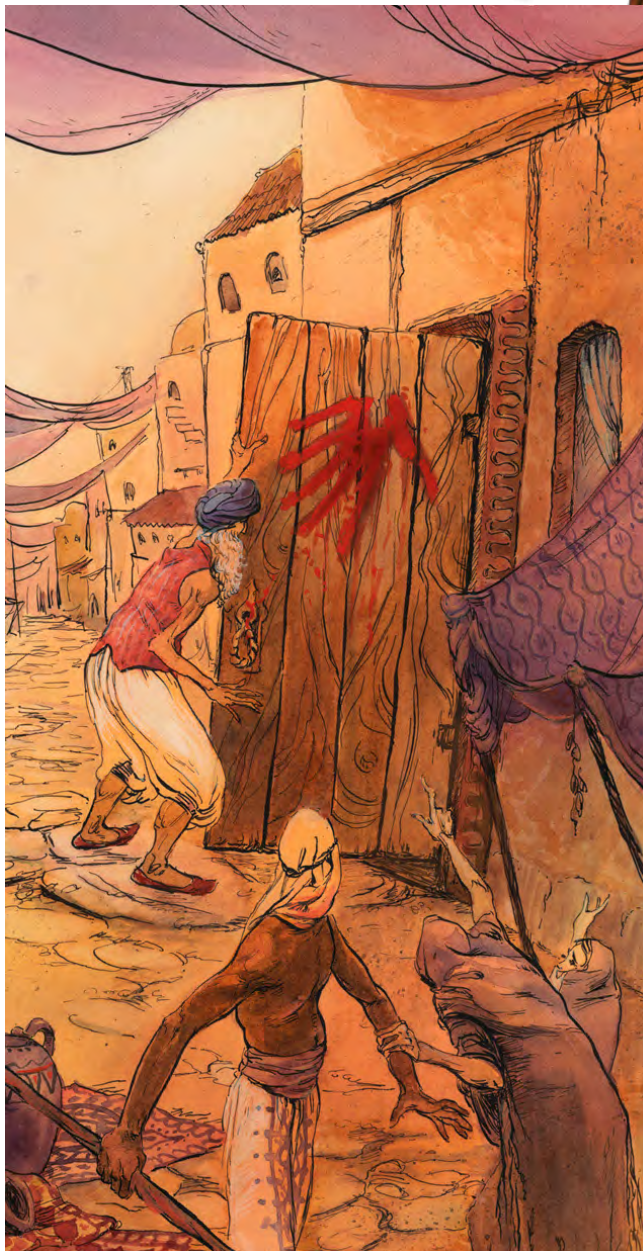
La gente de Athas no es ajena las dificultades; su mundo amenaza cada día con consumir sus vidas. No obstante estas duras almas albergan miedo, superstición y paranoia, especialmente durante la aparición del signo de los seis dedos -un símbolo que puede lanzar al caos a ciudades estados enteras.

El símbolo, el cual recuerda a una enorme mano con seis dedos, aparece grabado en puertas, quemado en muros o dibujado en las arenas de Athas. Cuando esta pintados, lo esta en amarillo o negro. Nadie nunca afirmará conocer de donde proviene el signo de los seis dedos, y cualquiera que es pillado dibujando el símbolo será castigado por invitar a la mala suerte. Por consiguiente, el signo de los seis dedos posee una reputación de aparecer de forma misteriosa, como un portento de fuerzas sobrenaturales que anuncia un próximo desastre, tanto natural como sobrenatural.

El signo de los seis dedos es una de las pocas supersticiones que se repite a lo largo de las diversas culturas de las ciudades estados, y la mayoría de habitantes de la Región de Tyr lo reconocen como un mal presagio. Para algunos, es un aviso, instándolos a tomar medidas con la esperanza de evitar la calamidad. Para otros, es un indicador de que ya es demasiado tarde: La comunidad ha sido marcada para el desastre.

Aquellos que creen que la salvación aún es posible intentarán adivinar como impedir el desastre que se avecina. Algunos realizan ofrendas o sacrificios a sus divinizados reyes hechiceros; otros se entregan a violentos alborotos o fomentan rebeliones, interpretando el signo en el sentido de que deben expulsar o aniquilar a una persona o grupo para evitar la calamidad.

A pesar de sus comúnmente orígenes sobrenaturales, el signo frecuentemente es la obra de alborotadores más mundanos. Un vendedor descontento podría garabatearlos sobre la puerta de un competidor y a continuación incitar a una multitud para



“encargarse” del rival “antes de que el peligro golpee”. Un templario podría pagar a agentes para que lo pintasen en los muros de un supuesto refugio de la Velada Alianza, asegurando de que ningún espectador interferirá cuando asalte el lugar. A veces es pintado sobre las tiendas de los comerciantes de las dunas que estafan a sus clientes, esculpido en los laterales de los carromatos con barotes de esclavos o grabado en las puertas de viajeros recién llegados que se cree que han traído problemas con ellos.

### Orígenes del Signo de los Seis Dedos

La marca que los plebeyos garabatean en los muros de las casas de sus enemigos es un pálido eco del potente y raro glifo que imita. Sólo los reyes hechiceros conocen los verdaderos orígenes del signo, y no se atreven a dejar que este conocimiento se extienda.

Hace mucho tiempo, cuando los reyes hechiceros aún estaban asentando el control de sus ciudades estado, un poderoso preservador de Balic llamado Balodoro se enfrento a los tiranos profanadores. Tan grande era la amenaza que suponía el preservador, que los reyes hechiceros dejaron de lados sus riñas y se unieron brevemente para destruirle. A su muerte, el preservador lanzó una poderosa maldición sobre sus enemigos, diciendo que su mano les alcanzaría a través del tiempo, y que todo lo que tocase sería purgado del mundo por su venganza.

Hace mucho que las palabras de Baldoro se olvidaron, y la magia que utilizó para lanzar su maldición ha disminuido; no obstante, sus cenizas ocasionalmente se atizan para convertirse otra vez en una llama. Cuando esto tiene lugar, aparece un signo de seis dedos verdadero.

### Supuestas Apariciones

El signo de los seis dedos -los restos de la venganza de Baldoro- ha aparecido varias veces a lo largo de los últimos siglos. Cada vez, trajo destrucción y muerte, o locura y caos. A continuación



hay dos historias sobre el signo de los seis dedos y el desastre asociados a su presencia.

La templario Thakok-An de Kalidnay intentó ayudar a su rey hechicero, Kalid-Ma, en su ritual de transformación utilizando una procedimiento de sus textos prohibidos. Preparada para sacrificar a su familia en lo alto de su zigurat, dibujó el signo de los seis dedos sobre cada una de sus frentes, como el texto indicaba. Más adelante, después de la consiguiente calamidad hubiera arrojado a Kalidnay a lo Gris, Thakok-An examinó los textos para descubrir que había ido mal -y se sorprendió al descubrir que el signo de los seis dedos no aparecía en ningún lado.

Se dice que en los días anteriores de que el rey loco Daskinor cerrase las puertas de Eldaarich, un extraño jinete llegó a la ciudad, exigiendo (y sorprendentemente, obteniendo) una audiencia con el rey hechicero. Durante la entrevista, el jinete entregó un pergamino a Daskinor que mostraba el signo de los seis dedos. El rey hechicero selló la ciudad sólo unos pocos días después.

## Marca de los Seis Dedos

Pocos son lo suficientemente estúpidos para tatuarse el signo de los seis dedos en sus cuerpos. De hecho, la mayoría de tatuadores rechazan pintar el símbolo sobre cualquiera, y aquellos que muestran la marca son rechazados por la sociedad como proscritos o locos. Sin embargo, existen rumores sobre criaturas que se han despertado con el signo de los seis dedos grabado o tatuado en su carne.

Las apariciones de esta marca de los seis dedos anuncian un acontecimiento sobrenatural -quizás un fragmento de la maldición de Balodoro reapareciendo para moldear el transcurso de los acontecimientos. A pesar de lo que podría significar, la marca seguro es un signo que enredará a su portador con acontecimientos que tengan que ver con la magia -y quizás no en el buen sentido. Algunos portadores consideran la marca

de los seis dedos como algo peor que una sentencia de muerte, aunque unos pocos lo aceptan como un signo de que han sido elegidos como parte de acontecimientos importantes. De hecho, algunos creen que la marca de los seis dedos significa una mano protectora, con la intención de verles pasar un peligro próximo. Cualquiera que sea la verdad, la marca es el poder latente de la maldición de Baldoro dada forma, y los poderes que conceden provienen de él. Cuando el peligro en cuestión pasa, la marca de los seis dedos desaparece, sin dejar rastro.

## UTILIZANDO EL SIGNO

Debido a que el signo de seis dedos es tanto un recurso supersticioso utilizado por plebeyos y un símbolo de un poder real, puedes utilizarlo en tu campaña en una variedad de formas. A continuación tienes unos pocos ejemplos.

**Visitantes Indeseados:** Los miembros del grupo, que han llegado por primera vez a una ciudad estado, se despiertan por la noche debido a los gritos de una multitud fuera de la posada. Alguien ha grabado el signo de los seis dedos en la puerta de la posada, y una multitud se ha congregado para expulsar a los aventureros de la ciudad. Los personajes deben apaciguar la situación y a continuación determinar quien grabó el signo, y por que esa persona o personas desean expulsar al grupo de la ciudad.

**Un Aviso a Tener en Cuenta:** Mientras visitan una ciudad estado, los aventureros descubren que el signo de los seis dedos ha aparecido en las puertas de seis casas, cada una perteneciente a un templario. Cuando los templarios marcados comienzan a morir sólo unos pocos días después de que aparezcan los signos, el rey hechicero comienza a matar a ciudadanos, esperando que la brutalidad instaure suficiente miedo en los culpables para impedir ataques adicionales contra los templarios. Cuando el signo de seis dedos aparece en las puertas de los sirvientes del rey hechicero, los personajes deben descubrir quien esta utilizando el símbolo para marcar a las víctimas y decidir si

terminan su violenta campaña o se unen en su rebelión.

**El Signo Verdadero:** Los aventureros descubren un escondite de objetos mágicos y otros objetos valiosos, incluyendo un pergamino que contiene la historia verdadera del signo de los seis dedos y una forma para aprovechar su poder para traer de vuelta a Balodoro. Los personajes deben visitar lugares donde ha aparecido el verdadero signo de los seis dedos y utilizar el ritual del pergamino para extraer el poder del signo. Desafortunadamente para el grupo, esto significa abrirse paso en la sellada Eldaarich y descubrir métodos para viajar de forma segura a y desde Kalidnay en lo Gris. Una vez que seis restos de este poder han sido recopilados, Baldoro -un poderoso aliado en la lucha contra cualquier rey hechicero- renace.

## Marca de los Seis Dedos

## Raro nivel 6

*Tu piel muestra el signo de seis dedos, una marca que muestra una mano abierta con seis dedos.*

Recompensa alternativa: Eco de poder 1800 po

## Propiedad

Ganas un bonificador +4 de objetos a las pruebas de Intimidar cuando la marca de los seis dedos es visible.

## Poder (encuentro) ♦ Acción menor

**Efecto:** Colocando tu mano sobre una superficie lista de un objeto sin supervisión, puedes grabar el signo de los seis dedos en esa superficie, sin importar su composición.

## Poder (diario) ♦ Ninguna acción.

**Desencadenante:** Consigues un 1 natural en una tirada de ataque o tirada de salvación. **Efecto:** Vuelve a realizar la tirada que activa el poder y utiliza el segundo resultado. Una vez antes del final del encuentro, puedes utilizar una acción gratuita para obligar a un enemigo a 10 casillas de ti que puedas ver que vuelva a realizar una tirada de ataque (antes de lanzar el daño) y utilizar el segundo resultado.

## Un Vistazo Sobre Sol Oscuro: Los Voraces

La magia trajo la ruina al mundo de Athas y transformó a sus glotones esgrimidores de maneras tanto enormes como terribles. Los lanzadores de conjuros exitosos entre los locos por el poder se hartaron de saber arcano y evolucionaron -primero hacia reyes hechiceros y después en parte hacia dragones. Otros aficionados a lo arcano que sucumbieron a la tentación del poder fácil sufrieron consecuencias más terribles. Para estas almas desafortunadas, la magia profanadora formó parte de su ser; lejos de alzarlos a nuevas cumbres, los deformó física y mentalmente en algo degradado -y voraz.

Los voraces son profanadores consumidos por la misma magia que esgrimen. Lo que quiera que los hiciera humanos -o elfo, enano u otra raza- ha sido consumido y reemplazado por la necesidad de profanar hasta que no quede nada vivo en alguna parte de Athas. Estos cuerpos devastados portan las marcas de la exposición constante a la magia profanadora, lo que ha quemado su carne por trozos y les ha dejado horribles y demacrados. La gente de Athas lo suficientemente desafortunada para encontrarse con los voraces podría confundirlos por criaturas no muertas, como liches o caballeros de la muerte, pero estarían equivocados; los voraces aún están vivos.

Los reyes hechiceros consideran el hambre por la corrupción de estas criaturas como algo despreciable y peligroso; por lo tanto, mantienen a los voraces a distancia. Algunos tiranos arcanos emplearán agentes voraces si las criaturas retienen suficiente de su mentes como para actuar a niveles casi normales. Otros, como Andropinis de Balic o Lalali-Puy de Gulg, rechazan asociarse con estas criaturas y les han declarado proscritos.

Los más conscientes de sí mismos entre los voraces sienten que el tiempo que les queda se les escapa mientras el poder que esgrimen consume sus mentes. Buscan sacar lo máximo de los días que les quedan y están dispuestos a llevar a cabo riesgos

increíbles para conseguir sus objetivos. Algunos voraces buscan venganza sobre alguien a quien culpan de su estado -un mentor o un templario que los empujó a utilizar la magia profanadora, por ejemplo -mientras que otros buscan una forma para saciar su sed por la profanación y les impida sacrificar más partes de ellos.

### CONOCIMIENTO

**Arcanos CD 20:** Los voraces son creados por largas exposiciones a la magia profanadora. Donde los reyes hechiceros dominaron esta energía arcana y la utilizaron para transformarse en semidioses, los voraces esgrimieron imprudentemente la magia profanadora, sin un control adecuado, y pagaron el precio. La profanación se mezcló con ellos para volverse esencial para su existencia.

Los cuerpos de los voraces están imbuidos con magia profanadora, y los sostiene -a un coste. Mientras se mueven por el mundo, las criaturas se alimentan de las fuerzas vitales de las plantas y criaturas sin ser conscientes de ello. Cuando tal alimento empieza a escasear, su magia profanadora integral se vuelve contra ellos y se come su propia carne. Por lo tanto, los voraces a menudo tienen una apariencia esquelética, demacrada e irregular, como delgados cadáveres andantes. Sin embargo, contrario a su apariencia, siguen contándose entre los vivos. En zonas abundantes de vida, pueden mantenerse durante largos períodos de tiempo, sin sufrir la descomposición que marchita a sus hermanos menos afortunados.

Las señales de una presencia voraz son inequívocas. En los pueblos donde habitan, las cosechas se marchitan y mueren sin razón aparente, el ganado enferma y los pozos se echan a perder. En las ciudades estado, en la rara ocasión en que un voraz evade a los guardias, los vecindarios caen víctimas de enfermedades inexplicables que dejan a los residentes demacrados y mal nutridos. Tales ciudadanos pueden considerarse afortunados en comparación con los aldeanos infectados por el hambre

incontrolable de los voraces. Tales esclavos surgen de criaturas atrapadas en las cercanías de una poderosa explosión de magia profanadora desencadenada por un voraz. Después su hambre por experimentar de nuevo la sensación de profanación les lleva a seguir a los voraces que les crearon.

### ENCUENTROS

Dada su apariencia y sus capacidades corrompidas, los voraces no obtiene fácilmente aliados; sin embargo, los menos voraces entre ellos -quienes aún poseen cuerpo capaces de pasar por humanos, elfos o cualquier raza propia- podrían reunir aliados de su calaña.

Además, el voraz mantiene unos pocos esclavos que le sirven a cambio de se les permita permanecer en su presencia.





## Voraz Hechicero

El grueso de voraces en Athas comenzó como lanzadores de conjuros. Colectivamente conocidos como hechiceros, estos poderosos usuarios de la magia lanzan conjuros que drenan la energía vital y la utilizan para el poder. Los voraces hechiceros prefieren incapacitar a sus enemigos desde lejos y luego acercarse para terminar con ellos con agarre marchitador.

<b>Voraz hechicero</b>	<b>Artillero de élite nivel 13</b>
<b>Humanoide natural Mediano</b>	<b>1600 PX</b>
PG 196; Maltrecho 98 <b>Iniciativa</b> +7	
CA 27, <b>Fortaleza</b> 24, <b>Reflejos</b> 27, <b>Voluntad</b> 25 <b>Percepción</b> +9	
<b>Velocidad</b> 7	
Resiste 10 necrótico	
<b>Tiradas de salvación</b> +2; <b>Puntos de acción</b> 1	
<b>Rasgos</b>	
<b>Aura profanadora</b> (necrótico) ♦ <b>Aura</b> 1	
Cualquier criatura viva que finalice tu turno en el aura sufre 10 de daño necrótico.	
<b>Acciones estándar</b>	
⬇ <b>Agarre marchitador</b> (necrótico) ♦ <b>A voluntad</b>	
<b>Ataque:</b> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +16 contra Fort.	
<b>Impacto:</b> 2d6 + 6 de daño necrótico, y el objetivo queda debilitado hasta el final del siguiente turno del hechicero.	
⚡ <b>Rayo de exilio</b> (necrótico) ♦ <b>A voluntad</b>	
<b>Ataque:</b> A distancia 10 (una o dos criaturas); +18 contra Ref.	
<b>Impacto:</b> 4d8 + 3 de daño necrótico, y el objetivo no puede acercarse voluntariamente al hechicero hasta el final de su siguiente turno.	
⚡ <b>Desintegración voraz</b> (necrótico) ♦ <b>Encuentro</b>	
<b>Ataque:</b> A distancia 10 (una criatura); +18 contra Reflejos	
<b>Impacto:</b> 4d8 + 4 de daño necrótico. Si el objetivo es vulnerable al daño necrótico, sufre daño continuo 20 (salvación termina).	
<b>Fallo:</b> Mitad de daño. Si el objetivo es vulnerable al daño necrótico, sufre daño continuo 10 (salvación termina).	
<b>Segunda tirada de salvación fallida:</b> El objetivo muere.	

## ✖ Explosión drenadora de vida (frío, necrótico) ♦ Recarga ☒ ☒ ☒

**Ataque:** Área explosión 1 en un radio 20 casillas (criaturas en la explosión); +18 contra Fortaleza

**Impacto:** 4d6 + 4 de daño frío y necrótico.

**Efecto:** Si al menos una criatura sufre daño por este ataque, el hechicero gana 25 puntos de golpe temporales.

## Acciones desencadenadas

**Profanación voraz** (necrótico) ♦ **Recarga** cuando queda maltrecho por primera vez

**Desencadenante:** El hechicero falla un ataque contra un enemigo.

**Efecto** (acción gratuita): Enemigos a 3 casillas del hechicero sufren 15 de daño necrótico, y el hechicero vuelve a tirar la tirada de ataque que activa el poder.

**Especial:** Al comienzo de cualquiera de sus turnos, el hechicero puede perder 25 puntos de golpe para recargar este poder.

**Habilidades Arcanos** +17

**Fue** 10 (+6) **Des** 13 (+07) **Sab** 16 (+9)

**Con** 14 (+8) **Int** 22 (+12) **Car** 10 (+6)

**Alineamiento** caótico maligno

**Idiomas** común

## Los Voraces en Combate

Al comienzo de una batalla, los voraces mandan por delante a sus esclavos como carne de cañón para absorber los ataques del enemigos. Entonces los voraces campeones escogen a los enemigos más débiles y los sacrifican, mientras que los voraces hechiceros ofrecen apoyo desde lejos.



## Voraz Campeón

Soldados, guerreros y otras criaturas entrenadas marcialmente que cayeron presa de la magia voraz, los campeones son maestros del combate cuerpo a cuerpo que han sido mejorados por la magia para hacerlos más mortíferos.

Voraz campeón	Soldado de élite nivel 13
Humanoide natural Mediano	1600 PX
PG 252; Maltrecho 126 Iniciativa +11	
CA 29, Fortaleza 27, Reflejos 24, Voluntad 23 Percepción +8	
Velocidad 7	
Inmune inmovilizado, ralentizado; Resiste 10 necrótico	
Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1	
Rasgos	
Aura profanadora (necrótico) ♦ Aura 1	
Cualquier criatura viva que finalice tu turno en el aura sufre 10 de daño necrótico.	
Apretón del profanador (necrótico)	
El campeón inflige 1d10 de daño necrótico adicional en los ataques realizados contra criaturas inmovilizadas o derribadas.	
Acciones estándar	
⚔ Espada larga (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una o dos criaturas); +18 contra CA	
Impacto: 4d8 + 3 de daño.	
⚔ Marca del profanador (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +18 contra CA	
Impacto: 4d8 + 3 de daño, y el objetivo queda ralentizado hasta el final del siguiente turno del campeón.	
Efecto: El objetivo queda marcado por el campeón hasta el final del siguiente turno del campeón. Una criatura marcada por el campeón también gana vulnerable 10 necrótico.	

Acciones desencadenadas
⚔ Censura del campeón (teleportación) ♦ A voluntad
Desencadenante: Una criatura marcada por el campeón y a 3 casillas de él utilizan un poder de ataque no que no incluye al campeón como objetivo.
Efecto (acción de oportunidad): El campeón se teleporta hasta 3 casillas a una casilla adyacente a la criatura que activa el poder y utiliza espada larga contra ella.
Profanación voraz (necrótico) ♦ Recarga cuando queda maltrecho por primera vez
Desencadenante: El campeón falla un ataque contra un enemigo.
Efecto (acción gratuita): Enemigos a 3 casillas del campeón sufren 15 de daño necrótico, y el campeón vuelve a tirar la tirada de ataque que activa el poder.
Especial: Al comienzo de cualquiera de sus turnos, el campeón puede perder 30 puntos de golpe para recargar este poder.
Fue 23 (+12) Des 16 (+9) Sab 14 (+8)
Con 14 (+08) Int 14 (+8) Car 10 (+6)
Alineamiento caótico maligno
Idiomas común
Equipo espada larga

## Voraz Esclavo

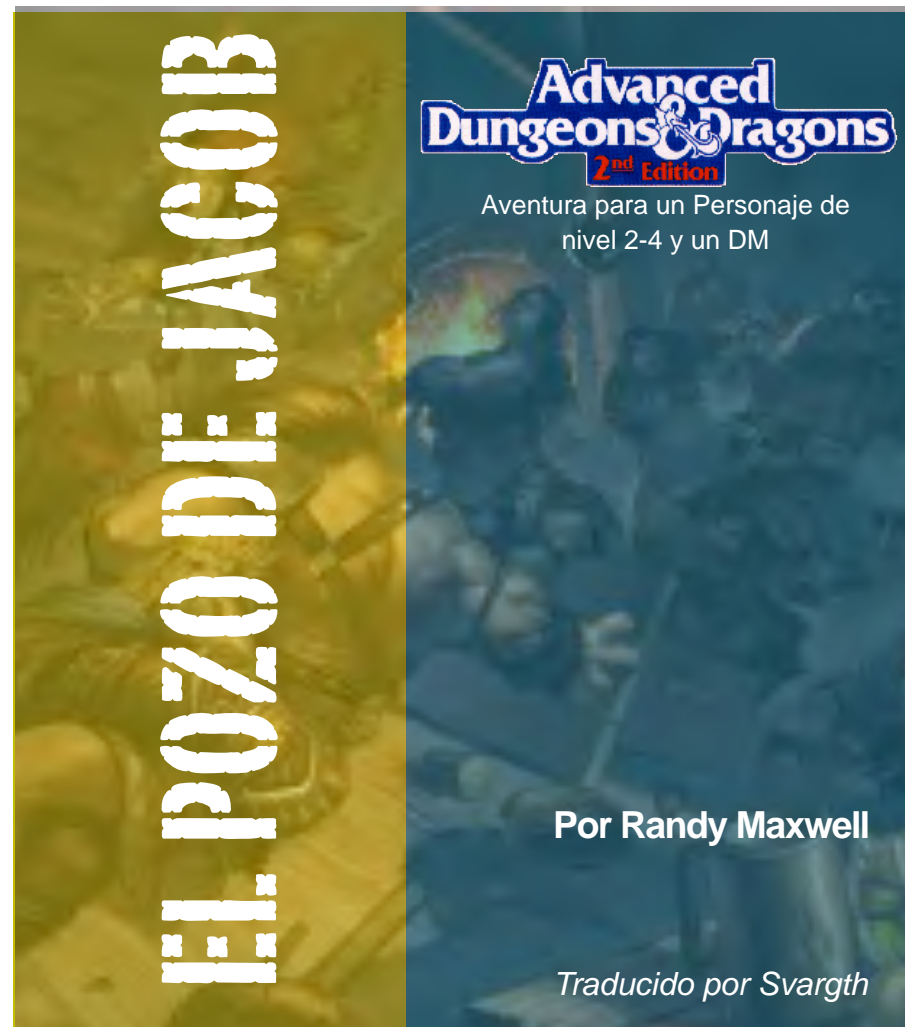
Los voraces esclavos son humanos, elfos, enanos y otras criaturas humanoides enfermizas que han sido contaminados por el hambre de un voraz. Los voraces esclavos siguen siendo autónomos, pero su adicción a la presencia de sus amos profanadores les mantienen con una correa corta.

Voraz esclavo	Hostigador nivel 13
Humanoide natural Mediano	800 PX
PG 134; Maltrecho 67 Iniciativa +10	
CA 27, Fortaleza 27, Reflejos 24, Voluntad 25 Percepción +6	
Velocidad 6	
Resiste 10 necrótico	
Rasgos	
Apretón multitudinario	
Una criatura apresada por el esclavo sufre un penalizador -2 a las pruebas de habilidad realizadas para huir de la presa por cada voraz esclavo adyacente a él.	
Acciones estándar	
⚔ Hacha de batalla de hueso (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +18 contra CA	
Impacto: 3d10 + 5 de daño.	
⚔ Agarre aplastante ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +16 contra Fortaleza	
Impacto: 3d10 + 5 de daño, y el objetivo queda apresado (escapar CD 20).	
⚔ Desgarrar ♦ Encuentro	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura apresada por una criatura diferente al esclavo); +18 contra CA	
Impacto: 4d10 + 10 de daño.	
Fallo: Mitad de daño.	
Acciones de movimiento	
Avance rápido ♦ A voluntad	
Efecto: El esclavo se mueve a su velocidad +4 pero debe terminar este movimiento adyacente a un enemigo.	
Fue 15 (+08) Des 15 (+8) Sab 10 (+6)	
Con 22 (+12) Int 11 (+6) Car 16 (+9)	
Alineamiento no alineado	
Idiomas común	
Equipo hacha de batalla de hueso	





Algunos refugios  
son más peligrosos  
que la propia  
tormenta



### ***Los tres guerreros marchaban cabizbajos resguardando sus rostros***

del fuerte viento del norte que soplaba sobre la ladera de la montaña y que empujaba negros nubarrones que no hacían presagiar nada bueno. La marcha se había vuelto pesada para el tercer integrante de la patrulla quien trastabilló en la nieve y cayó de rodillas.

-¡Coraje Njal!, Ya veo la luz del fuerte.- Le animó el primero, levantando la voz sobre el creciente ulular del viento y la tormenta.

Con el torso dolorido, en un acto de orgullo, el hombretón se puso en pie. De nuevo empezaron a caer copos. La cabeza le ardía y sudaba a pesar del intenso frío. La fiebre no había dejado de aumentar desde la mañana. Njal supo que la cosa no iba a mejorar cuando las gotas de sangre que caían de su nariz salpicaron premonitoriamente la límpida nieve.

## Unas nota del traductor

Randy Maxwell ha sido uno de los autores mas prolíficos de la revista Dungeon. Entre los años 1987 y 1996 vio publicadas 16 aventuras suyas en la mítica revista. Muchas de esos módulos son recordados como algunos de los mejores que fueron publicados durante la historia de la revista en la época de la 2ª edición de AD&D. Entre los títulos cabe destacar *"Of nest and nations"*, *"Pride of the sky"*, *"Masqueraider"*, *"Shards of the day"* y *"Ex Libris"*. De esta última aventura realizamos una adaptación del original para la 4ª edición que apareció en el enzine de Archiroleros nº 02.

El pozo de Jacob es otra gran aventura del maestro Maxwell. Fué publicada en septiembre de 1993 para la Dungeon nº 43. El autor explicó en aquel entonces, que le vino la idea tras ver un póster de la película *Alien* en el que aparecía Sigourney Weaver en la soledad del espacio enfrentada a la terrible criatura. Bajo mi criterio, la historia que nos plantea Maxwell, nos recuerda mucho más a la película *The Thing*, de John Carpenter. Yo recomiendo aderezar la partida con la banda sonora que Enio Morricone creó para *The Thing*. El efecto puede ser espectacular

Svargth

# EL POZO DE JACOB

## Introducción

El pozo de Jacob es una aventura para AD&D. Esta aventura está diseñada para ser jugada por un DM y un jugador. El jugador puede ser de cualquier clase o alineamiento y sus niveles deberían estar entre 2 y 4. Un personaje de nivel dos debería tener características superiores a la media en constitución y fuerza. Es posible jugarla con dos o tres personajes, pero creemos que la sensación de soledad y paranoia de los jugadores se diluirá considerablemente. La aventura puede llevarse a cabo en cualquier foresta fría e inhóspita. DMs que jueguen en el mundo de Greyhawk descubrirán que Burneal, al sur de Hraak, o los bosques norteños de Fellreev son localizaciones excelentes para llevar a cabo este módulo. Si se juega en los Reinos Olvidados, esta aventura puede localizarse en el Lurkwood, al este de Mirabar o en el Moonwood, al norte de Lunaplateada. Los DMs que no quieran usar la aventura pueden encontrar útil la información del puesto de comercio llamado el pozo de Jacob y transformarlo en un puerto seguro en medio de sus aventuras en tierras salvajes.

Esta aventura usa un sistema de secuencia de eventos en vez de presentar encuentros. El DM debería familiarizarse con la estructura del puesto fronterizo, los numerosos Pnjs, las criaturas usadas en el escenario y la cronología de los eventos antes de empezar a dirigir el módulo.

## Transfondo de la aventura

Antes de empezar a jugar, decide porque el personaje está viajando sólo. Quizás forma parte de una avanzadilla que está explorando el camino. Puede que el personaje se haya separado y perdido del resto del grupo. También es posible que esté en una misión personal o volviendo de una. Sea como sea, el personaje está lejos de cualquier abrigo y está afanándose por escapar de una tormenta invernal que se le echa encima. No hace falta ser un explorador para darse cuenta de que los negros nubarrones y el viento que sopla del norte significan que pronto va a desencadenarse una enorme tormenta. El personaje, desesperado, avanza entre la foresta hasta que llega un claro. El olor de madera al fuego y unas luces en medio de la oscuridad, suponen una agradable bienvenida para el viajero.

## Para el DM

El personaje ha llegado a una pequeña fortificación que hace las veces de puesto de comercio fronterizo llamado el Pozo de Jacob. Nadie recuerda quién cavó el pozo en su momento, pero el sitio ha sido un campamento usado por leñadores, tramperos e incluso orcos, en sus más de 100 años de historia. En el último decenio ha sido usado como puesto de comercio por un semiorco llamado Jacob, y el lugar ha sido designado por los tramperos como el Pozo de Jacob. Es usado habitualmente por estos últimos y ocasionalmente por grupos aventureros como lugar de refugio, puesto que es el único lugar civilizado en muchos kilómetros a la redonda.

Sin embargo pese al confort y comodidades el Pozo de Jacob muy pronto va a transformarse en un lugar muy frío. El destino del personaje le ha hecho llegar al enclave justo en el mismo momento en que un horror está a punto de hacer aparición. Uno de los invitados es un huésped involuntario de un bebé slaad rojo. Si el personaje permanece en el puesto de comercio, será testigo de las consecuencias del nacimiento de la criatura y deberá elegir entre arriesgarse a morir en el exterior en plena ventisca o enfrentarse a la voracidad de la criatura. Mientras que la tormenta mantiene atrapados a los parroquianos en el puesto, el recién nacido acecha el complejo y la supervivencia se convertirá en un bien precioso que cada uno habrá de ganarse muy duramente.

Durante la aventura, el DM es libre de mover a cualquiera de los Pnjs a donde él quiera, siempre y cuando éstos estén donde se supone que están cuando se lea la caja de texto. El lugar principal donde se podrá encontrar a la mayoría de los Pnjs será el salón central o una de las habitaciones. El DM encontrará que la tarea se hace más sencilla si mantienen registros de la localización de los Pnjs usando miniaturas, tokens u otro tipo de marcadores. Sin embargo el jugador no debería tener acceso a toda esa información. La desaparición de un Pnj del mapa puede darle pistas a un jugador antes de que el DM lo considere necesario.

Las ideas para defenderse de o cazar a la criatura deberían venir principalmente del jugador, que debería ser animado para buscar activamente y acabar con el slaad. Si el personaje se espera a que la criatura vaya a su encuentro acabará por tener que enfrentarse a un monstruo que le supera en fuerzas y poder. De todas formas algunos de los personajes no jugadores pueden recomendar cosas de sentido común, como moverse siempre en parejas, o que todos duerman en el salón principal, etc. El alineamiento de los personajes no jugadores que ofrezcan estas sugerencias es importante, puesto que muchos de ellos están interesados en su propia supervivencia antes que la del grupo. Alguno (como el jefe orco Tonazk o el mismo Jacob) pueden



desea usar a alguien como cebo y no verse muy preocupados por la supervivencia de dicho cebo.

Es importante recordar usar las habilidades del ladrón de la criatura. Cualquiera de los supervivientes de un ataque del slaad se preguntará como la cosa llegó tan silenciosamente y apareció de la nada.

Para crear un ambiente de paranoia y miedo, el DM solo necesita usar a una rata o un encuentro con nieve (ver encuentros en el pozo de Jacob). Una rata gigante puede improvisado saltar en la espalda del jugador mientras un Pnj grita: "¡está detrás de ti!" Una gran cantidad de nieve que caiga del tejado puede momentáneamente, atrapar al jugador con el rostro en tierra. Mientras se encuentra bloqueado por la nieve, el personaje permanece indefenso y escucha a algo acercarse. Afortunadamente, es sólo otro Pnj que viene a ayudarlo (al menos esta vez).

Estos incidentes menores pueden ser muy efectivos para crear una atmósfera apropiada. A medida que la ventura avance, una rata escabulléndose a través una esquina sombría puede activar una reacción desmesurada en el personaje.

Los lugares donde se esconde el slaad incluyen la chimenea del edificio principal (sólo para el bebe), las letrinas, el establo, la herrería, las barracas (sólo después de haberse incendiado), y cualquier otro lugar que el DM considere adecuado como escondrijo (como los puestos de guardia después de que éstos abandonen el fuerte; ver "día dos, mañana"). Es poco probable que la criatura intente esconderse en el pozo del patio. A diferencia de la chimenea, no hay escape para el monstruo en el caso de que fuera descubierto. Además la criatura no abandonará el fuerte porque necesita la población del pozo de Jacob para alimentarse.

A medida que la caza del slaad continúe, puede ser descubierto escondido en uno de estos sitios. Le corresponde al DM, mover a la criatura una vez que ha sido descubierta. El DM deberá planear por adelantado el próximo movimiento del slaad, en el caso de que su escondrijo actual haya sido descubierto.

## Secuencia de eventos

La acción de esta aventura se lleva a cabo en un periodo de tres días divididos cada uno de ellos en tres segmentos de mañana, tarde y noche. Estos tres segmentos de tiempo durarán aproximadamente unas ocho horas cada uno pero se aconseja que sean deliberadamente flexibles para permitir al DM libertad suficiente en la gestión de un evento particular. Así, dos eventos pueden sucederse en un corto espacio de tiempo, uno muy tarde en la noche o madrugada y el siguiente muy temprano en la mañana del día posterior. De esta manera el Dm puede crear una atmósfera apropiada de anticipación y suspense.

Los eventos que se producen en el pozo de Jacob giran alrededor de una criatura en particular, un slaad rojo (ver anexo). Si este slaad es capturado o abatido, la cadena de eventos cesará. Tras la tarde del Día Uno, el Dm es libre de reorganizar los eventos como le venga en gana, pero debería tener cuidado de no revelar demasiado muy pronto. Si no, el sentido de misterio, amenaza y peligro inminente se reducirá drásticamente.

## Día Uno

**Mañana:** El personaje llega al Pozo de Jacob. El DM puede describir el área principal (zona 8) y los Pnjs que se encuentran allí o rolear algún encuentro. Quizás el DM encuentra mucho más fácil interpretar a uno o dos de los Pnjs del salón principal y, a través de ellos, repartir un poco de información concerniente al resto de visitantes del puesto fronterizo. En cualquier caso, el DM debería dejar claro las reglas que rigen en el enclave, que se encuentran grabadas cerca del bar, a fin de desanimar al personaje que inicie peleas con otros viajeros. Si el jugador insiste en pelearse, Jacob abrirá inmediatamente fuego con sus ballestas sin pensárselo siquiera. El personaje deberá acabar con Jacob y sus oponentes para poder continuar con la aventura. Si el personaje sobrevive a un combate de estas características, la aventura puede continuar, pero el personaje se encontrará en una posición mucho más vulnerable.

Una hora después de que la llegada del personaje al pozo de Jacob, la tormenta se desencadena con toda su furia. El violento e impredecible viento del norte sopla sobre la región y hace descargar una gran cantidad de nieve. A menos que se indique lo contrario el DM puede determinar las condiciones climáticas lanzado 1d100 y consultando la tabla siguiente:

### Tabla de condiciones climáticas

**01-30** Periodo de calma con precipitaciones ligeras a moderadas y vientos fuertes. Los ataques de misil y lanzamiento de conjuros pueden realizarse como en condiciones normales. Para determinar la visibilidad, véase "niebla, luz y nieve", Tabla 62 en la página 117 del Manual del jugador. Este periodo de calma dura unas 2-8 horas; después lanza 1d100 de nuevo.

**31-80** Gran precipitación de nieve, vientos muy fuertes. Los ataques de misil se hacen con un -2 y ven reducidos a la mitad su alcance. Además se produce un 50% de probabilidades de fallo de conjuro. La visibilidad será tratada como "Niebla, moderada" de la tabla 62 (como más arriba). Cualquiera que se aventure en el exterior recibirá 2 puntos de vida de daño por hora, independientemente de la ropa de abrigo que lleve. Buscar un refugio (como el de los establos o las casetas de los guardas), inmunidad natural (como las de los gigantes del hielo) o protección mágica niegan dicho daño. Estas condiciones también duran de 2 a 8 horas.

**81-00** Las condiciones de la ventisca se vuelven terribles. La nieve cae en grandes copos y el viento adquiere velocidades de tornado. El ataque de misil se vuelve imposible y los hechizos lanzados tienen un 80% de probabilidades de fallo de conjuro debido al viento. La visibilidad será tratada como "Niebla, densa o ventisca" de la tabla 62 (como más arriba) y el daño causado por la exposición al frío aumenta en 3 puntos de vida por hora. Estas condiciones duran de 1 a 4 horas.

El DM es libre de elegir el tiempo en cada momento en vez de hacer una tirada de 1d100 en la tabla anterior. Sin embargo debería evitar cuidadosamente periodos prolongados (24 horas o más) de un tipo particular de tiempo. Se recomienda que en cada día haya al menos 1 bloque de calma y otro de ventisca. Si estos no ocurren con el método aleatorio, el DM debería insertarlos.

## LA GENTE DEL POZO DE JACOB

**Jacob Nazakak:** AL LM, CA9; MV 12; G4; pv 32, GAC0 17; #AT 1; daño por arma; Des 15, Int 15, Car 7; ML 14; ballesta pesada, garrote, 3 dagas.

Jacob es un semiorco pero parece un humano muy feo. Es rudo, taciturno y adusto. El principal interés de Jacob es Jacob. No es leal ni a humanos ni orcos. Jacob suele decir: “una moneda de oro se gasta de la misma manera, no importa del bolsillo que provenga.” Esto significa que no le importa quien se aloja en el fuerte siempre y cuando observe las reglas y pague. Jacob habla con fluidez varios dialectos orcos y el común y chapurrea el enano y el élfico. Siempre lleva encima 3 cuchillos. Dos de ellos son arrojadizos y el tercero es más largo y preparado para combatir cuerpo a cuerpo. Sin embargo no está especializado en ningún arma. En combate, intenta usar su ballesta que se halla tras la barra del bar. Después arrojará sus cuchillos antes de acercarse al oponente con el cuchillo largo o el garrote. Jacob es un hombre que siempre sospecha de todo el mundo, clientes, tramperos, orcos o aventureros. Cree que tarde o temprano alguien intentará robarle la caja fuerte (zona 27). Además de Jacob hay 10 huéspedes en el edificio principal.

### Tarde:

Todos están en el salón comunal (zona 8) comiendo, bebiendo, hablando o simplemente escuchando el silbido del viento en el exterior. Jacob está en el bar sirviendo bebidas, Ubbi está en la cocina cocinando y cantando una cancioncilla obscena de marineros y Begley está ocupado sirviendo las mesas.

### Lee lo siguiente:

Hace que uno se sienta bien cuando tiene una buena jarra de cerveza, un cuenco de comida caliente y unos buenos muros a su alrededor si afuera suena un infernal viento y la nieve cae como si fuera a acabarse el mundo. Mientras el pequeño halfling te sirve tu comida, su sombra se contornea a través de un calidoscopio de luces rojas y amarillas.

Hay un ligero murmullo producto de las conversaciones tranquilas que se mantienen en las diferentes mesas de los parroquianos, roto ocasionalmente por destellos de una picantota tuna que viene de la cocina.

El aire de la sala es cálido y con aroma de madera chamuscada. Es casi acogedor, y numerosos invitados cabecean soñolientamente sobre sus jarras.

De repente, todos saltan como un resorte. Escaleras arriba se oye un angustioso grito de agonía y terror que pone la piel de gallina. El berrido parece alargarse durante varios horribles segundos. Te pone los pelos de punta y te tiemblan las rodillas. Todo acaba tan repentinamente como ha empezado.

Todos se ponen de pie, mirando paralizados las escaleras. Tras el silencio, llega el sonido de una ruptura de cristales, seguido del ruido sordo de algo pesado que cae a plomo afuera en la nieve. Tras ello, el único sonido lo producen el chisporroteo del fuego y el aullido del viento.

Los dos bárbaros son los primeros en reaccionar y sacarse la parálisis de encima. Con un grito de: ¡ya llegamos Njal! Los dos corren escaleras arriba.

Los bárbaros vuelan escaleras arriba con Gaylord y Drenla pisándoles los talones. Los guardas del primer piso (zona 17) empiezan a llamar gritando a Jacob, que sale de detrás de la barra con su ballesta pesada cargada.

Jacob ordena a Ubbi y Begley que se ocupen del bar y luego se dirige al primer piso. El jefe Tonazk envía a Ax escaleras arriba a investigar, pero él y Kazickerk permanecen en el salón comunal. Los tramperos también se quedan abajo.

El personaje es libre de quedarse en la sala comunal o de curiosear en el primer piso a fin de descubrir que es lo que ha causado el grito. Si el personaje intenta forzar la cerradura o entrar en la habitación que hay tras el bar, Ubbi y Begley informan a Jacob (si es que este no se percata gracias al sonido del cencerro), y básicamente tratarán al personaje como si fuera un ladrón. Si el personaje sale al exterior para investigar,

encontrará el marco y una ventana del piso de arriba en medio de la nieve.

Si el personaje decide no ir arriba, Jacob vuelve tras unos minutos y describe la escena. Si el personaje sube, él mismo será testigo de lo que la escena en la habitación del bárbaro (zona 25).

### En cualquiera de los dos casos lee lo siguiente:

Hay varias personas agolpadas en el umbral de la puerta, intentado ver lo que hay en la habitación. Cuando te haces un hueco y pasas, ves los dos bárbaros con el rostro compungido en el centro de la habitación. Un tercer bárbaro, el llamado Njal, se encuentra muerto en el suelo. Su rostro se encuentra helado en una mueca de terrible dolor y miedo. Más horroroso aún, su pecho ha sido literalmente abierto en canal y la sangre y vísceras se encuentran esparcidas por toda la habitación.

Quienquiera que haya hecho esto ha salido llevándose la ventana por delante. Hay un rastro de sangre que va desde el cuerpo al agujero donde estaba la ventana. Uno de los postigos está siendo sacudido violentamente por el viento ártico que llena la habitación con aire helado y remolinos de nieve. El resto de la ventana se encuentra en el piso de abajo sobre la nieve.

Jacob se gira al guarda del primer piso y le pregunta: “En el nombre de lo más sagrado ¿qué ha pasado aquí?”

El guardia responde, “No tengo ni idea. Llegué corriendo cuando escuché el berrido. Encontré la habitación como la ves”. Jacob se encoge de hombros, ordena al nervioso guardia que vuelva a su puesto e intenta tranquilizar a los clientes.

“Sea lo que fuere, se ha ido ya. Desearía que no me hubiese reventado la ventana pero que se le va a hacer.” Sin apenas lanzar una mirada e compasión a los bárbaros, Jacob se vuelve y descende a la sala comunal.

Los bárbaros recuperan la compostura y piden a todos que salgan. Rechazan cualquier ayuda y no permiten que nadie inspeccione el cadáver. Tras colocar gentilmente a su difunto compañero en una sábana, empiezan a entonar unos cantos fúnebres de su pueblo.

Gaylord ha estado examinando el cuerpo desde la distancia y se ha percatado de que las heridas no son normales. Constata que numerosos órganos vitales, entre ellos el corazón y los pulmones han desaparecido. Pero sin la capacidad de poder inspeccionar el cadáver de forma más exacta no puede añadir más detalles y decide volverse a la sala comunal.

Otros guardias de los puestos cercanos llegan y Jacob les pregunta si han visto u oído alguna cosa. Ninguno de ellos admite haberse percatado de nada, excepto de un grito brutal y una ventana rompiéndose. Jacob les ordena que vuelvan a sus puestos y manda a Begley y Ubbi con maderas y clavos a cerrar el agujero dejado por la ventana rota.



La terrible escena tiene su origen tres meses atrás cuando Njal estaba buscando un alijo de armas mágicas que se rumoreaba que estaba escondido en las orillas de un lago subterráneo. Allí sorprendió a un slaad rojo, un mensajero en camino a un puesto secreto desde el que se llevan a cabo razzas para raptar esclavos. Puesto que el slaad no deseaba iniciar una pelea que podía impedirle cumplir su misión, la criatura golpeó la espalda de Njal y se lanzó a las oscuras aguas del lago donde desapareció de la vista del bárbaro. El sorprendido Njal nunca estuvo seguro de que le había atacado y simplemente le comunicó a sus compañeros que una enorme criatura humanoide con una cabeza desproporcionada le había golpeado en la espalda antes de tirarse al agua. Los bárbaros serán incapaces de reconocer o identificar al slaad del pozo de Jacob como el mismo tipo de criatura que atacó a su compañero.

El ataque de aquel slaad mensajero implantó en Njal un huevo encapsulado (ver la ficha del Slaad rojo para más información). La macabra escena que el personaje ha podido contemplar es el resultado sangriento del nacimiento del slaad inseminado en aquel encuentro. Ahora vaga libre y hambriento por el puesto fronterizo (para encuentro con la criatura usad las estadísticas del slaad bebe).

Tras lanzarse por la ventana y arrancarla de cuajo, el slaad recién nacido no saltó al suelo, sino que escaló hacia el techo. Si alguien inspecciona el suelo alrededor de la ventana, podrá observar que solo hay trozos de cristal y el marco de la ventana. Incluso aunque el demencial viento hubiese cubierto el rastro, debería haber una hendidura que mostrase el lugar donde la criatura hubiese impactado contra el suelo. Sin embargo, como nadie está seguro de si la criatura entró o salió por la ventana (o de si hay tal criatura), dicha evidencia puede pasar desapercibida al principio.

El slaad regenera puntos de vida más rápido que el daño que le puede causar la ventisca, así que no corre el riesgo de congelarse. Sin embargo, le disgusta el frío, y preferirá encontrar un lugar a resguardo. Tras dejar la habitación de los bárbaros y escapar por el techo, se oculta en el hueco de la chimenea. Sus fuertes garras le permiten agarrarse con facilidad y quedar suspendido dentro del conducto. Allí permanece caliente gracias al humo que sube del hogar. La chimenea de la cocina es demasiado pequeña para ser usada de esa manera. Si el personaje se atreve a escalar el tejado de la edificación principal, debe realizar tiradas de destreza cada asalto o resbalarse y caer del techo al suelo, recibiendo 2d6 de puntos de vida en el proceso. Los chequeos de destreza se harán obteniendo en 1d20 el valor de la característica o menos, con una penalización al valor de -1 por clima de calma, -2 por nevada fuerte y -3 por ventisca. Ningún Pnj querrá acompañar al tejado al personaje.

El bebé slaad no necesita hacer tiradas de destreza puesto que con sus garras puede aferrarse sin problemas a las resbaladizas pizarras. Si el personaje llega hasta la chimenea hay un 95% de posibilidades de descubrir la slaad escondido. Si la criatura se ve descubierta, se dejará caer por el hueco de la chimenea recibiendo 2d8 de daño en el proceso. Acto seguido escapará a través del salón principal reventando otra ventana y escondiéndose en otra parte del complejo, (ver la sección "para el DM").

Las acciones de la criatura (caer desde la chimenea, correr hacia la ventana y atravesar la sala principal) sorprenden a todos los que se encuentran en el salón principal y nadie es capaz de perseguirla durante al menos dos asaltos.

Gaylord Hightor (o el personaje, si también es un explorador o con la pericia de rastreo) puede intentar rastrear al monstruo, pero debido a la tormenta se verá seriamente penalizado en el intento. Para intentos de rastreo usar la tabla 39 de la página 64 del manual del jugador. Los siguientes modificadores siempre se aplican por cada intento de rastreo que se hagan en esta aventura: "*luz débil*" (debido a la tormenta) y "*grupo rastreado intenta esconder su rastro*" (él slaad no intenta ocultar sus rastros, pero debido al pesado manto de nieve que cae y al viento que sopla se aplicará tal entrada). El DM puede consultar la tabla 39 para otros bonos o penalizaciones que considera apropiado.

#### Tras ello lee lo siguiente:

Los bárbaros pronto acaban de honrar a su compañero caído y empiezan a inspeccionar habitación por habitación con una furia motivada por el ansia de venganza. Cruzan palabras duras con Jacob cuando él les prohíbe acceder a la bodega. Aducirá que acaba de estar en ella y que allí no hay nada. Demostrará, abriendo la puerta, que habrían escuchado sonar la campana de vaca si alguien la hubiera abierto. Esto rebaja las sospechas de los bárbaros, quienes continúan con su búsqueda afuera en el patio, en el establo y en otras áreas del puesto fronterizo. Tras un rato de no encontrar nada, acaba volviendo al interior. Allí se sientan en una mesa en una esquina y se sumen malhumorada mente en un estado de embriaguez a base de cerveza. Mientras tanto los otros clientes han empezado a hablar entre ellos. Casi todo el mundo ha inspeccionado concienzudamente el piso superior. Las únicas cosas que se han encontrado son habitaciones vacías y el cuerpo amortajado entre nieve del bárbaro muerto. El mediano y el cocinero han sellado con tablas la ventana. Lo que sea que mató al bárbaro ha desaparecido. Todos en el salón tienen una idea de lo que ha sucedido. El jefe orco creer que el hombre fue asesinado por una maldición misteriosa. Drenla, los extranjeros, Ubbi y Begley creen que algo entró en la habitación desde fuera y que mató al bárbaro. Gaylord

**Guntra y Hlutwulf:** AL CN; CA6; MV 6; G2; pv 13,11; GAC0 1; # AT 1; daño por arma; ML 15; armadura de cuero, lanza, hacha de batalla, daga.

Estos dos armarios son bárbaros que llegaron la noche pasada transportando a su amigo enfermo. No saben lo que le pasa a su amigo. De repente empezó a sentirse mal cuando huían de la tormenta. Como su amigo estaba muy enfermo para viajar, buscaron refugio en el puesto fronterizo para que su compañero descanse. Los bárbaros se mantienen en silencio y suspicaces. No se relacionan bien con los extraños.

**Shagath, Perth y Xavick:** AL LN; CA9; MV12; humanos nivel 0; pv 4 cada uno; GAC0 20; #AT 1; daño por arma; ML 8; cuchillo, arco corto.

Estos tres humanos son tramperos. No llevan armadura pero sus gruesas ropas y abrigos de pieles les proporcionan un -1 a la CA. Han llegado temprano esta mañana, también huyendo de la tormenta. Su intención es esperar a que amaine y continuar su camino después. Sus pieles y equipo de caza están guardados bajo llave en una de los almacenes (zona 5). Las tres mulas se hallan en el establo. Los tramperos son cordiales y educados si se les trata correctamente. La mayor parte del tiempo su tema de conversación ronda acerca de los precios de las pieles y lo que harán con las ganancias una vez que las hayan vendido.

**Gaylord Hightor:** AL NG; CA 7; MV 9; E2; pv 14; GAC0 19; #AT 1; daño por arma; Fue 15, Des 14, Con 14, In 12, Sa 15, Ca 13; ML 14; armadura de cuero acolchado, espada corta, arco largo, cuchillo. Gaylord es un joven explorador humano que no tiene hogar y viaja de bosque de bosque. Como explorador, ha elegido los trolls como su enemigo predilecto. Eso le da algo en común con Tonazk Matatrolls, el jefe orco (ver más abajo). Ambos se respetan mutuamente. Gaylord es calmado, competente y un cazador paciente. Es un tipo amigable, pero como muchos exploradores tras años de vagabundear solo, permanece en silencio durante largos períodos de tiempo.

**Drenla Era:** AL LN; CA9; MV 12; m4; pv 12; GAC0 19 (24 con el bastón); #AT 1; Daño por arma o hechizo; Fue 10, Des 15, Con 16, Int 15, Sab 6, Car 9; ML 10; daga, bastón, *anillo de protección +1*. Hechizos: *misil mágico, leer magia, escudo, esfera llameante, telaraña*. Drenla es un mago humano inteligente, pero no especialmente competente. Es de gatillo fácil y lanza sus hechizos de forma absurda, a veces antes de que sus amigos o aliados se salgan del área de efecto. Le sucede a menudo con su hechizo de esfera llameante y de telaraña. Aunque no ha recibido entrenamiento en el uso del bastón en combate, lleva uno porque cree que le hace aparentar mayor sabiduría y poder. Lucha con -5 a sus tiradas de ataque y a menudo golpea cualquier cosa menos a su oponente. A pesar de estos “pequeños detalles”, Drenla se percibe a sí mismo como un mago guerrero.

no tiene opinión, puesto que las circunstancias son tan extrañas que simplemente reconoce no saber qué ha pasado.

El personaje puede creer o no tener en cuenta cualquiera de estas teorías. Puede incluso proponer su propia teoría, pero a menos que el personaje haya tenido experiencia con slaadi (harto improbable debido a su nivel), no debería tener ni idea de lo que ha sucedido.

#### **Noche:**

Al final, la excitación producto de los terribles momentos de la tarde acaba por ir desapareciendo, y uno a uno los clientes se van a su habitación a dormir (es la elección del DM cómo y cuándo se van. El jefe orco y sus guardaespaldas usan habitaciones adyacentes pero separadas). No se oye nada extraño durante el resto de la noche. El viento y la nieve continúan azotando el puesto fronterizo.

Cuando se vayan a dormir lee lo siguiente:

**La nieve cae pesadamente e impide discernir qué hora es con exactitud. Puede que esté cerca el amanecer, pero todavía está muy oscuro, cuando los sonidos de gritos confusos llegan desde el patio. Mientras despiertas de un incómodo sueño producto del colchón infestado de pulgas, una palabra en el griterío se va haciendo más clara y diáfana: "¡fuego!".**

Si el personaje permanece en su habitación, Gaylord golpea fuertemente la puerta mientras baja gritando "¡ven ayudar hay fuego!". Si el personaje responde a la alarma y baja corriendo, de que las barracas de los guardias están en llamas.

#### **Lee lo siguiente:**

Los barracones están incendiados desde principio a fin. En la oscuridad, lenguas de llamas emergen del techo y una gran cortina de fuego bloquea las puertas de acceso. Afortunadamente, la nieve derretida del techo cae como una lluvia sobre la estructura en llamas. A juzgar por el pequeño tamaño de la multitud en el patio, pocos de los que estaban en los barracones han logrado salir. Jacob y otros han formado una cadena que lleva cubos de agua desde el pozo hasta los barracones y están, rápidamente, logrando controlar el fuego.

Ya sea que el personaje ayude o no, el fuego es sofocado rápidamente, y una humareda negra asciende entre medio de la nevada. Los barracones y la torre (zonas 4 y 12) permanecen en pie, pero estos edificios han sido tragados por el fuego. Ya no queda nada que pueda usarse dentro de ellos. Afortunadamente, el gran bidón de aceite que se guardaban las barracas no ha explotado. Hay un nuevo agujero en el muro este de los barracones donde estaba el guardarropía. Los siete guardias restantes entrarán en el interior humeante una vez apagadas las llamas y recuperarán los cadáveres de sus compañeros. Sólo cuatro cuerpos son encontrados en las ruinas; no se encuentra ni al guardia de la torre de las barracas, ni su cuerpo, ni tampoco ningún rastro de a dónde ha ido. Sin embargo se encuentra un pequeño barril vacío de aceite en el puesto de guardia de la torre, y también junto a ella, una pequeña piedra de la chimenea que los guardas sacan de esta y que suelen usar, envolviéndola en pieles, para calentarse las manos. Un rápido repaso del almacén confirma que el barril de aceite es uno de los que estaban guardados junto a diferentes herramientas de metal.





### **Jefe Tonazk Matatrolls** (orco):

AL LM; CA4; MV9; HD 3; pv 20; GAC0 17; #AT 1; Daño por arma +2; Fue 18, Des 9, Con 16, Int 9, Sab 14, Car 12; TM M; ML 14; PX 65; CM1; *cimitarra +1*, daga, cota de mallas, escudo

Tonazk es un adversario astuto que tiende a pensar más que hablar. Es bastante sabio para el estándar orco y a diferencia de estos confía tanto en su arma como en su cerebro.

Desdeña a elfos, detesta a orcos y gnomos y es indiferente hacia humanos y halflings. Es un orco altivo, arrogante y egoísta pero dista mucho de ser estúpido.

Comprende el valor del Pozo de Jacob como lugar de comercio y contacto con otras razas. No permitirá que la paz se rompa ni dejará que sus guardaespaldas lo hagan a menos que sean seriamente provocados (aunque esto no impedirá que aborde el asunto con una emboscada cuando los infractores abandonen el puesto fronterizo).

Cualquiera que quiera audiencia con el jefe debe hablar primero con sus guardaespaldas. A menos que el jefe los interrumpa estos

preguntarán en voz alta y en un horrible común: “¿Quién se atreve a pedir audiencia del poderoso jefe Tonazk Matatrolls, caudillo del clan Kazagh, líder del concilio de las nueve tribus y terror de trolls?”

El DM puede añadir otros títulos rimbombantes y honores. Entre orcos, el jefe no perderá ninguna oportunidad de que sean recitadas la larga lista de títulos que ostenta. Sin embargo, entre humanos (criatura inferiores), sus guardias solo lo harán la vez inicial, a partir de entonces preferirá que se dirijan a él como Jefe Tonazk.

Las sospechas caerán inmediatamente en el guardia de la torre, que ha desaparecido. Da la sensación que ha asesinado a sus compañeros y que ha escapado adentrándose en la espesura al abrigo de la ventisca o que sea escondido en algún sitio del complejo. Si alguien hace referencia a la posibilidad de que el guardia no haya tenido nada que ver en la muerte del bárbaro, la respuesta de Jacob será "Un asunto detrás del otro. Solucionemos este problema primero".

Jacob intentará organizar una inspección en todo el complejo. Si el personaje está tan asustado que convence a todos a permanecer juntos en el salón principal, el monstruo se contenta atacando una mula o un caballo. Si nadie monta guardia en los establos, los indefensos animales serán atacados y devorados uno a uno. Los rastros que el slaad dejará tras cada ataque demostrarán que la criatura se hace cada vez más grande. Mientras sea bebe o joven, el monstruo no atacará a grupos compuestos por más de tres víctimas.

Si la búsqueda no es desaconsejada, Jacob proporciona a sus clientes algo de ayuda. Abrirá los candados de la armería (zona cinco) y, con el sobre entendimiento de que debe ser devuelto todo lo que se presta cuando la emergencia se acabe, permitirá a cualquiera elegir un arma extra o equiparse con mejor armadura de la que tienen. Sagath, Perth y Xavick cogerán armaduras de cuero pero permanecerán cada uno con su equipo de caza (unos arcos largos cada uno con veinte flechas). Ubbi elige una espada corta y una armadura de cuero, y el cocinero elige una maza. Los orcos, los bárbaros y el explorador ya van suficientemente armados y no cogerán nada de la armería. Si el personaje necesita arma o armadura, es libre de elegir aquellos objetos que le sean apropiados.

### **Cuando se inicie la búsqueda lee lo siguiente:**

Con todos armados y preparados, la búsqueda empieza. Jacob deja un guardia en cada uno de los puestos de guardia. Tras el fuego, ya no necesitan más órdenes de mantener los ojos abiertos. La caza continúa a través de todo el complejo, pero no se descubre nada. Al final, el único lugar que no queda por investigar es el edificio principal y todos los cazadores vuelven su atención hacia él.

La criatura es la responsable de haber incendiado los barracones, no el desafortunado guardia desaparecido. Cuando el monstruo se cansó de ocultarse, salió en busca de una presa. Se dio cuenta de que había demasiada gente junta para poderlos despachar de una sola vez. Mientras inspeccionaba el contenido del almacén, encontró una barrica de aceite y rápidamente diseñó un plan para eliminar a numerosos oponentes de un solo golpe. Escalando por la chimenea del extremo sur de las barracas, sorprendió y asesinó al guardia mientras éste se

calentaba las manos con la piedra suelta envuelta en pieles, y devoró al infeliz. A pesa de que el suelo del puesto de guardia estaba cubierto de nieve, los rastros de sangre fueron limpiados cuando ésta se fundió con el calor del fuego.

La criatura pensó en lanzar el aceite directamente por el hueco de la chimenea pero en vez de eso aprovechó el hueco que había dejado la piedra que los guardias sacaban para calentarse. Cuando el barril de aceite cayó al fuego, rápidamente empezó a arder. Las llamas se extendieron rápidamente por toda la sala y cortaron la salida a los guardias que estaban durmiendo. En apenas unos pocos minutos todo el salón se había transformado en un infierno y los guardias estaban condenados.

Tras vaciar el barril, la criatura (aprovechando que la oscuridad la amparaba y usando sus habilidades de movimiento silencioso y ocultación en las sombras) pasó directamente bajo las puertas de los guardias y se ocultó entre el edificio principal y la empalizada del oeste. Cuando la alarma sonó y el edificio principal se vació con todos sus ocupantes luchando contra el fuego, el slaas se deslizó a la cocina y se ocultó bajo sacos de patatas en la despensa (zona 11). Si alguien se queda en la casa, el DM deberá usar la habilidad de ocultarse en las sombras de la criatura (50%) para ver si es descubierta.

El personaje puede investigar donde él desee, con la restricción de que sólo Jacob puede entrar en la bodega. Si la criatura es descubierta, intenta escapar del edificio principal y encontrar otro lugar en el que ocultarse dentro del complejo (escapar elección del DM). Si es imposible, la criatura luchará a muerte.

### **Día dos**

#### ***Mañana:***

Todo el mundo se sentara sólo, barruntando e inmersos en sus propios pensamientos. Sin embargo todos están alerta, con sus sentidos aguzados, esperando escuchar, ver u oler el mínimo rastro de peligro. Nadie habla excepto para pedir ocasionalmente algo de comida o bebida. El mediano va de mesa en mesa como si fueron fantasma, condenado a servir eternamente a los clientes hosclos y silenciosos.

### **Lee lo siguiente:**

Intentas despejarte la morriña producido por el calor de la sala comunal y te das cuenta de que Begley desciende lentamente las escaleras desde el primer piso. Echa un vistazo en la sala comunal y pregunta, "¿ha visto alguien a Ubbi?". Durante un momento un murmullo de excitación recorre toda la sala mientras todo el mundo recuerda la última vez que vio al cocinero. Acto seguido como una centella, los bárbaros, los



orcos, los tramperos, Gaylord, Drenla, Begley y Jacob buscan en todos los recovecos del edificio. Jacob incluso pasa por todos los puestos de guardia preguntando a los guardias si saben algo del cocinero, pero estos no han visto ni oído más que nieve y viento. Ubbi ha desaparecido.

El personaje no tiene que ponerse a buscar inmediatamente al cocinero, a pesar de que el resto harán una búsqueda exhaustiva. Si la criatura no fue encontrada oculta bajo las patatas en el día uno, ha asesinado y devorado al cocinero cuando éste preparaba el desayuno. Si la criatura fue expulsada de la cocina, habrá sorprendido al cocinero en la letrina. En cualquiera de los dos casos, Ubbi ha pasado a mejor vida. Tras asesinar al cocinero, el slaad se ha ocultado en la herrería (zona seis). Si es descubierto allí, intenta retirarse al complejo y encontrar otro lugar donde esconderse (a elección del DM). Si es acorralada allí, lucha hasta la muerte.

**Cuando quede claro que el cocinero ha desaparecido lee lo siguiente:**

Tras saberse la desaparición de Ubbi, los guardias restantes se revelan. Jagger, el portavoz anuncia: "esto ya es demasiado, ¡nos vamos!"

Al escuchar esto Jacob se enfada profundamente y grita: "¿Largaros? Condenados locos no podéis ir a ningún lugar con esta tormenta. ¡Moriréis ahí fuera!"

"Maldito medio orco" exclama Jagger, "no vamos a quedarnos aquí para morir simplemente porque te vaya a dar un ataque ante la posibilidad de que alguien se beba una de tus aguadas cervezas y no pagué por ella".

El semiorco, hace el ademán de levantar su ballesta, pero el guardia le dice "¡No intentes apuntarme miserable! Puede que

logres meterme un virote en las entrañas pero ¿qué harás con el resto de los chicos? Se te echarán encima y te cortarán en pedacitos antes de que puedas recargar".

Jacob bajaba ballesta en el momento en que los otros guardias cierran filas alrededor de su portavoz. Tras un momento tenso, se desata una discusión dominado por maldiciones e insultos tanto en común como en orco, pero los guardias no pueden ser disuadidos. Son demasiados para que Jacob pueda luchar con ellos, amenazarlos o sobornarlos. Los guardias tiran en la nieve el equipo que pertenece a Jacob, empaquetan sus pertenencias y se disponen a partir. Antes de irse, Jagger anuncia los clientes que van a arriesgarse con la tormenta. "Al menos sabemos contra que nos enfrentamos. Todos los que quieran venir con nosotros son bienvenidos".

Ante la oferta de los guardias, Gaylord susurra "si esos bribones son capaces de abandonar a su patrón cuando él más los necesita, me juego el cuello a que son capaces de abandonar a un extraño en el camino". Tras escuchar esta declaración, ninguno de los clientes decide irse con los guardias.

El personaje tiene la opción de unirse a los guardias y abandonar el puesto fronterizo si así lo desea. Los guardias se van en el peor momento justo cuando la ventisca arrecia. Si el personaje se va con los guardias, caminarán en la tormenta durante una hora, luego los guardias atacarán al personaje e intentarán robarles cualquier cosa de valor que posea. Si el personaje sobrevive a este ataque, ve a la sección "Concluyendo la aventura" para establecer sus probabilidades de supervivencia en el exterior. El DM es libre de elegir el destino de los guardias. Si tanto los guardias como el personaje sobrevive la tormenta, quizás el personaje puede intentar cazar a los guardias, uno a uno, y buscar venganza por su ataque durante la ventisca.

**Kazicker y Ax** (orcos) AL LM; CA4; MV9; HD 3; pv 16 cada uno; GAC0 17; #AT 1; Daño por arma +2; Fue 18; TM M; ML 14; PX 65; CM1; cimitarra, daga, cota de mallas, escudo

Estos dos orcos son la guardia personal del jefe Tonazk. Hacen lo que él les manda y no se les permite entrar en luchas personales.

Cooperarán con el personaje y los PNJ del pozo de Jacob si su jefe se lo ordena. Si no, se abstendrán de inmiscuirse en los asuntos de los otros viajeros.

Como guardaespaldas, deben vencer o caer con su jefe. Si permiten que el jefe caiga y ellos sobreviven, a su regreso a la tribu serán sentenciados a muerte. Se colocarán como escudo entre cualquier amenaza y el jefe. Al menos habrá uno de ellos haciendo guardia en la puerta de la habitación del jefe mientras este duerme.

Los guardaespaldas no son cobardes, pero no hay ningún tipo de cariño entre ellos y el jefe. Tonazk los trata como sirvientes y los castiga severamente por pequeña que sea la infracción. Si el jefe es asesinado o mortalmente herido ponen pies en polvorosa e intentan poner la máxima distancia entre ellos y su tribu.

**Ubbi el cojo** AL LN; CA 10; MV12; humano nivel 0; pv 3; GAC0 20; #AT 1; Daño por arma; ML 7; cuchillo

Ubbi fue en su época un cocinero de un barco y perdió su brazo al ser herido a bordo. Es un hombre aburrido que se dedicará a relatar sus batallas de sus viajes. Aunque no es un cobarde, es consciente de sus limitaciones en una pelea. No se unirá voluntariamente a ningún tipo de combate a menos que sea estrictamente necesario. Si debe hacerlo, luchará lo mejor que pueda.



**Guardias** (12); AL cualquiera; CA 7; MV9; G2 (x5), G1 (x7); pv 11(G2), 5 (G1); GAC0 19,20; #AT 1; Daño por arma; ML 9; cota de anillas, ballesta pesada, espada corta, daga.

Los guardias son una turba de humanos, medio bandidos, medio aventureros. Reciben alojamiento y comida y una pieza de plata al mes. La moral de los guardias es bastante baja y pocos aguantan más de una temporada. Amenos que sean criminales o buscados en otros sitios se marchan tras el invierno. Jacob considera que este trabajo no requiere de tropas altamente disciplinadas y con moral de hierro (tampoco quiere pagar por ello). Mantener patrullada la empalizada ya logra disuadir a la mayoría de “posibles problemas”. En estos momentos hay 12 guardias. Siempre habrá 6 de guardia y el esto puede ser encontrado en los barracones. Cuando hace mal tiempo las rotaciones se hacen cada dos horas

**Begley Sinzapatos;** AL LB; CA 6; MV6; C1; pv 5; GAC0 20; #AT 1; Daño por arma; ML 11; honda. Begley es un halfling clérigo de la diosa Cyrrollalee. Hace cinco meses, él y otros 40 peregrinos fueron atacados por bandidos. la mayoría fueron asesinados pero Begley sobrevivió aunque al huir se perdió y vagó varios días hasta llegar al Pozo de Jacob. El miserable del semiorco le paga solo una moneda de plata al mes y así es imposible que pueda contratar a un guía que lo devuelva a una zona más civilizada. Busca desesperadamente a alguien que se compadezca de él y lo saque de la vida miserable que lleva en el fuerte.

### **Tarde:**

La marcha de los guardias tiene un efecto perturbador en los clientes. Con el número de habitantes drásticamente reducido, todos se preguntan cuál era la elección más sabia, quedarse o largarse.

### **Lee lo siguiente:**

Los tramperos se encuentran en el piso de arriba, mientras el resto de los clientes está en el salón principal que parece en estos momentos un campamento de guerra. Literalmente todo el mundo está afilando y preparando sus armas. Tras los eventos del día, el dueño del puesto y los clientes están a la que saltan. El ambiente es rancio y el calor de la sala es sofocante. Begley continúa sirviendo comidas y bebidas.

Hay un montón de nieve que cae del techo. Cae con un estrépito mayor que el usual pero nada anormal. Los desprendimientos de nieve eran perturbadores al principio, pero cuando incrementaron en frecuencia, todos reconocieron el ruido y cesaron de alarmarse. Sin embargo, un grito ahogado proveniente del primer piso sigue inmediatamente a una de los desprendimientos de montones de nieve.

Esta vez nadie se duerme en los laureles y todos corren escaleras arriba, como alma que lleva el diablo. Cuando llegáis arriba contempláis como la habitación del mago está en llamas. Drenla y los tramperos intentan enérgicamente apagar con mantas el incendio. El fuego es apagado rápidamente, aunque los colchones de paja han quedado calcinados. Todo el mundo se arremolina en la puerta, especulando sobre que debe haber pasado y pidiendo explicaciones.

A Drenla parece que se le haya comido la lengua el gato, pero uno de los tramperos estaba en el corredor y vio lo que ha sucedido. El trampero explicara que estaba volviendo a su habitación cuando oyó el desprendimiento de nieve. Aparentemente, el mago se puso nervioso por el sonido y creyó que estaba siendo atacado. Salió corriendo por el pasillo, se giró, lanzó una esfera llameante y la dirigió de vuelta a su habitación. La esfera inmediatamente prendió los colchones. Dándose cuenta de su error, el mago cogió una manta y gritó a Xavick que lo ayudase.

Jacob no está muy contento y le lanza una mirada gélida al mago. "Como si no tuviera ya suficientes problemas" gruñe "para que intentes ahora incendiar mi establecimiento" y acto seguido baja las escaleras.

Los orcos se hablan en orco. De repente el jefe Tonazk mira directamente a Drenla y dice “kyaka”. Con este comentario, los dos guardias bufan y se ríen estrepitosamente y los tres orcos bajan siguiendo los pasos de Jacob. Si el personaje habla orco o pide a Jacob que le interprete, el semiorco le dirá al personaje que “kyaka” no tiene traducción directa del orco al común, pero

con esa palabra se designa a una persona estúpida y majadera, alguien del que reírse y a quien no respetar.

### **Noche:**

#### **Lee lo siguiente:**

La nieve continúa provocando desprendimientos, y hay alguna chanza ocasional a expensas de Drenla. Begley está en la cocina cocinando. Gaylord mantiene la puerta de la cocina abierta con una silla para poder echarle un ojo al halfling. El ambiente es tenso y la resignación se respira en toda la sala. El hecho de que los guardias se hayan largado no contribuye positivamente. A medida que la noche avanza, Tonazk cena y se retira a sus aposentos. El jefe orco, con sus guardaespaldas, parece no tener ninguna preocupación acerca de los eventos que azotan al fuerte.

A medida que el resto de clientes se retiran para descansar, al pasar por delante de la puerta del jefe orco, ven a Ax de pie vigilante. La puerta de la habitación contigua al jefe está abierta y Kaziuckerk está dormido. En las horas de la noche, los dos orcos se alternan montando guardia silenciosa en la puerta del caudillo.

Si el personaje está en su habitación o el salón principal, lee lo siguiente en voz alta. Si se encuentra en otro lado, parafraséalo, usando uno de los Pnjs como interlocutor y testigo del evento.

Se produce de nuevo el sonido de otro desprendimiento de nieve, sin embargo este dura demasiado y es seguido del ruido familiar de madera y vidrios rotos. Ax lanza un terrible grito. El guardaespaldas orco se encuentra de pie en el pasillo, blasfemando como solo un orco puede hacerlo.

Mientras el resto de clientes abren sus puertas, armas en mano, veis una extraña criatura en el corredor. La cosa es oscura y con motas grises recorriendo todo su pellejo. Tiene un juego de terribles garras, una gran cabeza con una inmensa boca llena de acerados dientes y una larga cola. Se encuentra arqueada sobre el cuerpo decapitado de Kazickerk como si fuera una pitón a punto de atacar. Ax se apoya en la pared. El brazo que sujeta su espada esta suspendido por solo un pequeño jirón de tendones y músculo, pero su retahíla de improperios no parece haberse visto afectada. El jefe Tonazk es uno de los primeros en abrir la puerta, pero ni siquiera él es tan rápido como para atacar a la criatura antes de que la cosa reaccione. El monstruo se escabulle como un relámpago, por la pasarela que lleva la empalizada y sale al exterior. Tonazk le da caza, pero la cosa desaparece engullido por la tormenta antes de que el orco llegue siquiera a la puerta que da la pasarela.

El slaad usó sus habilidades de escalar para subir por la chimenea de la parte norte del edificio principal. Después reptó a través del tejado, eligió una habitación al azar, y se lanzó dentro

de ella, reventando la ventana. El guardaespaldas orco no tuvo ni una oportunidad. Intentó levantarse e ir hacia el pasillo, pero la criatura le cayó encima antes de que pudiese sacar su arma. Arrancó la cabeza del desdichado de un simple bocado, y entonces giró su atención hacía el otro orco que gritaba. Ax lanzó una estocada la criatura pero falló y esta mordió el brazo que empuñaba el arma, dejando al orco incapaz de golpear o defenderse. Afortunadamente, las puertas empezaron a abrirse y la cosa abandonó inmediatamente la lucha. Si Ax recibe tratamiento inmediato (incluyendo un curar heridas ligeras de Begley) no sangrará hasta morir. Sin embargo, si sobrevive, su fuerza se reduce a cinco y ha perdido temporalmente 10 puntos de vida. Aunque es capaz de blandir un arma con el brazo del escudo, lo hace con un penalizador de -4 al ataque y al daño debido a la falta de fuerza, el dolor y la torpeza de usar un brazo con el que no está entrenado. Gaylord (o el personaje, si tiene la pericia de rastreo) pueden determinar que la criatura no usó ni la pasarela ni la empalizada, sino que debe haberse descolgado o saltado al suelo más abajo. El lugar donde la criatura ha aterrizado puede encontrarse fácilmente, pero de ahí determinar hacia dónde se fue requiere una tirada de pericia de rastreo. El slaad sufre 1d6 puntos de vida de daño por la caída, pero lo regenera en apenas unos pocos asaltos.

Tras descolgarse del segundo piso, la criatura corre hacia la empalizada sur, atraviesa las puertas, y entra en los restos quemados de los barracones a través del agujero en el muro este. Una vez dentro de los barracones humeantes la cosa empieza una lenta transformación de bebé a slaad joven. La cosa empieza a mudar pequeñas partes y fragmentos de piel (alrededor de cinco libras de piel, ver anexo para más información de la piel mudada de los slaad). A pesar de que la criatura está perfectamente inmóvil, da la sensación de estar llevando a cabo una pesada tarea. Sus músculos se contraen, se relajan y se reforman bajo la piel de la criatura. Su color cambia de un gris sucio a un rojo oscuro.

No hay un límite establecido de cuanto tiempo tarda esta transformación, aunque probablemente no menos de una hora ni más de seis. El DM es libre de usar el período de tiempo que mejor le convenga para el ritmo de la ventura. También puede lanzar 1d6 para determinar el número de horas que le lleva a la criatura realiza el cambio completo. Durante ese tiempo la cosa no abandonará las barracas. Si es descubierta luchará hasta la muerte. Sin embargo mientras sufra la metamorfosis, la criatura es vulnerable. No podrá moverse rápidamente, todas las tiradas de ataque y daño se harán con un penalizador de -1 y automáticamente perderá la iniciativa lo cual le harán golpear la última en cada asalto hasta que la transformación se complete.

Desde el momento en que la metamorfosis empieza, las habilidades del ladrón del bebé slaad se reducen a las de un joven, pero sus poderes regenerativos y de resistencia a la magia son instantáneamente mejorados a las de un joven. Se usará las estadísticas y puntos de vida completos del joven sólo después de que la transformación se haya completado.

## Día tres

### ***Mañana:***

#### **Lee lo siguiente:**

Ha sido una noche muy dura para todos. El jefe orco parece desnudo sin sus

sempiternos presentes guardias. Ax permanece con fiebre, tumbado y envuelto en una sábana. A pesar del miedo, la vida continúa, y los clientes supervivientes necesitan comida y bebida para el desayuno.

El tintineo de la campana tras el bar anuncia que Jacob ha bajado a por más cerveza la bodega. Begley se ha subido al cubo de la fregona y sirve desde detrás de la barra del bar. Desde las profundidades de la bodega llega una maldición gritada en orco, el ruido de vajilla rompiéndose contra el suelo y el sonido de un fuerte tumulto. El mediano grita "¡está abajo y ha atrapado a Jacob!"

Todo el mundo rápidamente se precipita detrás de la barra. De hecho reaccionan todos tan rápido que se forma un tapón en la puerta y nadie puede pasar. Guntra da un tremendo empujón y se libera. Desafortunadamente, en su precipitación y esfuerzo para liberarse, no se fija donde pone los pies. Resbala y empieza a caer rodando por las escaleras hacia abajo raspándose las rodillas y los codos y soltando una retahíla continua y fluida de improperios en su camino hacia bajo. Aterrizo sobre su espalda, mirando a la sorprendida cara de Jacob.

La cara del semiorco está abierta de paz en paz y sus ojos se achinan cuando de repente irrumpe en una risotada. El piñazo de Guntra es una de las cosas más divertidas que ha presenciado últimamente. Durante varios minutos permanece desternillándose e incapaz de responder a ninguna pregunta. Cuando acaba controlando su alborozo, el semiorco se explica y dice "Acabo de espantar una pareja de ratas. No quería que se metieran en la cama conmigo ¿me entendéis?" Es entonces cuando se da cuenta de que hay muchísima gente invadiendo sus aposentos privados y empieza a gritar bastante enfadado "¡Fuera, fuera todo el mundo! Aquí no se los ha perdido nada. Y la próxima vez búscate una mejor excusa para llegar al licor, Guntra"

En las horas siguientes, Jacob pasa del cachondeo (sobre todo cuando mira a Guntra) al cabreo (murmurando para así acerca de lo metomentodo que es la gente). Por el contrario, Guntra, permanecerá visiblemente avergonzado e irritable tras su tropezón en la bodega.

### ***Tarde:***

#### **Lee lo siguiente:**

Los clientes se están empezando a cansar de la búsqueda infructuosa de la criatura que los va cazando lentamente uno a uno. Se han reunido en el edificio principal para comer y descansar. El mediano está pelando patatas. Gaylord lo vigila desde la puerta entre el salón principal y la cocina. El resto está sentado las mesas esperando a que amaine la tormenta.

Hlutwulf sube arriba para buscar colchones y mantas a fin de que Guntra y él puedan dormir cerca del fuego. Drenla va con él para poder recuperar su libro de conjuros. Apenas han desaparecido cuando un grito sale del bárbaro y Drenla grita: "¡Esta aquí!, lo tenemos, está aquí, lo te..."

Antes de que el grito del bárbaro haya acabado, el jefe Tonazk sale disparado escaleras arriba. La muerte de uno de sus guardaespaldas ha herido su orgullo, e intenta que algo o alguien pague por ello. Sube los escalones de tres en tres, con una antorcha en cada mano. Guntra le pisa los talones con su martillo de guerra preparado.

Al final de las escaleras, Hlutwulf se encuentra apoyado en la pared del pasillo con



un profundo corte en su garganta de la que manan borbotones de sangre. Guntra se para junto a su compañero y le taponan la herida antes de que muera desangrado.

Una gran masa de hilos pegajosos grisáceos bloquea todo el pasillo. Atrapados en los hilos se encuentran Drenla y la criatura. La cosa se parece a una gran rana bípeda de color rojizo. Su gran boca está llena de impresionantes dientes y sus brazos acaban en poderosas garras. El mago se las apañó para clavarle su daga, pero no cabe duda de que el mago está muerto. La criatura se debate poderosamente entre la maraña de hilos con el fin de liberarse. Con cada tira y afloja, el cuerpo de Drenla salta y baila como si fuera una marioneta movida por los hilos. La cabeza del mago gira extrañamente de arriba abajo debido al cuello que ha sido roto.

Tonazk, sin pararse, carga hacia el espectáculo gritando "¡Bahgtru! ¡Bahgtru aked kerzkazn!" El orco arremete con un golpe de una de las antorchas en la cabeza de la criatura, lo cual prende la telaraña que desaparece de repente en un rugido y dejando un hedor de carne quemada en todo el pasillo. Tonazk realiza otro ataque con la antorcha pero es demasiado tarde. Liberada, la criatura lo esquiva, golpea al jefe orco y se escapa por la pasarela oeste adentrándose en la ventisca.

El como reaccione el personaje depende en gran manera de donde se encuentre cuando todo esto suceda. Si el personaje está en el salón principal con los demás, no importa cuán rápido reaccione, el jefe orco y el bárbaro reaccionan más rápidamente y le llevarán la delantera. Si el personaje estaba en las escaleras cuando él slaad hace su aparición, el DM puede ignorar el texto anterior y dirigir el encuentro entre la criatura y el personaje. El DM bien puede distraer al personaje y alejarlo del área determinando que hay una precipitación de nieve extraña. Cuando el personaje esté investigando el ruido, Drenla y el bárbaro empiezan a subir la escalera. En ese caso, el personaje será el primero en llegar a la escena, pero no tendrá la oportunidad de parar al jefe orco y evitar que ataque con sus antorchas. En el caso de que el personaje esté en otra parte del complejo, corresponde al DM determinar si el personaje es capaz de ver escuchar o hacer algo en esta situación.

Si el personaje está en el piso de arriba cuando la criatura salta desde la pasarela al suelo, puede intentar ir tras ella y perseguirla. Los Pnjs no irán detrás del personaje sino que se quedarán cuidando de los muertos y heridos. La criatura salta al suelo desde la pasarela, recibiendo dos puntos de vida de daño. En total el monstruo ha perdido 12 puntos de vida de daño: dos del ataque de daga del mago, otros dos al ser golpeado por la antorcha, seis puntos más cuando la telaraña se incendió y dos más al saltar al suelo desde la pasarela. Una vez en el suelo, la criatura corre hacia las ruinas quemadas de los barracones. Si el personaje salta desde la pasarela al suelo, el DM deberá lanzar 1d6 para ver la cantidad de puntos de vida que pierden el proceso. No hay garantía de que el personaje pueda seguir al slaad. A menos que el personaje pueda mantener la vista en el slaad, sea un explorador, o tenga la pericia de rastreo, sólo hay un 10% de probabilidades de que el personaje pueda seguir el rastro del monstruo. El pesado manto de nieve que cae constantemente, cubre los rastros tan rápidamente como la criatura los realiza.

Si el personaje puede perseguir a la criatura y entra a los barracones a través del



agujero en el muro este, es automáticamente atacado por el monstruo y sufre la pérdida de la iniciativa en los dos primeros asaltos. Si el personaje usa la puerta en el muro oeste se lanza la iniciativa de forma normal. Si el personaje usa la trampilla de la torre de guardia en los barracones (zona 12) para entrar en el edificio, sorprende al slaad con 1-5 en 1d10. En cualquier caso, si es acorralado en los barracones, el monstruo lucha hasta la muerte. Si el personaje no sigue al slaad, puede ayudar con los heridos y caídos. Hlutwulf ha recibido un golpe serio en uno de los lados de su cuello. Si Begley usa un hechizo de curar heridas ligeras, el bárbaro se salva y no se desangra hasta morir. Sin embargo la fuerza de Hlutwulf se reduce a 3 debido a la pérdida de sangre. Es incapaz de luchar o defenderse e incluso necesita asistencia para caminar. Una vez abajo o en el salón principal, Hlutwulf recuperará suficiente fuerza para explicar lo que ha pasado arriba. El bárbaro susurra en una voz seca, "cuando nos metimos en el pasillo, la criatura estaba ahí, apareciendo de repente de las sombras. Levanté mi martillo de guerra pero me golpeó en el cuello antes de que yo

*podiera contraatacar. La criatura estaba a punto de rematarme cuando el mago le clavó su daga y se alejó para lanzar un hechizo. La criatura estaba tan enfadada de haber sido golpeada que se giró hacia el mago y cargó contra él, justo cuando acababa de lanzar el sortilegio"* Hlutwulf insiste que el mago deliberadamente se colocó como cebo para atraer a la criatura y atraparla en la telaraña.

El jefe Tonazk ha recibido un garrazo en el muslo y ha perdido seis puntos de vida. Ha sido reducido a la mitad de su movimiento debido a la herida en su pierna. Después de escuchar la historia del bárbaro, el jefe orco mira el cadáver del mago y solemnemente dice, "Seden nka laz, kararka". Si es preguntado al respecto, Jacob traduce las palabras del jefe orco, tanto su grito de guerra cuando subía las escaleras como lo que acaba de decir sobre el cadáver del mago. Explica que Bahgtru es el dios orco de la fuerza, y que el jefe pidió a la deidad que le confiriese fuerza y venganza. También, el jefe ha alabado el acto final de Drenla por su heroicidad. La frase que el orco ha dicho, es un eulogio que se recita a los guerreros que han muerto valientemente. Significa, "has muerto bien, gran guerrero".

#### **Noche:**

Los últimos eventos han acabado por sacar de quicio a los tramperos. Están extremadamente nerviosos y han decidido que hay que hacer algo. Ante cualquier sonido de la tormenta afuera, saltan de sus sillas y mira nerviosamente en todas las direcciones. Mientras tanto el jefe orco, Jacob, los bárbaros y el resto de clientes están apiñados cerca del fuego comparando notas para determinar qué demonios es la criatura que ha estado atacando al puesto fronterizo

#### **Lee lo siguiente:**

Los clientes están discutiendo de la batalla que se ha producido hace unos instantes arriba, cuando Gaylord mira hacia arriba y pregunta "¿dónde están los tramperos?"

Antes de que los demás se pongan nerviosos, Shagath baja y anuncia, "Nos vamos. Terth y Xavick están cargando nuestras pieles y preparándose para partir. ¡Es de locos continuar aquí esperando que ese monstruo nos masacre!" Dicho esto, deja caer un saco en el suelo, que contiene las tres piezas de armadura que tomaron prestados de Jacob, y le pide al semiorco que le haga la cuenta.

Los tramperos no pueden ser persuadidos de permanecer en el puesto. Invitarán a cualquiera que quieran acompañarles. Esta invitación es considerada seriamente por todos, incluso Jacob. Sin embargo antes de que nadie pueda anunciar su decisión, el sonido de un gran tumulto llega desde el patio

#### **Continúa leyendo:**

Mientras Shagath está contando las monedas y poniéndolas en la huesuda mano de Jacob, el patio se llena con los sonidos de un hombre gritando seguido por el rebuzno de una mula herida. La ventisca impide desde el salón se pueda percibir nada a través de los cristales. Cuando salís lo único que puede verse es un hombre tendido y una mula desangrándose en el extremo alejado del pozo cerca de la herrería. No hay más signos del otro trampero o de las mulas restantes. Al acercarlos, reconoceréis el cadáver como el de Terth, su cabeza destrozada. Un rápido vistazo de la mula muerta revela dos garrazos profundos realizados en cada lado del cuello del animal. Encontráis a las otras dos mulas rápidamente; están en

el establo comiendo heno pacientemente. Todo el mundo busca y grita el nombre del otro trampero: "¡Xavick!" Pero no hay respuesta, sólo el silbido del gélido viento a su paso entre los edificios del complejo

Mientras los tramperos escuchaban al resto discutir sobre qué tipo de horror estaba atacando fuerte, decidieron que era el momento de irse. Se fueron arriba y recogieron las armaduras prestadas y sus posesiones. Mientras Saghat se encargaba de devolver las armaduras y pagar la cuenta, Xavick y Terth se fueron al patio para recuperar sus pieles y cargar las mulas.

Desafortunadamente, el slaad estaba espiándolos desde la herrería. Cargó directo a los dos tramperos mientras estos ensillaban las mulas. Terth cayó inmediatamente, pero Xavick se las arregló para colocar la mula entre él y la criatura. Gritó pidiendo ayuda pero el monstruo ni se inmutó. Derribó a la mula con dos de sus ataques de garra que destrozaron el cuello del animal. La mula rebuznó, y el monstruo pasó sobre su cadáver directo a Xavick. Lo mató instantáneamente de un bocado y cargó con su cuerpo de vuelta los barracones. El slaad permanecerá en los barracones devorando los restos de Xavick durante 5d10 + 10 minutos antes de volver a la caza. Si es descubierto en los barracones, luchará hasta la muerte. Para ese encuentro, la iniciativa será lanzada de forma normal si los personajes entran ya sea por la puerta o por el agujero en el muro este. Debido a que el monstruo mantiene su atención en lo que está comiendo, será sorprendido con 1-6 en 1d10 si los personajes entran a los barracones por la trampilla de la torre del guardia (zona 12).

#### **Día 4**

#### **Mañana:**

El joven slaad está escondido la herrería. La criatura está en plena metamorfosis de nuevo, pero los cambios no son tan dramáticos como cuando paso de bebé a joven. Los músculos de nuevo vuelven a moverse y a recolocarse y la extraña cola es absorbida en todo el cuerpo. La criatura adopta su coloración final típica de los adultos. El residuo resultante de este cambio es tan sólo de dos libras de la carne y piel tan apreciada por los alquimistas. De nuevo el DM puede elegir la cantidad de tiempo que va a durar este cambio o lanzar 1d6 para el número de horas que va a necesitar la criatura para llevarla a cabo.

Si es descubierto en la herrería, el monstruo luchará hasta la muerte. Sufrirá las mismas penalizaciones que en el cambio anterior. Recibe - 1 a todas sus tiradas de ataque y daño y pierde la iniciativa automáticamente. Desde el momento que empieza la transformación final, la criatura pierde todas sus habilidades de ladrón. No ganará los puntos de vida de un adulto, ni la habilidad de hacer una puerta dimensional y llamar a otros slaad, ni podrá implantar cápsulas de huevo ni emitir su croado aturridor. Sin embargo si que ganará al principio de su transformación, los poderes regenerativos y la resistencia mágica de un slaad adulto.

Si el slaad es capaz de completar el cambio, empezará a usar sus poderes de adulto. Mientras la nieve cae y el viento sopla, el slaad empezará a invocar vía puerta dimensional a otros compañeros de su raza. En el momento en que otros slaad aparezcan en escena, el Pozo de Jacob estará en serios problemas. Los recién invocados intentarán matar o capturar a quien quiera que quede en el puesto fronterizo. Los individuos capturados serán llevados al plano del Limbo



donde servirán como esclavos, comida o huéspedes de huevos slaad.

### Concluyendo la aventura

Si el personaje o los Pnjs matan al slaad, se acaba el peligro y podrán esperar a que la tormenta amaine entre las monásticas y espartanas comodidades que el Pozo de Jacob puede ofrecerles. A regañadientes, Jacob permitirá que el personaje se quede en el puesto durante al menos una semana sin cobrarle, pero exigirá que el personaje se pague las comidas. Si el personaje derrota o ayuda a derrotar al slaad, el DM debe darle unos 500 PX adicionales por conseguir el objetivo de esta aventura.

En cualquier momento, el personaje puede abandonar la aventura y arriesgarse a sobrevivir en la tormenta. La ventisca alrededor del Pozo de Jacob dura 5 días en total antes de que el clima cambie y se pueda reiniciar el viaje. Este período de cinco días empieza a medianoche en el día que el personaje llega al puesto fronterizo por primera vez. Si el personaje se va, el DM debería seguir usando la “secuencia de eventos” para determinar las condiciones climáticas, visibilidad y el daño producido por la inclemencia del tiempo hasta que el personaje encuentre un refugio.

Lo más seguro es que el personaje se pierda irremediamente en una tormenta de esta magnitud. Las probabilidades de perderse se determinarán consultando las tablas 81 y 82 de la página 128 de la guía del DM. Se recomienda usar las entradas para “Bosque denso” en la tabla 81 y “niebla o bruma” de la tabla 82.

El DM debería aplicar una reducción del movimiento del 75% o cuadruplicar los costes de puntos de movimiento mientras se viaje con la tormenta. La ratio de movimiento también se puede determinar consultando las páginas 124 y 125 de la Guía del DM. Además si no acaba la tormenta, el frío y el hambre con el infeliz, probablemente lo hagan las criaturas del lugar. Es una locura adentrarse solo en las tierras salvajes. Se aconseja al DM que tenga preparada una tabla de encuentros apropiada que debería incluir orcos de los clanes cercanos, gigantes, ogros, wargos, yetis y demás variopintas criaturillas que gozan de paseos invernales mientras sopla un suave vientecillo del norte. Aquellos que sobrevivan a la ventisca pueden encontrar que acaban formando parte del menú de otra criatura temible. Dichos encuentros deberían generarse usando las tablas de encuentros de Bosque subártico del Compendio de monstruos. Los slaad no intentarán rastrear ni cazar a cualquiera que huya del Pozo de Jacob durante la tormenta. Pero hay otros peligros y terrores en las tierras salvajes.

Si Bergley Sinzapatos sobrevive a la aventura, y el personaje le ayuda, el DM debería recompensar al personaje con unos 200 PX extra. No hace falta que el personaje lleve al halfling hasta el

dintel de su casa. Simplemente vale con que lo acompañe a una ciudad o pueblo donde pueda contratar un pasaje en una caravana. Sin embargo Jacob se molestará mucho por perder a un sirviente tan eficaz y el personaje no será muy bienvenido en el puesto fronterizo la próxima vez. Puede que hasta Jacob le cobre una tarifa “especial”, quizás el doble de lo ya de por sí, elevados precios del Pozo. Jacob siempre tendrá una buena excusa y si el personaje no quiere pagar, pues ya sabe donde se encuentra la puerta.



FIN

### ENCUENTROS EN LA NIEVE

Como se hace referencia en la aventura, si el personaje decide aventurarse en la tormenta de nieve, el DM debe hacer tiradas de encuentros siguiendo al tabla de encuentros de Bosque subártico del Manual de Monstruos. Para DMs que no quieran complicarse la vida reproducimos aquí una tabla simplificada pero no menos mortífera. El DM deberá lanzar 1d12 cada 4 horas. Con un resultado de 1-2 se producirá un encuentro.

Si se produce un encuentro el DM deberá lanzar 1d8 y consultar la tabla siguiente:

1. Oso de las cavernas
2. Ogro
3. Manada de lobos
4. Orcos
5. Yeti
6. Treant
7. Dragón blanco juvenil
8. Gigante del frío

Cualquiera de estos encuentros pueden ser mortíferos para un sólo personaje. Se recomienda al DM que use estos encuentros para asustar al personaje y hacerle volver al Pozo de Jacob. Si el personaje sigue con su estoica tozudez, pues él mismo .

# ANEXO I: LA CRIATURA

## El Slaad Rojo

Los slaad rojos son uno seres que parecen ranas gigantes y que habitan en el plano exterior del Limbo. Un slaad adulto tiene una gran cabeza, con una enorme boca llena de dientes afilados. De su cuerpo salen dos brazos acabados en garras aceradas. Los slaadi hablan su propio idioma pero tienen habilidades telepáticas que les permiten conversar con otros seres. Son combatientes despiadados, prestos a atacar a otras criaturas sin aparente provocación. Son crueles e implacables, y a menudo disfrutan torturando a sus víctimas antes de darles muerte.

Los slaad rojos adultos tienen una glándula productora de huevos, bajo la piel de cada una de sus garras. Un impacto con una de esas garras tiene un 25% de probabilidades de implantar en el cuerpo del oponente, una cápsula que contiene un huevo. La cápsula se mueve dentro del cuerpo de la víctima – a menudo sin que esta se percate de ello- hasta que llega al torso. Allí libera al huevo que se gesta durante tres meses, formando un bebé slaad rojo. Una vez formado, la criatura se abre camino al exterior, comiendo los órganos del huésped y matándolo en el proceso. La víctima cae enferma unas 24 horas antes de que le slaad emerja. La cápsula y el huevo solo pueden ser detectadas vía un hechizo de *detectar el mal* y destruidas con un *quitar maldición* o hechizo similar.

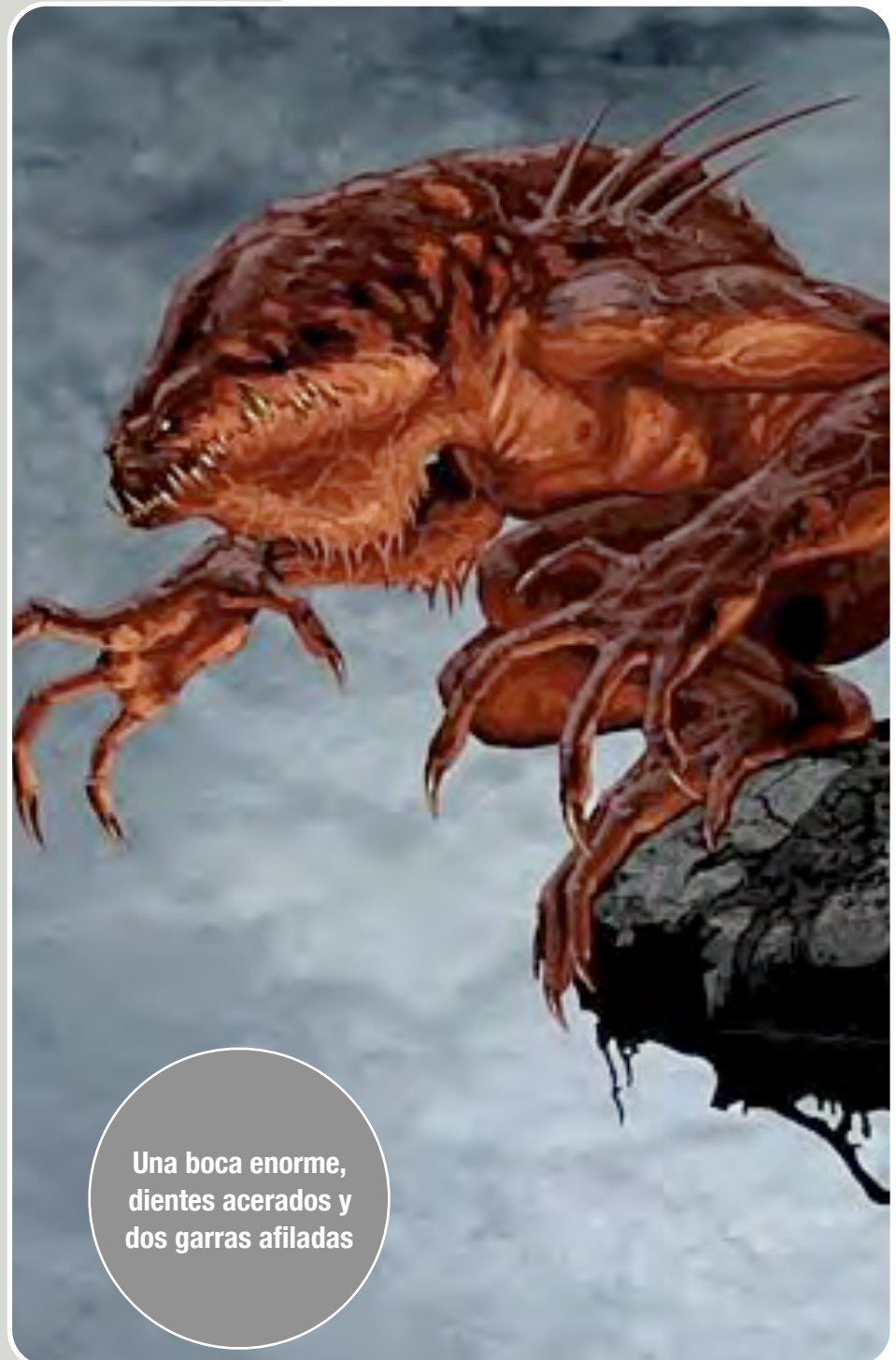
Una vez el bebé slaad está libre del huésped, es un asesino hambriento y astuto que madura rápidamente (en unas 36 horas) en un slaad joven y finalmente en un slaad adulto. La transformación de bebé en adulto es un proceso parecido al que viven los renacuajos que se transforman en ranas. Sin embargo, en el caso del slaad, el proceso es muy rápido y hay una muda de la antigua piel antes de que la transformación en la nueva forma esté completa. La piel mudada por el slaad en sus transformaciones puede ser usada como ingredientes en las pociones de vitalidad y crecimiento. Dicha piel puede ser vendida por 1000 monedas de oro por libra.

Se debe usar las siguientes estadísticas durante los estadios del desarrollo del slaad (bebé, joven y adulto)

**Slaad rojo, bebe:** Int baja; AL CN; CA 6; MV12; HD 4+3; pv 21; GAC0 17; #AT 3; daño 1-2/1-2/2-8; Habilidades especiales de ladrón MS 55%; OS 50%, EM 85%, DR 60%; regeneración; RM 10%; TM M (4'); ML 10; PX 420; MC8

El bebé slaad tiene una coloración grisácea con motas rosas en los pliegues de la piel. Se asemeja a un renacuajo. La cabeza contiene fauces con afilados dienteccillos. Sus extremidades delanteras son pequeñas pero fuertes y posee unas poco desarrolladas y débiles extremidades traseras que se ven ayudadas por una larga y flexible cola. En esta etapa del desarrollo se mueve serpenteando como una serpiente y ayudándose de sus brazos. A veces estas criaturas son confundidas con yuan-tis pequeños.

Un bebe slaad tiene algunos de los poderes y habilidades de un adulto, pero de menor fuerza. Regenera solo 1 pv por asalto y su resistencia a la magia es de 10%. Sin embargo el bebe slaad lo compensa con otras habilidades que le permiten incrementar sus posibilidades de



Una boca enorme,  
dientes acerados y  
dos garras afiladas





supervivencia. Adquieres las habilidades de ladrón de movimiento silencioso, ocultación en las sombras, detectar ruidos y escalar muros.

A pesar de que tienen poca inteligencia, su astucia es tremenda. Atacará despiadadamente si la víctima está herida o es más débil que el slaad. Prefiere atacar a un oponente aislado o solitario y evitará los grupos. En combate, usará sus habilidades de ladrón para emboscar y sorprender a sus víctimas. Si el DM desea aligerar el asunto, puede determinar que el slaad sorprenderá a sus oponentes con 1-5 en 1d10.

En cualquier caso, los bebés slaad están siempre hambrientos y son máquinas de devorar todo lo que se encuentra a su alcance. Su comida favorita es carne procedente de algo vivo.

Prefieren los humanoides a los animales

**Slaad Rojo, joven:** Int baja; AL CN; CA 5; MV9; HD 5+3; pv 26; GAC0 15; #AT 3; daño 1-3/1-3/2-12; Habilidades especiales de ladrón MS 35%; OS 30%, EM 50%, DR 40%; regeneración; RM 20%; TM M (6'); ML 10; PX 650; MC8

En este estadio de su desarrollo, el slaad adquiere una forma más parecida a lo que será su fisonomía final. Su cuerpo adquiere una tonalidad oscura y rojiza, y la cola pasa a ser un vestigio de lo que era durante el estadio de bebé. Las piernas se han desarrollado y son fuertes y el slaad se desplaza a cuatro patas. Si la criatura usa solo su cuartos traseros el movimiento se reduce a 6.

Durante el periodo de “adolescencia”, el slaad empieza a perder las habilidades de supervivencia que manifestaba en el estadio anterior. Sus habilidades de ladrón se reducen puesto que a medida que crece se hace más pesado y basto.

Sin embargo este periodo de “adolescencia” no se desarrolla sin beneficios. Las habilidades de regeneración de la criatura se hacen más potente y pasa a regenerar 2 pv por asalto. Lo mismo sucede con su resistencia a la magia que mejora. La criatura ya no está hambrienta pero sigue prefiriendo carne recién muerta para alimentarse. Ahora es un poco más valiente, dependiendo menos de la sorpresa y las emboscadas y más de la fuerza bruta. Si percibe que tiene ventaja, puede incluso atacar a grupos de dos o tres individuos.

**Slaad rojo, adulto:** Int baja; AL CN; CA 4; MV6; HD 7+3; pv 35; GAC0 13; #AT 3; daño 1-4/1-4/2-16; HE. Aturdir, Puerta planar, implantar cápsula de huevo; DE regeneración; RM 30%; TM G (8'); ML 10; PX 7500; MC8

En este estadio, la cola se ha desvanecido completamente y las habilidades de supervivencia han sido reemplazadas por los poderes completos de la criatura. La coloración cambia a un rojo carmesí. Regenera ahora 3pv por asalto y tiene 30% de resistencia a la magia. Cada impacto de sus garras tiene un 25% de probabilidad de implantar en los oponentes una cápsula con un huevo. Además la criatura puede emitir un croado aturridor una vez por día. Cuando croa todos los oponentes a 20' del slaad son afectados. Deben realizar una tirada de salvación contra petrificación o estar incapacitados durante 2 asaltos.

El slaad adulto también puede intentar dos veces al día, con un 35% de probabilidades de éxito, transportar vía puerta planar uno o dos slaad rojos adultos por intento.

supervivencia. Adquieres las habilidades de ladrón de movimiento silencioso, ocultación en las sombras, detectar ruidos y escalar muros.



# ANEXO II: EL POZO DE JACOB

El puesto fronterizo está construido sobre una colina que proporciona a los guardias de la empalizada una excelente visión de los alrededores. Los guardias mantienen el perímetro libre de maleza y arbustos a fin de que nada pueda obstruir la línea de visión. La panorámica del fuerte entre las colinas sería una instantánea bucólica sino fuese por el gran cementerio cerca de sus puertas.

Los precios que Jacob cobra por sus servicios son dos veces y media el coste estándar que aparecen en el manual del jugador.

**Zona 1. Cementerio.** El cementerio ocupa una gran área al sur del fuerte. Fue construido a propósito cerca de las puertas a fin de que cualquiera que entre en el puesto no tenga más remedio que verlo. Muchas de las tumbas están marcadas con maderas en las que hay grabadas el nombre y la raza de quien se halla enterrado allí. En otras maderas se puede leer la inscripción *"Halfling desconocido"* o *"Humano desconocido"*. Algunas lápidas llevan crudos poemas o epitafios como: *"Aquí yace un palurdo ratero. Que los dioses lo reciban en su seno y que tengan cuidado con sus carteras"*, *"Brujild Jalamont. Que los dioses la reciban con la misma alegría como nosotros la mandamos"* o *"Aquí yace Urden, rey de los actores. En estos momentos hace de muerto y de verdad que lo hace bien"*. Muchos de los epitafios hacen burla acerca de la suerte fatal de las personas enterradas y algunos son tan escandalosamente obscenos que harían sonrojar a un orco.

Muchas tumbas pertenecen a los que fallaron en observar las reglas del Pozo de Jacob. Las reglas son sencillas: No se lucha dentro de los muros, no se roba y se paga hasta el último céntimo de cobre. Las tumbas son un silencioso recordatorio de los que les pasa a quienes quieren saltarse las reglas.

**Zona 2. Puertas.** Las pesadas puertas de madera reforzada permanecen cerradas con un tablón cruzado que las mantiene atrancadas desde el interior. Esto previene que nadie pueda entrar sin permiso y más importante aún, evita que nadie pueda huir sin pagar la cuenta. Siempre hay dos guardias vigilando (ver zona 4). Estos revisan concienzudamente a cualquiera que quiera entrar, puesto que Jacob no desea mendigos ni muertos de hambre en su establecimiento. Cualquiera que entre, debe tener pieles, caballos, armaduras, armas, libros de hechizos o cualquier bien sujeto a confiscación en el caso de que no se pueda pagar la cuenta.

**Zona 3. Patio.** El patio no es más que un trozo de tierra sucio. Con lluvia se transforma en un barrizal y con clima seco no es más que un trozo de tierra lleno de malas hierbas. Cuando cae la nieve, el patio es un lugar peligroso. Los grandes agujeros y surcos excavados por los vagones en la época de lluvia se rellenan de nieve y son imposibles de ver. Hay un 10% de probabilidades de que cualquiera que se mueva en el patio tropiece con uno de estos surcos y agujeros escondidos y caiga al suelo.

En el centro del patio hay un pozo del que mana agua fresca. De este pozo el puesto recibe su nombre. El agua del pozo es potable, fresca y con un ligero sabor dulzón.

**Zona 4. Barracones.** Este edificio largo, estrecho y sin ventanas es el pabellón donde duerme y hace vida la guardia del puesto fronterizo. Dentro hay 14 jergones con colchones de paja, dos chimeneas en los extremos norte y sur, una larga mesa acompañada por bancos y sillas y un gran armario empotrado en el muro este.





El armario contiene mantas, un par de edredones desgarrados y una barrica de aceite para lámpara. El aceite suele ser usado para crear munición incendiaria para las catapultas (ver zona 14). Los guardias llevan sus pertenencias valiosas con ellas en todo momento.

**Zona 5. Almacenes y Armería.** Estas pequeñas zonas de almacenaje no son más que cubículos techados de muros gruesos. Cada uno de ellos puede ser alquilado por 1 moneda de oro la semana, o por dos si incluyen un candado.

Uno de los espacios está lleno de carbón destinado a ser usado en la herrería, de barras de metal y piezas de hierro para reparar armaduras y herraduras y una barrica de aceite de lámpara para encender el carbón. También contiene martillos, tenazas y otros enseres.

Solamente hay un cubículo cerrado. También tiene una campana de vaca clavada a la puerta. Cuando se abre la puerta, la campana tintinea ruidosamente y alerta a los guardias. Este almacén alberga la armería del fuerte. Está compuesta por una amalgama dispar de armas y armaduras, muchas de las cuales fueron extraídas de los que se encuentran enterrados en el cementerio. La armería consta de cinco armaduras de cuero, una cota de mallas de tamaño enano, tres escudos medianos, tres arcos cortos, un arco largo, una carcaj con 50 flechas, una ballesta ligera, dos ballestas pesadas, una caja con 100 viroles de ballesta, un hacha de batalla, tres hachas arrojadizas, siete lanzas, seis garrotes, una lanza de caballería, una cimitarra, una espada larga, dos espadas cortas, dos espadas bastardas y doce dagas. Todo está apilado sin orden ni concierto y lleva al menos 10 minutos hacer un inventario. La única excepción son el carcaj y las flechas que se encuentran colgados de un gancho de la puerta y cuando esta se abre quedan visibles inmediatamente.

**Zona 6. Establos y Herrería.** Los establos, como todo lo demás en el Pozo de Jacob, ofrecen un confort mínimo. No hay caballerizo ni palafreneros ni herrero. Se espera que los clientes alimenten, den de beber y cuiden de sus propios animales. Sin embargo como los guardias dedican una gran parte de su tiempo a limpiar el perímetro de la empalizada, hay paja de sobras.

La herrería que se encuentra al extremo este de los establos, es rudimentaria. Contiene un horno, un aventador y un yunque herrumbroso. El uso de los establos y de la herrería cuesta 1 moneda de oro por día. El carbón, los metales que se necesiten para hacer herraduras o reparar armaduras deben ser comprados a Jacob (precio a discreción del DM). Jacob también alquila los enseres y herramientas por 1 moneda de plata al día.

**Zona 7. Letrina.** Esta construcción no es más que una miserable cabañita apoyada contra la herrería. Es un lugar asqueroso y poco limpio que no invita a permanecer en un largo tiempo de meditación. En verano el hedor atrae nubes de insectos. En invierno las posaderas adquieren una tonalidad rojiza debido a las temperaturas.

**Zona 8. Edificio Principal- Salón comunal.** Este gran salón es una gran habitación dominada por la larga barra. Hay puertas en los muros este y oeste que dan al patio (zona 3) y la cocina (zona 10). Grandes ventanales permiten tener una panorámica del patio cuando se descorren las pesadas cortinas. En el muro sur hay una vetusta chimenea. Numerosos troncos se encuentran bien guardados bajo el hueco de las escaleras. Dispersos por toda la sala se hallan mesas y sillas. El suelo se halla cubierto de aserrín, restos de comida y suciedad.

La barra del bar es una construcción pesada de planchas de roble, que ha sido pulida y alisada con el trasiego de centenares de clientes en las últimas décadas. Bajo el bar hay varias mesas que contienen numerosas jarras, barriles de cerveza y una ballesta pesada cargada. Cuando alguien coloca la ballesta sobre la barra el usuario de esta se halla cubierto un 90% tras la barra (ver tabla 59: Cobertura y ocultación del Manual del Jugador). Es esta ballesta que ostenta el tétrico honor de haber hecho cavar más tumbas en el cementerio exterior que nadie. En la pared detrás de la barra, cuelga un gran letrero escrito en común, orco, enano y élfico. *“Nada de peleas. Nada de robos. Nada de bartoladas...o aténganse a las consecuencias”*. Vista la cantidad de tumbas que hay en el cementerio el “aténganse a las consecuencias” es un aviso.

Junto a la pared hay varias estanterías con botellas y licores. Nadie más que Jacob Nazakak sirve en el bar.

**Zona 9. Edificio Principal- Almacén del bar.** Esta zona contiene muchos barriles y toneles. La pared este alberga una alacena llena de jarras y boles baratos de barro. Jacob deja siempre la puerta que da a esta habitación a fin de mantener fuera a clientes y empleados. Otra gran campana de ganado cuelga de la puerta y tintinea incluso cuando se desliza cuidadosamente la puerta. Si Jacob oye la campana viene corriendo para ver quien esta fisgoneando en su almacén.

**Zona 10. Edificio Principal- Cocina.** Esta sala está sorprendentemente limpia visto los estándares del Pozo de Jacob. Sin embargo hace mucho calor y está mal ventilada. Una mesa de trabajo domina el centro de la habitación. En ella hay tablas de madera y utensilios de cocina varios. La cocina se encuentra cerca de un fuego en la esquina suroeste.

En la cocina hay un sinfín de sartenes, cacerolas, y parafernalia propia de un albergue cuya presencia es un misterio dado el limitado menú disponible del Pozo de Jacob. La carta solo incluye carne y patatas al horno, asadas, fritas o hervidas. La carne es de caza, de lo que se haya cazado recientemente. Puede ser venado o jabalí pero no se descarta el oso pardo o el perro salvaje. El cocinero se llama Ubbi el manco. No es un mal cocinero y le encantaría ampliar la carta si tuviese otros ingredientes.

**Zona 11. Edificio Principal- Fregadero y Alacena.** Esta sala siempre esta húmeda y caliente. Hay un fuego en la pared noroeste que comparten chimenea con el fuego de la cocina. Un gran caldero de agua hirviendo echa vapor constantemente. El agua caliente del caldero es usada para lavar la ropa, los utensilios de cocina y la vajilla. Hay un equipo de afilador y más vajilla apilados en orden en una mesa. En la alacena se guardan sacos de patatas y harina.

**Zona 12. Piso superior- Torre de los barracones.**

Este puesto de guardia esta abierto en los lados este y sur. La trampilla en el suelo da a una escalera que desciende hacia los barracones. La chimenea del hogar en el sur de los barracones forma parte de la esquina noroeste del puesto fronterizo. Los guardias han aflojado una piedra del conducto de la chimenea. Como esta está caliente por el humo que asciende, la usan para calentarse las manos y los pies cuando les toca guardia en las gélidas noches de invierno. Solo hay un guardia apostado en esta zona.

**Zona 13. Piso Superior -Torres de guardia de los establos**

Estas torres son simples plataformas cubiertas construidas en lo alto del techo del establo. Unas escaleras de mano permiten acceder a ellas desde el establo. Estas dos torres son las peores para hacer la guardia puesto que se encuentran

completamente expuestas al frío viento del norte. Los guardias estacionados aquí deben permanecer continuamente en movimiento o corren el riesgo de congelarse. En una tormenta de nieve como la que sucede durante la aventura, los guardias descienden de vez en cuando por las escalera a través de unos agujeros en el techo de los establos a fin de entrar en calor.

#### **Zona 14. Piso Superior –Barbacana.**

La barbacana no es más que una pasarela cubierta desde la que los arqueros pueden disparar. La parte este ha sido ampliada para acomodar a una rudimentaria catapulta. Esta catapulta está tan mal calibrada que nunca acierta pero impresiona. Los posibles atacantes no tienen ni idea de la pésima finura del artilugio, pero su mera presencia hace parecer que las defensas del fuerte sean mayores de lo que en realidad son.

Los guardias han descubierto que la catapulta tiene una utilidad. Un uso particular obliga a los posibles enemigos a mostrarse a campo abierto. En invierno, cuando el hambre aprieta, cargan la catapulta con vegetales, patatas y carne podrida y la disparan. Los atacantes hambrientos luchan por la comida y son asaeteados por los guardias. Durante los ataques nocturnos se carga la catapulta con cargas incendiarias que iluminan la zona considerablemente.

#### **Edificio Principal – Segundo piso**

El segundo piso del edificio principal contiene las habitaciones de invitados y clientes. Estas habitaciones son muy similares las unas de las otras. Son celdas que contienen uno o dos catres y jergones. La mayoría tienen una pequeña ventana. Cuando se produce una tormenta, los postigos permanecen cerrados a cal y canto y no se puede ver el exterior. El suelo no ha sido encerado ni amoquetado así que el calor de la planta baja, asciende a través de las grietas y calienta las habitaciones. Lo malo es que el ruido también.

En ambos lados del extremo sur hay puertas que dan a las pasarelas que conectan con la empalizada. Estas pasarelas permiten a los defensores acceder rápidamente a las pasarelas o retirarse para hacerse fuertes al edificio principal.

#### **Zona 15. Aposento del cocinero.**

Esta habitación es usada por Ubbi el cocinero. Contiene un jergón, algunas mantas, una mesa y sillas. Bajo la cama hay una pequeña caja cerrada con llave que contiene las pocas pertenencias del cocinero: un collar de conchas, otro de coral, una cabeza reducida y numerosas bolsitas que contienen hierbas y especias de tierras lejana. Todas estas posesiones tienen un valor sentimental para el cocinero pero ningún valor de mercado.

#### **Zona 16. Aposentos del personal.**

Esta habitación está amueblada con una cama sencilla, un colchón de paja, un taburete y un arcón lleno de mantas, sábanas y 20 velas que sirven para ser alquilados a los clientes por 1 moneda de cobre la noche. Aquí duerme Begley Sinzapatos.

#### **Zona 17. Sala de guardia.**

Las ventanas de esta sala miran por encima de la empalizada hacia el sur y el este. Aunque la sala no está expuesta a las inclemencias del clima y se mantiene caliente, no es un lugar apreciado por los guardias. Esto es debido a que al pertenecer al edificio principal es posible que Jacob aparezca en cualquier momento para verificar que el guardia destinado no se halla quedado dormido.

Jacob retiró todos los muebles para que los guardias destinados a esta sala estuviesen despiertos y de pie. En cualquier momento hay un guardia en la sala.

#### **Zonas 18-24. Aposentos de los clientes.**

Cada habitación está amueblada con tres a cuatro colchones de paja infestados de parásitos. No hay estanterías, mesas, sillas, armarios o baúles. Alguien colgó hace ya tiempo, perchas en las paredes. Los clientes del Pozo de Jacob deben proveerse de sus propias mantas o alquilarlas a Begley (ver zona 16).

#### **Zona 25. Aposentos de los bárbaros.**

En uno de los colchones de paja en el centro de esta habitación descansa inconsciente el bárbaro Njal. Sus amigos, Hlutwulf y Guntra lo han cubierto de mantas para mantenerlo en calor. Njal se mueve poco mientras gime en sueños, pero a efectos prácticos está completamente incapacitado por una misteriosa enfermedad (ver “Secuencia de eventos”, día uno, tarde, para más detalles concernientes a la enfermedad de Njal.)

#### **Edificio Principal – Subsuelo**

#### **Zona 26. Bodega.**

Jacob baja a menudo a la bodega para vigilar que nadie entre sin su permiso y se beneficie sin pagar de su licor. También se cerciora de que nadie ronde cerca de su tesoro (ver zona 27).

La bodega está abarrotada de sillas, mesas, colchones de paja, cubos, herramientas y otros enseres. Sacos llenos cuencos, jarras y platos de barro y madera cuelgan de las paredes. La esquina sureste es donde Jacob almacena toneles de cerveza y barriletes de un ron casero fabricado por Jacob.

El catre de Jacob, en la esquina noreste, es un bellissimo y sólido mueble, con un cabezal finamente ornamentado y tallado en roble, un colchón de plumas y finas sábanas de seda. Jacob recibió la cama de un grupo de aventureros como pago por una semana de estancia durante una tormenta similar. De dónde lo sacaron los aventureros es un misterio, pero se sintieron muy aliviados de endosárselo a Jacob, después de cargar con él a través del bosque durante varios días.

#### **Zona 27. El tesoro de Jacob.**

Esta habitación es apenas una pequeña celda excavada en la tierra. La puerta siempre está cerrada con llave, y Jacob lleva encima la única llave. La puerta se halla oculta tras unos barriles de cerveza, y es suficientemente estrecha para que una criatura de tamaño humano pueda pasar a través de ella. Dentro de la celda hay una caja fuerte y un cofre reforzado con barras de hierro.

La cerradura de la caja fuerte contiene una trampa que dispara una aguja con veneno (Tirada de salvación vs. Veneno o estar incapacitado por 2d4 días y con la fuerza reducida a 3). La caja fuerte contiene la fortuna de Jacob y unos cuantos objetos de valor que fueron expropiados de algunos clientes que actualmente son huéspedes del cementerio. Dentro de ella hay alrededor de unas 2.200 monedas de oro en monedas diversas (la mayoría son monedas de cobre y plata), joyería diversa por valor de 1000 monedas de oro y 10 diamantes de 100 monedas de oro cada uno. La caja fuerte contiene también dos libros de hechizos de magos muertos. A Jacob no le valen para nada pero sabe que puede sacar partido de ellos. Cada uno contiene cuatro o cinco hechizos de nivel 1 y 2 (a la discreción del DM).

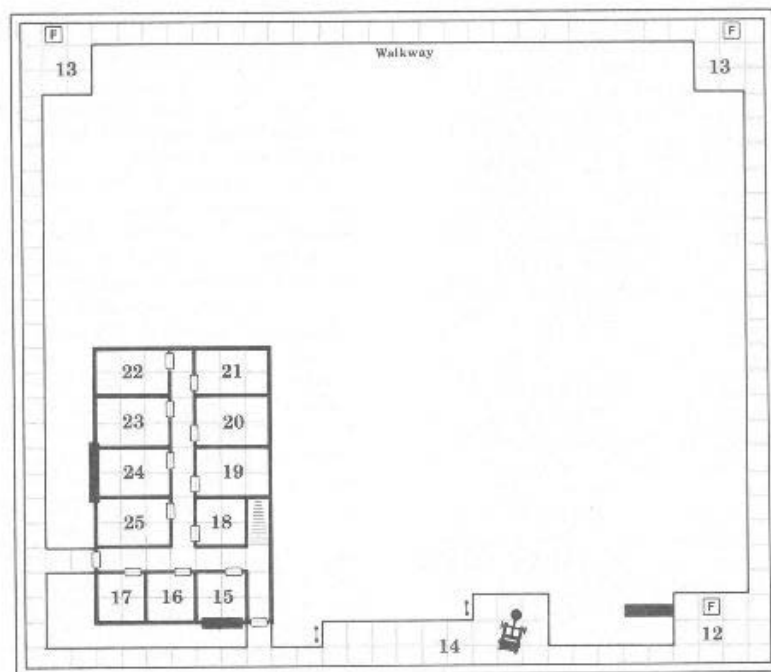
El cofre reforzado está cerrado pero no contiene trampas. Dentro hay papeles importantes, como contratos con comerciantes y proveedores, tramperos, etc....



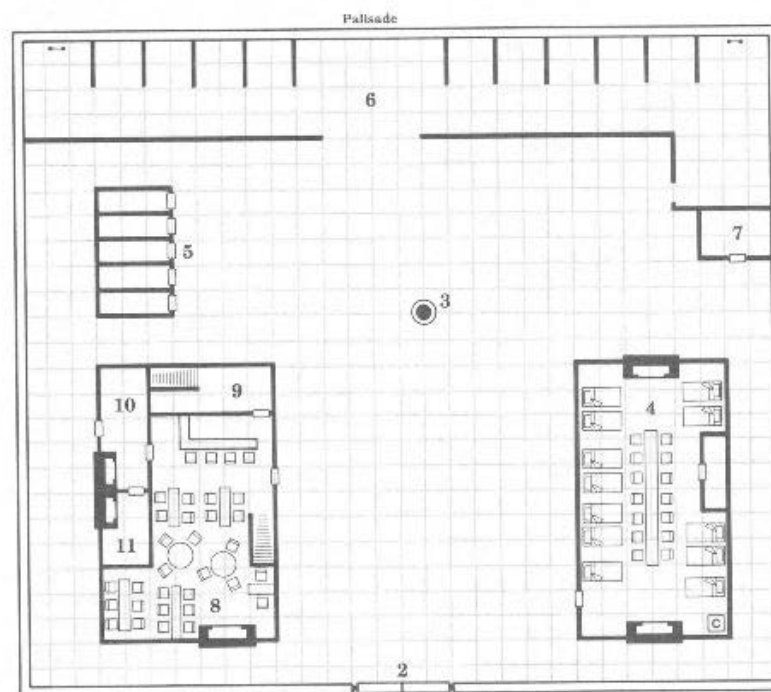
## El Pozo de Jacob



Primer piso



Planta Baja



Sótano

# EL POZO DE JACOB

**Advanced  
Dungeons & Dragons**  
2<sup>nd</sup> Edition

Aventura para un Personaje de  
nivel 2-4 y un DM

Por Randy Maxwell

Traducido por Svargth



# El viejo Quiñones y la (INCREDIBLE, COMESTIBLE Y BAILARINA) banda de Champiñones

Diseñado por Ted James y Thomas Zuvich

Traducido y adaptado Svarght

Maquetado por Tel'Arin

Ilustrado por Terry Dykstra

*“El viejo Quiñones y la (increíble, comestible y bailarina) banda de Champiñones” es una aventura para cinco personajes de nivel 3-6. La aventura está ambientada en el Pantano de los hombres muertos, al norte de la importante ciudad de Aguasprofundas. Está diseñada para jugarse intercalada en un viaje en otra aventura en la que estén involucrados los personajes o como un “sidetrek” o aventura secundaria. Con un poco de trabajo es posible que esta aventura sea una introducción a un sandbox centrado en el Pantano de los hombres muertos.*



## EL VIEJO QUIÑONES Y LA (INCREDIBLE, COMESTIBLE Y BAILARINA) BANDA DE CHAMPIÑONES

### Unas pequeñas palabras...

“El viejo Quiñones y la (increíble, comestible y bailarina) banda de Champiñones” es una adaptación para 4ª edición de una aventura original, titulada “The old man Katan and the mushroom band”, creada para ser utilizada con el reglamento de AD&D 2ª ed, de Ted James y Thomas Zuvich, que apareció en la revista Dungeon Magazine en el año 1993. Posteriormente Ediciones Zinco la incluiría en su revista Dragón a finales del mismo año, traducida bajo el título: “El viejo Katan y la increíble y alimenticia banda de champiñones bailarines”. Cuando nos propusimos adaptarla, desconocíamos que en su momento, Ediciones Zinco, había llevado a cabo la traducción. Queremos dar las gracias a Roberto Mañez por el apunte. Por consiguiente el lector podrá comprobar que la traducción es completamente diferente a la que Zinco llevó a cabo en el año 93. El motivo es que el punto de partida para esta adaptación se inició en el módulo original de James y Zuvich.

Al mismo tiempo queremos recordar que la siguiente aventura es una adaptación para 4ª edición de D&D. La aventura original se desarrollaba en un escenario de campaña general del que sólo se detallaba el pantano. El equipo de adaptación se ha tomado la licencia de trasladar la aventura a los Reinos Olvidados, y ambientarla en el **Pantano de los hombres muertos**, al norte de Aguasprofundas. Para ello hemos añadido numerosos apuntes, incluyendo unos anexos que no aparecían en el módulo original, con la historia del pantano y su transformación tras la plaga de conjuros. Estos anexos beben de otras aventuras publicadas por la Dungeon Magazine e intentan estar en completa consonancia con la línea histórica de la ambientación. Puesto que en la Guía de campaña de los Reinos olvidados de la 4ª edición no hay referencia alguna al Pantano de los hombres muertos, los DMs

que así lo quieran pueden usar la información que detallamos en el anexo, acerca de los hechos acaecidos tras la plaga de conjuros, para sus campañas de 4ª edición

### TRASFONDO

En su juventud, Bartolemion Quiñones fue un exitoso mercader de ganado en la próspera ciudad costera de Aguasprofundas. Un fatídico día, Quiñones se calentó en exceso con un comerciante rival que jugaba sucio para monopolizar el mercado de ganado. Quiñones perdió los papeles (siempre había estado un poco ido) y desenvainando su espada se lanzó contra su competidor. Fue la única vez en su vida que mataba a alguien en la ciudad. Por suerte para él, no hubo testigos. Ahora bien, si asesinar a alguien ya era suficientemente malo para los negocios, en este caso la situación era peor. El competidor era íntimo de algunos miembros de una banda de ladrones de la ciudad.

Cuando recuperó el control de sus emociones y se dio cuenta de lo que había hecho, Quiñones consideró que un cambio de aires iba a ser bueno para su salud en general. De la noche a la mañana, desarrolló un gusto por la simpleza de la vida rústica. Para asombro de sus conocidos, vendió todas sus propiedades y se marchó de Aguasprofundas. Quiñones acabó su periplo asentándose en las míticas costas del salado Pantano de los hombres muertos, al sur de las ruinas de la villa de Leilon. Allí encontró la paz, aislándose de sus anteriores negocios arriesgados. Se construyó una humilde cabaña en los límites del pantano y se instaló permanentemente. Permaneció en el pantano durante más de 30 años y con el tiempo sus “queridos conocidos” de Aguasprofundas se olvidaron de él.

Bartolemion Quiñones nunca se ha arrepentido de su decisión de dejar Aguasprofundas. Se dice asimismo que sigue vivo y además hay un par de cosas de su estilo de vida que le parecen geniales. En primer lugar la pesca en el pantano es genial; y por otro lado, ningún vecino se queja cuando se mima asimismo con sus dos grandes licencias: cantar horriblemente

en el baño y fumarse unos “puracos” llenos del más vil, rancio y nauseabundo tabaco cultivado en casa, de toda la Costa de la Espada. Sin embargo, recientemente, el universo ha conspirado para perturbar el idílico estilo de vida de Quiñones.

Hace dos meses, una extraña banda de champiñones salió del pantano y empezó a merodear por los alrededores de la cabaña de Quiñones. Durante la noche, de 10 a 20 de estos móviles champiñones de 30 cm de alto, se sientan a las afueras de la ventana de su habitación y empiezan a rayarle con una especie de trinos y gorjeos estridentes y desafinados. Ni que decir tiene, que la taladrante cantinela no le deja pegar ojo en toda la noche y por las mañanas, Quiñones se levanta con un humor de perros. Por si eso fuera poco, los picarones champiñones buscan tocarle lo que no suena al pobre Quiñones, con toda una serie de bromas a lo largo del día. A veces, cuando se va a pescar, los champiñones le siguen cantando y ahuyentan a los peces. A pesar de sus mejores esfuerzos, Quiñones no ha logrado quitarse de encima a estas molestas criaturas.

Estos eventos tan pintorescos, tienen sus raíces en un incidente que tuvo lugar hace muchos siglos. En el año del Beso de la lamia (615 según el cómputo de los Valles), hubo una gran batalla que enfrentó a los humanos, elfos y enanos del Reino caído con una enorme horda de orcos. Muchos guerreros de ambos bandos perecieron, y muchos de los cuerpos se perdieron en el pantano y jamás se recuperaron. Uno de estos soldados desafortunados, llevaba una poción de crecimiento salvaje que se hundió con él.

Hace tres meses, la lenta y corrosiva actuación de las aguas del pantano acabó por deshacer la redoma que contenía el líquido de la poción. Este se derramó en las infectas aguas. Sorprendentemente, tras varios siglos, la poción no había perdido su fuerza.

La charca donde se derramó era el vivero de centenares de larvas de mosquito. La fuerza de la poción transformó estas larvas en larvas gigantes. El tiempo y algo en el asqueroso pantano mutaron la poción de crecimiento e hicieron que el cambio fuese permanente.

# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones



Los recientes desovados mosquitos rápidamente alcanzaron el tamaño de cogutas terroreras. A medida que crecían y se alimentaban, empezaron a arrasar con la fauna local. Los devastadores mosquitos pronto atrajeron la atención del monstruo del pantano local (una especie de). Con un poco de experimentación, el monstruo del pantano encontró que le resultaba fácil controlar a los mosquitos. Como cualquier chiquillo (el monstruo del pantano tiene la madurez de un humano de cuatro años) al que se le regala un nuevo juguete, el monstruo del pantano concentró toda su atención en los mosquitos. Disfrutaba como un cosaco observando los intentos

desesperados de las otras criaturas del pantano por escapar de los mosquitos. Bajo la influencia del monstruo del pantano, los mosquitos pronto expulsaron la mayor parte de la fauna de la parte norte del pantano.

En la actualidad, el monstruo del pantano se está preguntando donde han ido a parar todos sus compañeros de juegos, a los que le gustaba lanzar sus mascotas. Ha empezado a aburrirse con el apetito descerebrado de los chupasangre. Como el monstruo carece de la sabiduría suficiente para vislumbrar las consecuencias de sus acciones, no ha vinculado a sus mascotas agobiantes con la desaparición de las otras criaturas del pantano.

Los champiñones que acosan al viejo Quiñones son conocidos por los sabios con el nombre de Campestris; son unos parientes lejanos de los micónidos descritos en el Manual de Monstruos. Éstos campestris han sido expulsados de su territorio original, en el interior del pantano, por el monstruo del pantano y sus horribles mosquitos. Los mosquitos no son mortíferos para los campestris pero sí muy molestos. Y los campestris sabían que necesitaban ayuda para tratar esta molestia. Los campestris descubrieron, cuando el viejo Quiñones iba de pesca, que el apestoso humo de sus cigarros mantenía alejados a los mosquitos. En los últimos meses, los champiñones se han encariñado mucho con el viejo Quiñones y están profundamente agradecidos de que este aleje a los mosquitos (aunque él Quiñones no tenga ni idea de este echo). Les encanta sentarse en su ventana e imitar las canciones que él entona. Lo hacen para demostrarle su profunda gratitud. Estos champiñones móviles siguen al viejo Quiñones al pantano para advertirle cuando los mosquitos están cerca; y su forma de hacerlo es empezar a cantar desgañándose. Los campestris han aprendido que cuando empiezan a cantar, Quiñones se cabrea, deja de pescar y enciende uno de sus apestosos cigarros.



## SINOPSIS DE LA AVENTURA

Al principio de esta aventura, los jugadores se encontrarán con el viejo Quiñones y sabrán acerca de los campestris. También tendrán la oportunidad de descubrir que algo no debe ir bien en el pantano. Algunos encuentros cortos detallan esta parte del pantano y sus habitantes. En el clímax de la aventura, los jugadores se encontrarán con el monstruo del pantano. En las secciones que tratan del viejo Quiñones y con el monstruo del pantano, la acción se centrará en los jugadores interactuando con PNJs cuyas acciones no están rígidamente definidas. El texto de la aventura proporcionará notas acerca de la personalidad y perspectivas de dichos PNJ, y se espera del DM que use esas guías para interpretar de forma divertida a los PNJs. Esta aproximación le permitirá tener bastante flexibilidad a la hora de reaccionar a las decisiones y acciones de los jugadores. También requiere que el DM, antes de la sesión de juego, dedique unos momentos a pensar en cómo reaccionarán ante determinadas situaciones el viejo Quiñones y el monstruo del pantano.



## Las Misiones

En esta misión los personajes pueden intentar cumplir dos misiones.

**MISION PRINCIPAL:** Acabar con los mosquitos y restablecer el equilibrio del ecosistema. Descubrir que el monstruo del pantano controla los mosquitos gigantes que han acabado con la vida de las alimañas de esa zona del pantano. Convencer al monstruo para que destruya los mosquitos y sus zonas de cría o hacerlo ellos mismos. El viejo Quiñones, que estará muy contento de poder volver a pescar, les dará su colección de monedas antiguas rescatadas el pantano. En una ciudad grande pueden ser colocadas por 600 piezas de oro.

**Recompensa:** 1250 PX y un cargamento de antiguas monedas del Reino Caído del viejo Quiñones por valor de 600 piezas de oro.

**MISION SECUNDARIA:** Encontrar a Marquita y devolverla al viejo Quiñones. Conseguir encontrar a la gata del viejo y devolverla sana y salva. El viejo les recompensará con un cargamento de tabaco para puros que el mismo resaca.

**Recompensa:** 250 PX y un barril de tabaco seco por valor de 100 piezas de oro.

**MISION SECUNDARIA:** Convencer al viejo Quiñones para que cuide al monstruo solitario. Lograr comerle la cabeza al viejo Quiñones para que “adopte” al monstruo del pantano y le permita venir a visitarle de vez en cuando para que no se sienta solo.

**Recompensa:** 250 PX.

## VIAJANDO POR LA GRAN CARRETERA DEL NORTE

Es una bonita mañana de julio, y el viejo Quiñones está tomando un baño enfrente de su terreno, en un barreño de madera que usa para tales propósitos. Bartolemion Quiñones está disfrutando dentro del barreño, mientras destroza felizmente unas tonadillas con toda la fuerza de su senil garganta, 10 de los permanentemente presentes campestris están cantando haciendo arreglos a la horrenda tonada de Quiñones, lo mejor que pueden, para deleite del personal.

Mientras la tuna de los champiñones continúa cantando, otros cuatro campestris salen de los matorrales detrás del viejo Quiñones y le roban la ropa. Justo antes de desaparecer con la ropa uno de los cuatro se gira y lanza un silbido a Quiñones. Este, inmediatamente sale del barreño y empieza a perseguir a los champiñones que se dispersan alegremente mientras lanzan tontas risitas. Los champiñones, muchísimo más ágiles que el viejo, lo mantienen corriendo durante al menos 15 minutos. Los campestris han decidido que el viejo no ha hecho suficiente ejercicio en los últimos días. Se han propuesto mantenerlo delgado y en forma.

Para empezar la aventura, lee o parafrasea la siguiente introducción a los jugadores. Los jugadores deberían estar viajando cerca del pantano, quizás haciendo la ruta desde Aguasprofundas a Neverwinter o viceversa, o quizás viajando hacia otra misión.

“Cuando escuchasteis por primera vez el bramido, asumisteis que unos cuantos caimanes debían estar peleando por el derecho de aparearse, o que alguien estaba lanzando alaridos de dolor. Ahora habéis descubierto la verdad tras el barullo que os ha hecho desviarnos de la carretera y adentrarnos en los lindes del pantano. A unos cuantos metros de la carretera se levanta una destartalada cabaña. Desde el otro lado de los matorrales, veis a un viejo de canoso pelo, cantando mientras se da un baño en un barreño de madera. Cantando o intentando cantar. Parece ser que el viejo no tiene oído y que por infortunio sí que tiene una garganta potente.”



Quizás el DM puede hacer una demostración de los alaridos del viejo Quiñones. Si no, os recomiendo buscar en Youtube algo del mítico Bernardo Cortés (la canción del Prisionero sirve perfectamente a nuestros propósitos)

“De repente una docena de champiñones blancos con motas marrones de unos 30 cm de alto saltan de unos matorrales cercanos empiezan a cantar haciéndole unas voces a capella al viejo que parece aceptar este evento increíble como si fuera lo más normal del mundo. Los champiñones se balancean y se contornean a medida que sus frágiles voces de tenor se entremezclan con los estridentes y endiablados alaridos del viejo. Se nota que los champiñones están intentando imitar al viejo, pero sus entonaciones no son tan malas como los berridos del hombre.

En ese preciso momento, un pedazo de silbido os taladra el tímpano. El sonido llega desde atrás del barreño donde se baña el viejo. Este se gira rápidamente justo para ver cómo otro de los champiñones

# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

desaparece entre los matorrales con la última de las piezas de su ropa. Con una voz de trueno el viejo grita: “¡Vuelve aquí con mi ropa maldita alimaña ratera! ¿No me oyes? ¡Que vuelvas o te cocinaré a las brasas como un níscolo al ajillo!”

Lanzando amenazas, el viejo sale del barreño, cubierto sólo con una minúscula toalla y empieza a dar caza los champiñones. Os quedáis boquiabiertos con la escena esperpéntica. Los champiñones zigzaguean, saltan y esquivan con una agilidad tremenda mientras emiten unos sonidillos que podrían interpretarse como risitas ultra agudas. El viejo flaco maldice a los champiñones con toda la fuerza de sus pulmones mientras se intenta aguantar la toalla con una mano y con la otra que sostiene un palo, lanza garrotazos a diestro y siniestro sin impactar ni una sola vez a las criaturas setoides.

“¡Apestosos refugiados huidos de una ensalada! Estaros quietos malditos bichos resbaladizos”. A pesar de la cara enrojecida del viejo y de todos sus esfuerzos por chafar alguno de los champiñones con su garrote, os da la sensación que ninguno de las setas risueñas se encuentran en verdadero peligro.”

El DM debería dejar que los jugadores describieran las acciones de sus personajes para el siguiente turno. Si cualquiera de los personajes salta el seto o hace un fuerte ruido (como una risotada, por ejemplo), el viejo de la toalla se para en seco y emite un gruñido. Seguirá observando a los personajes por un segundo, y entonces saldrá disparado hacia la cabaña cercana y cerrará de un portazo la puerta tras él. Los champiñones inmóviles permanecerán tumbados en la verde hierba y se reirán como posesos. Si fuesen hombres, daría la sensación de que están pateando el suelo y tronchándose en él.

**Si los personajes se van, la aventura acaba aquí. Si avanzan y llaman a la puerta continúa con la siguiente sección.**

*¿Sois sicarios?*

El viejo Bartolemion Quiñones ha cometido el honesto

error de asumir que los personajes son sicarios enviados desde Aguasprofundas y que por fin, tras todos estos años de paz, han dado con él. Aunque paranoico, es un error comprensible, considerando que los personajes probablemente irán fuertemente armados. Sería bueno que el DM les dé a los personajes la posibilidad de hacer algunas preguntas acerca de lo que los campestris están haciendo. Recordad que durante todo este tiempo están partiéndose la caja en el suelo. Si cualquiera intenta acercarse y tocarlos, se escurren entre sus piernas y salen a una velocidad tremenda para esconderse en los matorrales.

Si alguno de los personajes pregunta acerca del viejo, el DM le informará que alguien dentro de la casa está cerrando todos los pórticos de las ventanas. También se oye el tintineo de ruido metálico en el interior de la casa.

## Después de esto el DM podrá leer lo siguiente:

*“Habéis estado observando las travesuras de las extrañas criaturas setoides durante unos momentos cuando escucháis al viejo gritar, desde una de las ventanas del piso superior de la cabaña: “Volved a Waterdeep escoria asesina de corazones podridos. Volved y decirle a vuestros patrones que no pudisteis conmigo u os juro por los dioses de los cielos que me llevaré a la tumba al menos a la mitad de vosotros.”*

*Tras esto el viejo saca una enorme ballesta de una de las ventanas, ligeramente abierta. La mira está firmemente apuntando en vuestra dirección. El viejo vuelve a ladrar--“Acabé íntegramente con el último lote de mamelucos que tuvieron a bien enviarme vuestros queridos patrones. ¿No queréis acabar como ellos verdad?”*

Esta es una situación complicada de manejar para el DM y requiere mucho tacto. Si los jugadores son provocados o incitados a matar a Quiñones (y tienen razones para estar cabreados debido a tan amable recibimiento) la aventura acaba aquí. Si los jugadores quieren hablar con el viejo, deberán convencer a Bartolemion Quiñones de que no son los sicarios enviados desde Waterdeep.

<b>Convencer a Quiñones</b>	<b>Nivel 5</b>
<b>Desafío de habilidad</b>	<b>400 PX</b>
<b>Complejidad 2</b>	

Requiere 6 éxitos antes de 3 fallos

**Habilidades principales:** Diplomacia, Historia, Perspicacia, Engañar, Recursos

♦ **Diplomacia (CD 15)** Los personajes pueden intentar convencer que no son sicarios enviados par acabar con su vida. Simplemente son viajeros que le han oído cantar.

♦ **Historia (CD 15)** Esta habilidad se puede usar después de los jugadores hayan pasado un chequeo de Diplomacia y Quiñones les haya acusado de ser asesinos a sueldo del gremio de ladrones de Waterdeep. Si la pasan podrán saber algo de un tipo que vendía ganado y que mató un competidor hace unos años. El hombre huyó de la ciudad y nunca se supo nada más. Si se pasa esta prueba los jugadores tendrán un +2 a la tirada de Recursos.

♦ **Recursos (CD 17)** Esta prueba es posible si se consigue una de Diplomacia o de Historia. Los personajes pueden saber que la banda que ordenó la caza del viejo Quiñones era una banda conocida como “Los chicos de la Taberna del Tritón”. Esa banda se desintegró hace unos pocos años por luchas internas.

♦ **Perspicacia (CD 15)** Los personajes que pasen una prueba de Perspicacia se darán cuenta de que es preferible no intimidar al viejo, puesto que estas tiradas fracasarán automáticamente.

♦ **Engañar (CD15)** Los personajes pueden inventarse que son mercaderes que van de camino al norte o que son peregrinos.

**Éxito:** si los personajes tienen éxito, Bartolemion Quiñones saldrá de su casa y les pedirá disculpas por haberlos confundido con unos sicarios.

**Fracaso:** si los personajes fracasan el viejo empieza a disparar su ballesta y sólo se calmará cuando los personajes se vayan o lo reduzcan.



Aplicar argumentos lógicos debería bastar si se interpreta apropiadamente. Algunos ejemplos de argumentos que podrían convencer a Quiñones de que los jugadores no son sicarios son los siguientes:

- ♦ Si fueran asesinos habrían aprovechado mientras estaba en el baño.
- ♦ Si fueran asesinos no se hubiera dado cuenta hasta que hubiese sido demasiado tarde
- ♦ ¿Acaso piensa que un gremio asesino respetable hubiera enviado a un grupo tan nutrido de asesinos para acabar con un pobre viejo?

Una vez que los jugadores hayan convencido al viejo Quiñones de que no son asesinos, éste se relaja visiblemente. Se disculpa con un gruñido por su falta de maneras y parece bastante avergonzado.

## La loca historia del viejo Quiñones

En orden de rebajar las tensiones tras su inicial demostración de hostilidad, Quiñones se ofrece para dar alojamiento durante la noche y cocinar una de sus especialidades para la cena. Si los jugadores aceptan su oferta, el viejo montará un banquete a base de exquisiteces del pantano. Tras la cena si los jugadores le preguntan acerca de los champiñones, el viejo se estira en su sillón, se sirve una buena jarra de True Forger Real (la mejor cerveza del norte), y les explica a los personajes lo que ha experimentado.

Las impresiones del viejo acerca de los campestri se describen más abajo. El intercambio de información debería interpretarse y no simplemente leída a los jugadores. Hay que recordar, que pese a que Quiñones no sabe exactamente qué son los campestri (ni siquiera sabe su nombre y se refiere a ellos como “los malditos bichos resbaladizos”), lleva más de un mes observando sus hábitos. Como la mayoría de exploradores, Quiñones está habituado a observar a las criaturas que le rodean.

## Información sobre Quiñones

Las criaturas champiñonescas empezaron a merodear su hacienda alrededor de un mes y medio atrás, y se han convertido en una plaga desde entonces.

Los champiñones se sientan en el exterior de la hacienda al anochecer, justo debajo de su ventana y empiezan a cantar. Sus rechinantes voces nasales lo mantienen despierto toda la noche. Quiñones dirá lo siguiente: *“he intentado enseñarles a cantar de una manera correcta, pero creo que esas desdichadas criaturillas no tienen oído musical”*. Los campestri no cantan todas las noches, como mucho una de cada tres. El viejo no ha sido capaz de descubrir debido a qué llevan a cabo su música. (La verdad es que los champiñones sólo cantan cuando los mosquitos gigantes están cerca y suenan fatal si imitan a Quiñones quien tiene la capacidad musical de una lata abollada de aceite. El viejo sólo escucha a los campestri cuando cantan en tonos bajos, no cuando emiten sonidos muy agudos).

Los champiñones se cuelan allí donde Quiñones está haciendo la siesta de la tarde y lo despiertan. También le hacen pesadas bromas, como robarle la ropa mientras esta desnudo en el baño. (La mayoría de las bromas están centradas en asegurarse que Quiñones hace suficiente ejercicio para mantenerse en forma).

Unos cuantos de los champiñones siempre le siguen cuando se va de pesca. Saltan en el agua, gritan y corren alrededor y mueven su bote. Nunca se quedan parados más de un minuto mientras están en el pantano. A veces se ponen a cantar en el pantano lo que ahuyenta todos los peces. Y no paran de cantar hasta que el viejo Quiñones enciende un cigarro. (Los campestri simplemente protegen a Quiñones cuando se acercan los mosquitos).

El viejo piensa que los champiñones han ahuyentado a todos los peces del pantano debido a que lleva sin capturar ni uno desde que ellos aparecieron. Su gata, Marquita, también desapareció hace una semana y no ha encontrado ningún rastro de ella desde entonces. En un susurro, Quiñones admitirá que algo raro

pasa en el pantano desde que los campestri aparecieron (los peces han desaparecido debido a que están siendo presa del daño ecológico causado por los mosquitos gigantes).

Los champiñones se vuelven letárgicos a la luz del sol, y pasan unas dos a tres horas, cada día, inmóviles en el barro cercano a los canales de agua. (Efectivamente, los campestri tienen un ciclo de inactividad durante el mediodía. Cuando están en el barro se están alimentando)

Si los jugadores le preguntan a cuestiones a Quiñones acerca de su pasado o de porque él pensó que eran asesinos, el viejo responderá con evasivas. Se necesitará después de una buena interpretación, un chequeo de Perspicacia o Diplomacia (CD 16) para conseguir que el viejo explique su historia.

Una vez que los jugadores hayan tenido tiempo de preguntar a Quiñones acerca de los champiñones, el pantano, su pasado y otros asuntos diversos pasa a la siguiente sección.



# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

## LA LLEGADA DE LOS MOSQUITOS

Este encuentro ocurre al atardecer, justo cuando el sol se está poniendo en el mar de la costa de la espada. Cuando estés preparado para empezar, lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores.

*“Quiñones ha acabado de explicaros un poco acerca de su pasado y de su vida actual en el pantano, cuando al menos una docena de los champiñones, emergen a toda velocidad de la vegetación circundante y si dirigen como un rayo hacia el viejo. Las criaturas empiezan a moverse alrededor de las piernas del anciano, algunas incluso escalan y se colocan sobre sus hombros, lanzando gotas de barro en todas las direcciones, en su frenético movimiento. El viejo pasa unos momentos intentando quitarse a los champiñones de la joroba, hasta que al final se resigna y con la frustración en su rostro dice en voz alta: “De acuerdo, de acuerdo ¡Encenderé un cigarro! dejadme que vaya buscarlo, ¡ un minuto!”*

Una vez que Quiñones abre la caja donde tiene sus cigarros, los champiñones se muestran más tranquilos. Tras unos momentos cómicos en los que el viejo intenta coger unos de los cigarros que se le resbala de las manos, logra entenderlo con unas brasas. Los champiñones observan todos los movimientos del viejo con una atención desmesurada. Éstos se hechan un poco para atrás debido a que el humo que desprende el cigarro, el cual huele increíblemente mal. El mero tufillo del humo os hace sentir náuseas. Tras 10 minutos de tortura a olfativo, los champiñones se vuelven a la maleza, silbando una tonadilla pegadiza pero apenas perceptible. Os parece entender que lo que silban es la vieja canción de taberna “a mi novia cada día la llevaba en carromato...”

El DM deberá hacer que los jugadores pasen una tirada de habilidad de Percepción (DC 15). Si la realizan con éxito, los personajes escucharán un débil zumbido, como un enjambre de abejas en la distancia. Si algunon PJ obtiene un resultado de 20 o más en la tirada, podrá determinar que el ruido proviene del interior del pantano.

Los campestris se han abalanzado sobre Quiñones y le han forzado a encender un cigarro porque uno de sus vigías detectó el enjambre de mosquitos gigantes yendo en dirección a la cabaña del viejo. Si el viejo continúa fumando su cigarro, los mosquitos no aparecerán como mínimo durante 24 horas.

Puede que alguno de los personajes le pida al viejo que apague el cigarro. Si el anciano decide hacerlo antes de acabárselo, los mosquitos se deslizarán hacia el claro dónde está la cabaña de Quiñones. En este caso los personajes pueden esconderse bajo el agua, pero pueden ser atacados por sanguijuelas.

**Si los mosquitos atacan lee lo siguiente:**

*Varios enjambres de lo que parecen ser mosquitos emergen de la maleza. Parecen ser mosquitos si no fuera porque tienen el tamaño de jilgueros. Con un zumbido estridente se abalanzan sobre vosotros mientras los champiñones corren como pollos descabezados por toda la zona.*

### Preparación

#### 3 Enjambres de Mosquitos

Enjambres de mosquitos	Soldado de nivel 5
Bestia Natural Media Mágica	200 PX
Iniciativa +3	Percepción +3
PG: 72 Maltrecho 36	
CA 17, Fortaleza 14, Reflejos 16, Voluntad 15	
Resiste mitad daño de los ataques de cuerpo a cuerpo y a distancia	
Vulnerable 5 a los ataques cercanos y de área.	
Velocidad 3, 7 (volando)	
Rasgos	
Aura 1 Ataque de enjambre	
Un enemigo que empiece su turno en el aura estará atontado y ensordecido hasta el principio de su próximo turno.	
Enjambre	
El enjambre puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, y un enemigo puede entrar en el espacio que el enjambre ocupa, que será terreno difícil. El enjambre no puede ser empujado, atraído o desplazado por ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Un enjambre puede escurrirse a través de cualquier apertura suficientemente grande para que quepa al menos una de las criaturas que conforman el enjambre.	
Acciones estándar	
↩ Enjambre de picaduras ↪ A voluntad	
Ataque: Explosión cercana 1 (enemigos en la explosión); +10 contra Reflejos	
Impacto: 1d6+4 y daño continuo 5 (salvación termina)	
Habilidades: Atletismo +7, Sigilo +9	
Fue 11 (+1) Des 17 (+4) Sab 14 (+3)	
Con 12 (+2) Int 1 (-4) Car 7 (-1)	
Alineamiento: No alineado	Lenguajes: -



# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

Quiñones será suficientemente generoso para darle a los personajes hasta cinco de sus cigarros, si alguno se le pide. Cualquier personaje que intente fumarse uno de los nefastos cigarros de Quiñones deberá hacer una tirada de aguante (DC 15) cada asalto, durante 20 asaltos menos su atributo de constitución, para no verse afectado por toses, náuseas y arcadas. Durante cada asalto del chequeo, Si se ve afectado por la tos, el personaje recibirá una penalización de -2 a todas las defensas y ataques mientras siga fumando. Quiñones lleva fumándose estos cigarros durante tanto tiempo que ha desarrollado una inmunidad a sus efectos debilitantes. Si alguno de los personajes es capaz de fumarse un cigarro durante los cinco saltos consecutivos que se necesita para acabarse uno, el humo actuará como repelente contra todos los mosquitos gigantes en el área por un período de 24 horas. Los mosquitos no se acercarán a menos de 20 cuadrados del personaje. Los personajes que piensen en usar los cigarros como repelente de mosquitos deberían recibir 200 puntos de experiencia como bonificación por buena idea.

## Características de la zona

**Iluminación:** tenue

**Casa de Quiñones:** los mosquitos irán directos a la luz que emana del interior de la casa del viejo.

**La Corriente de agua:** todas las casillas de la corriente de agua se consideran terreno difícil. La corriente en su parte mas profunda cubre por el pecho.





## EL INCIDENTE DEL COCODRILO

Tras el encuentro o no con los mosquitos, las cosas permanecen en calma en la hacienda de Quiñones hasta la mañana siguiente. El próximo encuentro se lleva a cabo alrededor de una hora después del amanecer, justo en el momento en que los personajes estén disponiéndose a continuar su camino. Para empezar el encuentro el DM leerá o parafraseará lo siguiente a los jugadores.

“Las brumas matutinas están empezando a deshacerse, cuando el viejo Quiñones ya esta preparando su barca para irse a pescar. Con toda la paciencia de un santo, como si fuera un ritual coloca cuidadosamente las provisiones y su equipo de pesca dentro de la barca. De repente, un pequeño rebaño de los champiñones, emerge de los matorrales y se dirige corriendo hacia Quiñones. Las pequeñas criaturitas gritan con todas las fuerzas que le deben permitir sus pulmones (si es que los tienen) y se amontonan alrededor de las piernas del viejo. Incluso algunas de los champiñones golpean con sus cabezas setoides las espinillas del anciano. El viejo maldice en bajo y opone resistencia, pero los champiñones poco a poco lo van separando del bote. Aturdido por la banda de champiñones asaltantes, el viejo tropieza con un tocón del embarcadero y cae de espaldas con un gruñido.

En el preciso momento en que Quiñones se tropieza y cae de espaldas, un gigantesco cocodrilo emerge de las aguas turbulentas del pantano y revienta la parte exterior del embarcadero, justo donde el viejo había estado unos segundos antes.

Con gemidos de terror, los champiñones huyen del poderoso reptil. Las tablas del embarcadero crujen y ceden a medida que el inmenso cocodrilo avanza con las mandíbulas abiertas hacia Quiñones. El viejo rueda sobre sí mismo e intenta huir con el semblante marcado por el terror. Se oye chasquido del cierre de las mandíbulas del cocodrilo. El viejo logra esquivarlo y la poderosa dentellada atrapa en su lugar a una de las vulnerables criaturas champiñonescas. La seta emite un





# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

*gemido final al ser machacada por los dientes del reptil, seguido de un fluff al emitir una nube de esporas amarillas. Con un patético quejido final, el champiñón es engullido por el cocodrilo.*

*Tras esto el reptil continúa su avance inexorable hacia el anciano tumbado en el suelo, aunque parece que ahora lo hace de forma mucho más lenta.”*

## Preparación

### 1 Cocodrilo Marino (C)

Un cocodrilo hambriento espera comerse al viejo Quiñones mientras le acecha bajo el agua, simulando ser un tronco.

Prueba de Percecion CD 22 o de Percepción Pasiva si los jugadores no comentan que estan alerta activamente de las sinuosas aguas del pantano.

El cocodrilo está desesperado por comer, sino nos hubiera acercado tanto a los límites del pantano. Los mosquitos han matado a la gran mayoría de fauna salvaje de esa parte del pantano. Esto incluye las presas habituales del cocodrilo. Si los jugadores preguntan, observarán con facilidad el cocodrilo está anormalmente flaco. La lentitud tras su ataque se debe a las esporas que el campestri moribundo ha liberado.

Si los jugadores tienen personajes de nivel 3, será muy complicado para ellos enfrentarse al cocodrilo gigante. Si el DM quiere que tengan algo de ayuda, el viejo puede echarles una mano. El anciano no es el mejor soldado del mundo, pero es mejor que nada.

Si el DM quiere tener más opciones, puede decidir que el cocodrilo se indigesta tras tragarse al campestri y penalizar, adicionalmente a los efectos de lentitud de las esporas, los ataques del reptil con un -2 a las tiradas de ataque. En ese caso, dos asaltos después de haberse tragado al champiñón, el cocodrilo empieza a bramar del dolor y recibe 5 de daño continuo. Tras cinco asaltos de lucha, el cocodrilo huye sumergiéndose de nuevo las aguas fangosas del pantano con la esperanza de encontrar presas más fáciles.

Cocodrilo Marino	Acechador solitario de nivel 5
Bestia Natural Grande	1000 PX
PG: 252 Maltrecho 126	
AC 19, Fortaleza 14, Reflejos 19, Voluntad 17	
Iniciativa +9	
Velocidad 6, 7 (nadando) Percepción +9	
Tiradas de Salvación +5; Puntos de acción 2	
Rasgos	
Acuático	
El cocodrilo puede aguantar la respiración mucho tiempo bajo el agua. Si combate en el agua, gana un bono +2 a los ataques contra criaturas no acuáticos.	
Acción de recuperación	
Cuando el cocodrilo marino acabe su turno, cualquier efecto de atontado, aturrido o dominado acaba automáticamente.	
Devoramiento instintivo	
Si el cocodrilo consigue una iniciativa de 10+ su chequeo de iniciativa, puede usar una acción libre para cargar y atacar con su bocado o garra	
Acciones estándar	
⬇ Bocado ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +10 vs. AC	
Impacto: 2d10+6 de daño	
⬇ Garra ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2 (una o dos criaturas); +10 vs. AC. Si el cocodrilo ataca solamente a una criatura, puede hacer este ataque dos veces contra dicha criatura.	
Impacto: 2d8+6 y el cocodrilo se desplaza hasta 2 cuadrados	
⬇ Cerrojo de mandíbulas ♦ Recarga ⚔ ⚔	
Requisitos: El cocodrilo debe estar sumergido	
Efecto: el cocodrilo emerge del agua. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad. La criatura atacada proporciona ventaja de combate.	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +10 vs. AC	
Impacto: 2d10+6 y daño continuo 5 (salvación termina).	

Acciones desencadenadas	
Latigazo de cola ♦ A Voluntad	
Desencadenante: Un enemigo falla un ataque cuerpo a cuerpo contra el cocodrilo marino.	
Ataque (ataque de oportunidad): Cuerpo a cuerpo 2 (enemigo que desencadena el ataque) +8 vs Reflejos.	
Impacto: 1d8+4 de daño y el objetivo cae tumbado. Además, cada uno de los aliados adyacentes al objetivo reciben 5 de daño.	
Habilidades: Atletismo +10, Sigilo +12	
Fue 16 (+5) Des 20 (+7) Sab 10 (+2)	
Con 12 (+3) Int 5 (-4) Cha 7 (-1)	
Alineamiento: No alineado	Lenguajes: -

## Características de la zona

**Iluminación:** Luz natural

**Embarcadero:** El embarcadero destrozado por el cocodrilo marino es terreno difícil.



## El conocimiento del pantano del viejo Quiñones

Al final, los jugadores deberían atar cabos y comprender que hay algo que no está funcionando bien en el pantano: champiñones cantarines, mosquitos gigantes, cocodrilos famélicos, peces desaparecidos son la muestra de que algo serio está sucediendo en el interior del pantano. Podrán decidir explorar para ver qué pasa, o quizás deciden dejar al viejo Quiñones a su suerte con sus champiñones cantarines.

Si los jugadores deciden quedarse y explorar, probablemente tengan muchas preguntas, acerca del pantano, que hacerle al viejo. Debido a que lleva más de 30 años en la región, Quiñones tiene información interesante sobre el Pantano de los hombres muertos. De nuevo sería interesante de interpretar esta parte. El viejo no tendrá muchos problemas en compartir la información en los párrafos uno y dos, pero los personajes deberán esforzarse mucho más para cavar y obtener la información preciosa del resto de los párrafos.

Los peligros del pantano incluyen plantas carnívoras, y hasta un poderoso fuego fatuo que ha atrapado a muchos viajeros imprudentes. Hace unos cuantos años atrás, un gremio de asesinos de Waterdeep envió unos cuantos hombres para acabar con el viejo Quiñones. El anciano escapó a la ejecución haciendo que los asesinos le persiguieran por el pantano durante tres noches, mientras los encaminaba hacia el territorio del fuego fatuo, donde este acabó todos ellos. Se sintió terriblemente mal por hacer caer en esa trampa a esos hombres, pero se consuela diciéndose que era la su vida o las suyas.

Todos los que llevan tiempo viviendo cerca del pantano, incluyendo unos tramperos y el mismo, han logrado vislumbrar una extraña y sombría criatura que acecha en las profundidades del pantano. Nadie sabe en realidad qué tipo de criatura es. En las pocas ocasiones en que el viejo Quiñones ha avistado al monstruo, ha puesto pies en polvorosa tan rápidamente como

le ha sido posible. Se dice que su guarida se encuentra junto al centenario roble carcomido de la colina negra, donde se levantan las ruinas del Castillo Naerytar. En todos estos años, algunos viajeros han desaparecido en noches donde el fuego fatuo no había sido visto. Y ocasionalmente alguno de los tramperos también ha desaparecido. En esos casos, los lugareños dicen que se los llevó el monstruo del pantano.

El nombre Pantano de los hombres muertos es una corrupción de una frase de antiguo élfico: Merdelain (NdeT: en inglés Mere of the dead men), que significa el camino de la marcha enlentecida. El viejo Quiñones sabe el nombre original élfico, pero no tiene ni idea de lo que significa. Un DM perverso quisiera esparcir disensión entre los jugadores, podría elegir a un jugador élfico o con conocimientos de dicha lengua y pasarle públicamente una nota que explicase lo que significa dicho nombre.

El viejo también sabe que hubo una gran batalla entre hombres y orcos hace muchas centurias. Quiñones ha recuperado algunos artefactos perdidos de la batalla, como monedas, armas herrumbrosas y algunas piezas de armadura. (algunas monedas llevan el cuño del antiguo reino de Uthtower, ver anexo I Historia del pantano para más información)

Quiñones ha oído hablar de un poderoso dragón negro que dormitan en una isla del centro del pantano, pero él no lo ha visto nunca, y aunque duda relativamente de su existencia, ha preferido no viajar al centro del pantano para confirmarlo.

En el caso de que los personajes decidan explorar el pantano, recomendamos que el DM lea cuidadosamente el **Anexo III Moviéndose por el pantano**. Mucha de la información de cómo moverse, que hay en ese anexo, podrán sacarla del mismo Quiñones.

## Tomando prestado el bote

Puede que los personajes pidan prestado el bote de Quiñones para explorar el pantano. Cuando le pidan este favor, el viejo murmurará y parecerá incómodo, incluso un poco apurado. Les dirá lo siguiente los jugadores:

*“Bueno, estaría encantado dejaros usar mi bote, pero me temo que no sería una buena idea. No creo que se comporte de manera apropiada con vosotros. He cuidado de este bote desde que lo construí con un par de troncos. Le he visto crecer y siempre se pone quisquilloso cuando otros intentan usarlo. Estamos muy unidos y a él no le gusta que nos separemos.”*

El viejo Quiñones parece de verdad muy apurado, porque sabe que cuando dice eso parece que le falta un tornillo. Probablemente al escuchar esto, los jugadores lleguen a la conclusión que tantos años sólo en el pantano han acabado por trastornar un poco al anciano. En esta sección, el DM debería interpretar a Quiñones de forma que enfatice esta impresión.

Sin embargo todo lo que dice el viejo sobre su bote es verdad, e insistirá con rabia cuando los jugadores lo confronten. El bote realmente ha crecido desde que lo construyó por primera vez; el viejo no sabe cómo ni porque, e intenta no pensar mucho acerca de ello. También es verdad que el bote resulta muy difícil de manejar para cualquiera que no sea Quiñones. Cuando él se sube, apenas tiene que tocar los remos para que se mueva a donde él lo desea. Las otras poquísimas personas que alguna vez lo han usado han constatado que es muy pesado de maniobrar y que hace aguas. Incluso un amigo trampero de Quiñones, jura por los dioses, que el bote lo expulsó y lo tiró al agua; aunque el viejo piensa que eso pasó porque en realidad es un nefasto conductor de botes y cree a ciencia cierta que el amigo tropezó con un remo.



# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

La realidad es que cuando el viejo Quiñones se mudó a los límites del pantano hace 30 años, se construyó un pequeño bote con dos troncos. Una noche, un cachorro de mímico del pantano (una rara y extraña especie) decidió imitar la forma del bote, para ver qué podía cazar. Destrozó el bote real, que se hundió bajo embarcadero.

Al día siguiente, cuando Quiñones salió a pescar lo hizo subido en el bote-mímico. Justo en el momento en que el mímico se disponía a realizar un ataque sobre el desprevenido anciano, Quiñones arrojó un recién pescado pez al fondo del bote. El mímico consideró entonces que le había tocado la lotería. Pensó para sí mismo: “puedo dejar pasar el banquete que me daría con este anciano si a cambio recibo o comida de forma regular cada vez que él vaya pescar”.

Dicho y hecho. El mímico ha estado sirviendo al viejo Quiñones desde entonces, llevándose algún pez sin que el anciano se entere, como pago por sus servicios. El mímico mantiene la forma del bote en todo momento, porque sabe muy bien que si Quiñones descubriese que es en realidad, ya no se atrevería a subirse nunca más. El bote-mímico con el paso de los años se ha vinculado emocionalmente al viejo Quiñones.

Una vez haya advertido a los jugadores acerca de la naturaleza misteriosa del bote, acceder a prestárselo para que exploren el pantano. El viejo Quiñones les hace jurar a los jugadores que no dañarán el bote y que lo cuidarán. También le dará unas palmaditas en la popa al bote y le advertirá lo siguiente en presencia de los personajes: “Sé bueno con estos colegas, pórtate bien y obedece a lo que ellos quieran hacer”. El bote de obedecer las órdenes a menos que sea severamente provocado por los personajes (por ejemplo si éstos llegasen atacarlo, o intentasen hacer un agujero en la quilla). En ese caso, el bote arrojaría a los personajes al pantano y se marcharía alegremente de vuelta hacia el embarcadero del viejo Quiñones.

Cuando los personajes estén entrando en el pequeño bote, el DM puede jugar con las mentes de los jugadores, comentando

de que aparentemente en el bote no caben más de dos personas y algo de equipo. Una vez que los personajes decidan quién va a meterse se quedarán sorprendidos porque el bote es mucho más grande de lo que parecía en un principio. De hecho cabrán todos sin problemas. El bote-mímico se agrandará para acomodar a todos los personajes.

## Ayuda de los Campestris

Quizás algunos de los personajes quiera llevarse a alguno de los campestris con ellos mientras exploran el pantano. No hay manera de obligarles a hacerlo pero pueden ser persuadidos. Si algún personaje agarra a un champiñón y se lo lleva a la fuerza, el campestre hará todo lo posible por escaparse. Ni que decir tiene que no cooperará si es arrastrado contra su voluntad. Si un personaje bardo o alguien que sepa cantar bien se pone a cantarles una tonadilla, 1d3 campestris seguirán al personaje como si fuera el flautista de Hamelin. Los Campestris podrán alertar a los personajes si los mosquitos están cerca. Dos asaltos antes de que aparezcan los insectos, los champiñones empezarán a gemir y dar botes como locos. Esto debería darle tiempo suficiente a los personajes para prepararse.

## Una Criatura en la Maleza

Justo antes de que los jugadores se adentren en el pantano de los hombres muertos, el viejo Quiñones les hará una petición final. Les dirá a los jugadores lo siguiente:

*“Esto...em...por cierto. Mientras estáis ahí fuera haciendo el canelo y explorando ese pestilente parche de agua salada podrida podríais hacer algo para mí. ¿Os acordáis que os dije que mi gata desapareció la semana anterior? Bueno, pues si podéis echar un vistazo por ahí a ver si encontráis a mi Marquita mientras estáis ahí fuera. Seguramente podría agradeceréoslo.”*

Todas las nuevas películas de terror de una escena donde un gato salta a la cara de alguien y pone los pelos de punta a todos para posteriormente proporcionar un alivio cómico. Éste es el caso de la gata Marquita en esta aventura, está destinada a darle un tremendo susto a los personajes antes de que puedan echarle el guante de la irascible felino. Marquita ha estado vagando por el pantano cazando y esquivando los enjambres de mosquitos. A las pocas horas de que los personajes se adentren en el pantano, marquita encontrará a los personajes. Movida por una curiosidad felina, Marquita seguirá a los aventureros. Si es necesario lo hará durante varios días. El impacto de la búsqueda de Marquita puede ser realizado con un poco de preparación por parte del DM.

Como se remarcó anteriormente, esta zona del pantano de los hombres muertos ha sido desprovista de la mayoría de la vida animal. Éste hecho debería poner a los personajes un poco nerviosos cuando empiezan a explorar el pantano. No hay ranas croando, ni graznidos de pájaros ni ningún otro ruido natural. El DM debería conducir al menos 1 encuentro aleatorio antes de que los jugadores se encuentren con Marquita por primera vez, para ablandarlos. La naturaleza extraña de los encuentros preparados pondrá un poco paranoico a los personajes y les mantendrá alerta ante los próximos encuentros.

Cuando estés preparado para que los personajes encuentren con la gata, lanza aleatoriamente unos pocos dados para confundir a los jugadores (como si fueras un master de la escuela de los maristas) y entonces le o parafrasea el siguiente párrafo:

*“Un crujido suave en la maleza unos tres metros hacia la derecha y por detrás vuestra, atrae vuestra atención. Al giraros, un aullido que hiela la sangre de las venas, vibra a través del aire, emanando desde cualquiera que sea la criatura que se esconde tras los arbustos. Os retorcéis de dolor y os tapáis las orejas, pero el ruido cesa tan*

# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

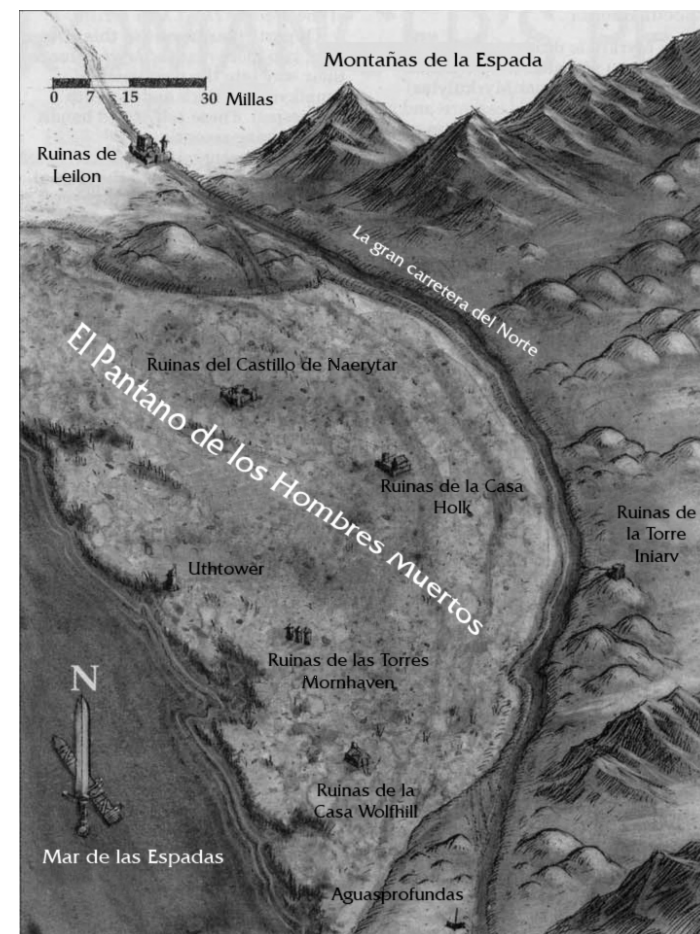
*abruptamente como ha comenzado. Comprendéis que la criatura ha usado ese momento de distracción para desaparecer en las profundidades seguras del pantano.”*

A partir de este momento, la gata acosará y hostigará a los personajes constantemente. El DM debería mencionar ante cualquier oportunidad el extraño crujido de una rama rota o por el roce de un cuerpo moviéndose sigilosamente entre la maleza. En alguno de estos momentos sería apropiado volver a reproducir el aullido de la gata cuando los personajes se preparen para acampar, o cuando estén cocinando o cuando se están preparando ante un encuentro aleatorio. El DM debería hacer todo lo posible en sus manos para convencer a los jugadores de que una horrible criatura del pantano está acechando al grupo. Un método especialmente efectivo de inducir a los jugadores esta paranoia es presentar un encuentro aleatorio inmediatamente después del grito de Marquita. La idea es hacer que los personajes usen poderes, disparen proyectiles o hagan alguna burrada con tal de capturar o matar al “extraño monstruo del pantano”.

A la larga los personajes deberían caer en la cuenta de que la criatura extraña puede que sea el gato del viejo Quiñones. Si los personajes proactivamente intentan hacer ruidos amistosos a la criatura, o llamarla suavemente con las típicas frases “psss minino, minino”, la gata mantendrá el acecho durante un día o dos y entonces en un momento en que los personajes estén acampados, aparecerá orgullosamente con la cola alzada en medio del campamento. Pedirá ser alimentada y se enroscará ronroneando junto al personaje que mayor interés haya puesto en encontrarla y comunicar con ella. El DM debería recordar que la gata es anormalmente inteligente y que se ha enfrentado a los mosquitos. Si los personajes tienen acceso a el ritual de nivel 5 Hablar con la naturaleza, quizás puedan obtener alguna información útil de ella. El gato sabe que en esa parte del

pantano ya no queda nada de vida animal porque los mosquitos han acabado o hecho huir toda ella. También sabe que los mosquitos son extremadamente grandes y que el monstruo del pantano siempre está cerca cuando los mosquitos están de caza.

Marquita es medio lince y bastante salvaje. Es la típica gata de las siete vidas, aunque ha utilizado alguna de ellas. No se hace daño por caídas de menos de 15 metros e inexplicablemente los ataques dirigidos hacia ella fallan. El DM puede determinar que en el último momento la gata salta y evita un rayo o una flecha. Pasará cualquier tirada de salvación. Incluso ataques que impacten automáticamente y pudiesen acabar con ella, lo único que harán será consumir una de sus siete vidas (a discreción del DM cuantas le quedan).





## EL MONSTRUO DEL PANTANO DE LOS HOMBRES MUERTOS

El encuentro con el monstruo del pantano sucederá en algún momento a determinar por el DM. Quizás el DM puede hacer explorar el pantano a los personajes y hacerles enfrentarse con dos o tres encuentros aleatorios o de su propia creación. Este procedimiento funcionará bien para grupos que necesiten algunos puntos de experiencia adicionales. Si no, el DM puede tirar 1d6 cada día que el grupo explore el pantano. Un resultado de un 1 significará que los personajes se topan con el monstruo del pantano.

### Preparación

#### 3 Enjambres de mosquitos

#### 1 Monstruo del pantano

### Tácticas

Un encuentro con el monstruo del pantano se iniciará con un ataque masivo del enjambre de mosquitos. Se debería usar el tamaño máximo del enjambre (3 enjambres). Durante el combate entre los personajes y los mosquitos, cada personaje tiene la posibilidad de detectar a una figura acechando entre la maleza del pantano. El DM deberá pedir una tirada de Percepción CD 20. El DM debería pintar un aura de amenaza y poder ocultos que emanan de la misteriosa figura.

El monstruo del pantano controla el ataque de los mosquitos contra los personajes. Sin embargo, mientras observa el combate, el monstruo se halla muy confundido. El motivo es que desea jugar con sus “juguetitos” (los mosquitos), pero sabe al mismo tiempo que algo está yendo mal en el pantano. Se pregunta si los humanoides serían capaces de ayudarlo a descubrir que está pasando.

Sin embargo, su experiencia anterior con humanoides le dice

Enjambres de mosquitos	Soldado de nivel 5
Bestia Natural Media Mágica	200 PX
PG: 72 Maltrecho 36 Iniciativa +3	
AC 17, Fortaleza 14, Reflejos 16, Voluntad 15 Percepción +3	
Resiste mitad daño de los ataques de cuerpo a cuerpo y a distancia	
Vulnerable 5 a los ataques cercanos y de área.	
Velocidad 3, 7 (volando)	
Rasgos	
Aura 1 Ataque de enjambre	
Un enemigo que empiece su turno en el aura estará atontado y ensordecido hasta el principio de su próximo turno.	
Enjambre	
El enjambre puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, y un enemigo puede entrar en el espacio que el enjambre ocupa, que será terreno difícil. El enjambre no puede ser empujado, atraído o desplazado por ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Un enjambre puede escurrirse a través de cualquier apertura suficientemente grande para que quepa al menos una de las criaturas que conforman el enjambre.	
Acciones estándar	
↔ Enjambre de picaduras ↔ A voluntad	
Ataque: Explosión cercana 1 (enemigos en la explosión); +10 contra Reflejos	
Impacto: 1d6+4 y daño continuo 5 (salvación termina)	
Habilidades: Atletismo +7, Sigilo +9	
Fue 11 (+1)Des 17 (+4)Sab 14 (+3)	
Con 12 (+2)Int 1 (-4) Car 7 (-1)	
Alineamiento: No alineado	Lenguajes: -

que cuando se acerca demasiado, estos reaccionan con pánico y violencia. Esto le hace permanecer en segundo plano y observar a los personajes desde la distancia. La visión de la mole del pantano emergiendo de la maleza puede ser desconcertante. De hecho es por lo que el viejo Quiñones nunca ha permanecido



mucho tiempo por la zona y así descubrir que el monstruo no es necesariamente hostil.

El monstruo responderá al mismo nivel que lo traten los personajes. Si le atacan, contraatacará usando todos sus poderes formidables. Su mente es como la de un niño, y como tal en su rabia puede ser tremendamente cruel. Si los personajes tienen una aproximación más diplomática e intentan comunicarse con él, el monstruo mandará parar el ataque de los mosquitos.

El monstruo tiene un destino especial. Es fruto de una ruptura en el tejido de la realidad que se produjo durante la plaga arcana. El pantano tras este evento cósmico, tomó consciencia y gestó una criatura. El monstruo es hijo del propio pantano y está destinado en el futuro a ser el guardián del pantano de los hombres muertos e irá creciendo y madurando para desarrollar tal rol. Por consiguiente tiene una serie de poderes extraordinarios que no controla completamente pero que en un estado de rabia pueden ser devastadores.

La respuesta del monstruo del pantano a los personajes será

# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

deliberadamente vaga. El DM debería intentar empatizar e interpretar su estado mental, que incluye confusión, soledad y salvajismo. Así podrá interpretar correctamente las acciones del monstruo en respuesta a las de los personajes. Los jugadores deberían tener la sensación de que están tratando con un niño gigante de 4 años.

Si los personajes inician una conversación con el monstruo, la criatura explicará sin problemas su implicación en los eventos recientes. El monstruo habla un común balbuceante entremezclado con borboteos y sonidos graves y profundos mientras repite constantemente algo que suena como “Erhhhh....ik...beon...brummmm” y está desesperado por hacer volver la normalidad a esa parte del pantano. Una forma de que los personajes convenzan al monstruo para que extermine los mosquitos, es explicarle con toda la paciencia del mundo, que si usa a los mosquitos para expulsar a las criaturas que no le gustan, eso tiene repercusiones en el ecosistema y acaban yéndose también aquellas criaturas que le gustan. Estas últimas incluyen los pájaros, lagartos, campestres y otras criaturas bizarras.

El monstruo puede convocar y destruir a todos los mosquitos adultos, una vez se le haya convencido de la razón para hacerlo. El monstruo también sabe donde están las zonas de cría. Si los personajes se lo piden, los dirigirá allí. Tardarán unas 7 horas en llegar hasta allí.

El monstruo del pantano	Bruto Elite de nivel 6
Animado natural grande (planta)	500 PX
PG: 160 Maltrecho: 80	
AC 20, Fortaleza 20, Reflejos 17, Voluntad 16	
Iniciativa +5 visión en la oscuridad Percepción +5	
Velocidad 5 (caminar por el pantano)	
Tiradas de Salvación +2; Puntos de acción 1 Inmunidad al relámpago	
Rasgos	
Regeneración 5 (si el monstruo del pantano recibe daño por fuego, su regeneración no funciona durante su siguiente turno)	
Acciones estándar	
⚡ Zarcillos ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +11 vs. AC	
Golpe: 2d8+4	
⚡ Ataque doble ♦ A voluntad	
Efecto: El monstruo del pantano hace dos ataques de zarcillos.	
⚡ Ataque doble envoledor (curación) ♦ A voluntad	
El monstruo del pantano hace dos ataques de zarcillos. Si ambos ataques impactan al mismo objetivo de tamaño mediano o menor, hace un efecto secundario contra ese objetivo.	
Efecto: ⚡ Ataque secundario: +9 vs. Fortaleza	
Impacto: tira del objetivo hacia el espacio del monstruo y lo neutraliza (salvación termina). Mientras el objetivo esté neutralizado, ninguna criatura tiene línea de visión o de efecto hasta él. Al principio del asalto del monstruo, cada asalto, el objetivo sufre 5 puntos de daño y el monstruo recupera 5 puntos de golpe. El monstruo del pantano puede envolver hasta a dos criaturas a la vez. Cuando un objetivo pasa su tirada de salvación reaparece en una casilla de su elección, adyacente al monstruo del pantano.	
⚡ Control de alimañas ♦ A Voluntad	
Requisitos: El objetivo debe ser bestia natural o feérica	
Ataque: una criatura; +9 vs Voluntad	
Efecto: El monstruo del pantano pasa a dominar a la criatura objetivo. Mientras esté en el pantano el control es permanente.	

Acciones desencadenadas	
Afinidad por el relámpago (curación) ♦ A Voluntad	
Desencadenante: El monstruo del pantano es impactado por un ataque con la palabra clave relámpago.	
Efecto: El monstruo del pantano recupera 10 puntos de golpe.	
Habilidades: Sigilo +9	
Fue 20 (+9) Des 12 (+5) Sab 5 (+1)	
Con 20 (+9) Int 5 (+1) Car 10 (+4)	
Alineamiento: No alineado	Lenguajes: -



## Características de la zona

**Iluminación:** Luz natural

**Pantano:** El terreno esta encharcado y se considera terreno difícil.











## Concluyendo la aventura

Si los personajes destruyen la amenaza de los mosquitos lograrán restablecer el equilibrio del ecosistema de la zona norte del pantano. En las próximas semanas los animales irán volviendo progresivamente. Pero aún así se tardará meses, sino años para que el ecosistema se restablezca completamente. Si los jugadores convencen al monstruo para que les ayude a destruir a los mosquitos, deberá añadirse un bonus en los puntos de experiencia otorgados por cumplir objetivos. Los personajes habrán participado en hacer que el monstruo del pantano haya madurado en vista a su futuro rol como guardián del pantano.

Aún así el monstruo del pantano estará muy solo en los meses a venir. Los personajes pueden vislumbrar este hecho y pueden convertirse en canguros temporales o mentores. Quizás piensen en presentárselo al viejo Quiñones. Allí puede disfrutar de la compañía de los campestris y cantar canciones con sus nuevos amigos. Puede que el viejo Quiñones esté desbordado con la situación. El hecho de tener que convivir con champiñones saltarines, un bote-mímico y ahora hacer de niñera de un monstruo del pantano puede ser surrealista. Los personajes pueden convencerlo y el DM debería recompensar formas divertidas o ingeniosas de convencer a Bartolemion Quiñones. Quizás pueden hacerle ver que el monstruo puede alejar a molestos visitantes y ser un refuerzo para la seguridad de su cabaña.

Esta aventura deja en abierto muchas preguntas. Hay muchos cabos sueltos que pueden ser explorados en el futuro. Algunos de ellos pueden desembocar en aventuras futuras. Por ejemplo hay muchos artefactos perdidos en el pantano provenientes de las antiguas guerras de los orcos y la confederación de Reinos de Phalorm y Uthtower. ¿Entrará en conflicto el monstruo con el poderoso dragón negro que vive en el centro del pantano de los hombres muertos? Puede que finalmente los sicarios enviados por el gremio de ladrones de Waterdeep encuentren al viejo

Quiñones y este tenga que huir. ¿Cuántas vidas le quedan a Marquita? Y lo más importante de todo ¿aprenderán los campestris a cantar de una vez por todas?

## ANEXOS

### Anexo I. Historia del Pantano

El Pantano de los hombres muertos ha sido desde siempre una mancha en el corredor de la carretera del Norte. A este trozo de tierra que se extiende entre Waterdeep y Neverwinter y entre las Montañas de la espada y el Mar de las espadas, se lo conoce como las Tierras crepusculares. Sin embargo el área fue antaño la sede de un próspero reino en los días tempranos en los que los humanos se asentaron en estas tierras mucho antes de que se transformarán en un cenagal.

Todo empezó con la fundación de la ciudad libre de Tavaray en el año de Phandar (-50 según el cómputo de los valles; a partir de ahora CV). Una oleada de colonos se extendió por toda la Costa de la espada y los fértiles valles de la Frontera salvaje. Como parte de esta marea migratoria, las colinas que llevaban desde el centro de las Montañas de la espada hacia el mar fueron progresivamente colonizadas durante el primer siglo CV. El primer asentamiento en la región fue una pequeña aldea fundada, en el año de la Helada brillante (64 CV), en una bahía al abrigo de las peores tormentas.

El primer señor humano que reclamó la soberanía de las Tierras crepusculares fue Uth Myrmoran, un señor exiliado de la ciudad libre de Tavaray, quien aspiraba a levantar su propio reino según las tradiciones de los antiguos imperios del sur. En el año de las Torres ascendientes (146 CV) el ambicioso noble construyó Torre Uth. Lo hizo en un pináculo rocoso desde el que había una panorámica de la bahía y de las tierras circundantes y se autoproclamó rey. Hubo poca resistencia de la población local, puesto que ésta había comprendido que necesitaban

alguna forma de gobierno. La presencia de una compañía de mercenarios de élite de Shoon, contribuyó sin ningún género de dudas a la falta de distensión entre los habitantes de la región.

Desde sus modestos inicios, la casa real de Myrmoran forjó un pequeño pero próspero reino que fue conocido por el nombre de la sede real: Uthtower. El príncipe Ornoth, el primogénito del rey Uth, sucedió a su padre en el año de las Estrellas dispersas (168 CV). Tras su coronación, el rey Ornoth I dió títulos a siete aliados prominentes que habían servido largamente inicialmente como consejeros. Formaron el concilio de los señores, un cuerpo cuya membresía fue a partir de entonces formada por patriarcas y, ocasionalmente, matriarcas de siete casas nobles.

Ante la súbita muerte del rey Ornoth I en el año de las tierras rotas (191 CV), el reino se desplomó en el caos mientras los dos hijos gemelos del rey presionaban por obtener el trono. Para evitar una guerra civil, el concilio de los señores decretó que el príncipe Uth, quien había precedido en su nacimiento a su gemelo por apenas un par de minutos, sucedería su padre. Para calmar las pretensiones del príncipe Ornoth, el concilio decretó que se formase un nuevo reino gobernado por el hermano menor. La frontera entre los dos reinos la marcaría la cumbre más occidental de las Maruutdin (nombre con el que se conoce a los picos septentrionales de las Montañas de la espada). Así el príncipe Uth II fue coronado el tercer rey de Uthtower, y el príncipe Ornoth II fue coronado el primer rey de Yarlith. Con ello las diferencias entre los dos hermanos fueron resueltas de forma amigable.

Ambos soberanos tuvieron vidas prósperas y muy longevas. Murieron en paz el mismo año, el año de los Reinos sollozantes (272 CV). Ambos fueron sucedidos por bisnietos que ascendieron a los tronos. Aunque las ramas norte y sur de la casa real de Myrmoran nunca volvieron a estar profundamente aliadas, los dos reinos mantuvieron relaciones amistosas en los siglos venideros, y sus pequeños ejércitos lucharon conjuntamente en numerosas ocasiones contra los orcos del norte.

# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

Con el tiempo, primero el reino de Yarlith y después el de Uthtower, cayeron bajo las mismas fuerzas que posteriormente barrerían Phalorm, el reino de las tres coronas, conocido comúnmente por los sabios como el Reino caído. En el siglo que siguió a la fundación de Phalorm en el año de las Pruebas arcanas (523 CV), oleada tras oleada de orcos surgieron de las montañas y de otras zonas de la frontera salvaje para saltar los reinos humanos y semi humanos establecidos a lo largo de toda la Costa de la espada y las riberas del Delimbyr y del Dessarin.

La caída de los tres reinos comenzó con la aparición de una gran horda orca en las profundas cavernas de la cordillera montañosa conocida como la Espina del mundo. En el año de Normiir (611 CV), la Horda eterna, como ser conocido a este ejército de orcos dirigidos por ilícidos, pulverizó el reino de Yarlith y a su pequeño ejército. Posteriormente inició el asedio de la ciudad mercantil independiente de Neverwinter, conocida en aquel entonces con el nombre de Eigersstor. Los ejércitos de Phalorm, Uthtower y y otros pequeños reinos aliados se precipitaron al norte en respuesta, pero no llegaron a tiempo para evitar la catástrofe de Yarlith.

Con la llegada de las tropas aliadas se logró levantar el asedio de Neverwinter, también gracias en parte a los esfuerzos de de Palarandusk el dragón del sol (Ver DRAGON Magazine #252). Durante el año siguiente, el ejército combinado de estos reinos, lucharon desesperadamente para acabar con esta gran coalición orca. La horda eterna pues finalmente derrotada y dispersada en el año de la Sonrisa del bufón (612 CV) en la batalla de las lágrimas de fuego (al sur de donde se levantan actualmente las ruinas del enclave de Triboar). Aunque se logró derrotar a la horda se pagó un inmenso precio en vidas de los aliados.

El reducido ejército del reino de Uthtower volvió a casa, pero las tropas de Phalorm permanecieron en la región dos años más, acabando con numerosas bandas de orcos resultantes de la fragmentación y dispersión de la horda.

En el año del Cetro quebrantado (614 CV), con el grueso del

ejército de Phalorm todavía muy al norte, otra horda orca se levantó en el Alto pantano, al sur de los Picos grises. Marcharon hacia el Reino de las tres coronas. El ejército aliado se desplazó al sur para defender sus tierras de la horda. El ejército de Uthtower se unió de nuevo a la alianza del Norte. La batalla se produjo en el año del Beso de la lamia (615 CV) a los pies de las ruinas de la torre de Iniarv. Iniarv había sido un poderoso hechicero aliado de los Uthtower que había desaparecido hacia decenios.

A pesar de que los defensores rechazaron valientemente el asedio de los orcos, la magia que ambos ejércitos desataron perturbó a Iniarv, quien se había transformado en un lich. Desconocido a la gente de Uthtower, el anciano estimado se había transformado en un muerto viviente y permanecían en letargo en las profundidades de la cripta de la torre. Lleno de ira por la intromisión, lanzó devastadores hechizos contra ambos ejércitos. Las fuerzas de Phalorm, junto con los pocos soldados restantes del fragmentado ejército de Uthtower, fueron empujados hacia el sur.

Mientras los orcos eran empujados hacia sus fronteras, el rey Uth VII contemplaba como su reino se desintegraba. El rey envió un emisario a la torre de lich reclamando que hiciese honor a la alianza ancestral que lo vinculaba con el reino. Con un humor cruel, Iniarv se prestó a honrar la demanda y desató un poderoso conjuro que causó que el océano se elevase e inundase la tierra. Incontables humanos, semihumanos y orcos fueron anegados en la inundación resultante. Cuando las aguas se retiraron, dejaron tras de sí una expansión salada y la otrora tierra verde del Reino de Uthtower, transformada en un cenagal pestilente. Los pocos humanos que sobrevivieron al maremoto huyeron a otros reinos y los orcos se retiraron a las Montañas de la espada. El legendario reino de más de seis centurias, había desaparecido.

En los siglos posteriores, el pantano incrementó su tamaño, inundando progresiva y lentamente las tierras entre el mar y las

colinas. En numerosas ocasiones se tragó la carretera del norte, y esta hubo de ser reconstruida en el interior otras tantas veces. Los intentos de restablecer asentamientos en las regiones que antaño pertenecieron al reino de Uthtower fallaron.

Desde el principio de su creación, el Pantano de los hombres muertos rápidamente se transformó en el hogar de todo tipo de monstruos, tanto vivos como no muertos, y acabó siendo evitado por las razas civilizadas. Los sabios y eruditos de Waterdeep y Luruar, anteriores a la plaga arcana, hablaban en sus crónicas de la terrible amenaza que supuso el poderoso dragón negro Chardansearavitriol durante varios siglos, concretamente entre el 700 CV y el 1202 CV. Su transformación en dracolich bajo la influencia de Sanmaster y la bendición del antiguo dios de la muerte, Myrkul, lo hicieron tan poderoso que la Ciudad de los esplendores patrocinó a numerosas bandas de aventureras para que acabasen con el gusano, todas ellas sin éxito.

La guarida del poderoso dragón negro se construyó en las catacumbas anegadas de la torre de Uth y allí se estableció también la Secta de ébano, una rama del culto de Myrkul. Estos sacerdotes vincularon la torre de Uth con unos extraños anillos que tenían el poder de hacer emerger la torre de las infectas aguas y volverla a esconder bajo ellas si era necesario.

Mientras el dragón estuvo operativo atacó caravanas y mantuvo a raya a la gran tribu orca de Uruth Ukrypt. Cuando este desapareció misteriosamente, la tribu orca se hizo fuerte y se convirtieron en una plaga para todo el movimiento mercantil terrestre que usaba la Gran Carretera del norte para llegar a las tierras de la frontera salvaje, y lo siguen siendo hasta le día de hoy. El mismo culto de Myrkul abandonó las instalaciones y las ruinas cayeron en el olvido

Tras la destrucción del Reino de Uthtower, el lich Iniarv se adentró en sus catacumbas en el subsuelo de la torre y permaneció sumido en sus estudios y experimentos, hasta que, según la leyenda, llegó a transformarse en un demilich. Desde



entonces las ruinas de la torre de Iniav fueron exploradas por muchos aventureros valientes, la mayoría de los cuales jamás volvió de las catacumbas del archimago nomuerto. En el año de las Tormentas (1310 CV), la famosa Compañía aventurera del Lobo aullante emergió de las catacumbas reivindicando que había destruido al demilich, declaración que nunca pudo ser probada. Incluso tras la supuesta caída del demilich, los esfuerzos que se realizaron para reconstruir la torre resultaron infructuosos. La leyenda negra lo atribuye a la mano invisible o una maldición del propio Iniav. El esfuerzo más reciente para reconstruir la torre lo protagonizó, hace mas de un siglo, un paladín del desaparecido dios Helm en el 1360 CV, quien mantuvo un pulso con una pareja de dragones negros gemelos llamados Voaraghamanthar y Waervaerendor. Los dragones emergieron victoriosos al mismo tiempo que descubrían el acceso a la antigua guarida del legendario Chardansearavitriol. En esa guarida los dragones gemelos encontraron las míticas coronas gemelas de Myrmoran, un poderoso artefacto que vinculó y potenció todavía más sus extraordinarios poderes.

Con el advenimiento de la plaga de conjuros en el año del Fuego Azul (1385 CV), el pantano, al igual que mucho del paisaje de la Costa de la espada, fue transformado. Algunas partes del pantano contienen bolsas de plaga, que ha mutado en criaturas mucho más extrañas a los habitantes que viven en esas zonas del cenagal. Estas zonas son peligrosas, no solo por las bizarras criaturas que merodean en ellas, sino porque cualquiera que las frecuente se verá expuesto a posibles aflicciones y cicatrices.

Uno de los efectos más extraordinarios de la plaga es que fusionó a los dos dragones gemelos, vinculados por las coronas de Myrmoran, en una única criatura: Voaragvaerendor, un extraordinariamente poderoso dragón negro de dos cabezas. En los últimos decenios, sobrepasado por la mutación, el dragón ha permanecido encerrado y estudiando como deshacerla. Sigue siendo la criatura más poderosa del pantano, pero los clanes

y tribus de sahuagines, trogloditas y trolls que rendían tributo a los dragones gemelos hace una centuria, hoy campan a sus anchas desde el autoimpuesto encierro de Voaragvaerendor.

Por otro lado cuando se produjo la plaga de conjuros, se abrió una brecha mágica que vinculó por unos instantes el plano de las tierras salvajes de las hadas con el cenagal. Debido a ello, un centenario árbol de más de 30 metros de altura, en los jardines de las ruinas de castillo Naerytar, carcomido y a punto de pasar a mejor vida, fue imbuido con la energía de la tierra de las hadas y adquirió conciencia. Tras haber sufrido las consecuencias de las reyertas y batallas de humanoides, dragones y otros monstruos decidió dotar al pantano de un guardián que velase por el propio cenagal. Condensando la energía mágica del momento hizo germinar una pequeña Broza movediza. Lamentablemente, el vínculo que unía el cenagal con las tierras salvajes no duró lo suficiente para que el roble finalizase la evolución total de la broza movediza. El resultado fue la creación del monstruo del pantano. Aunque en ese momento no se completó el proceso, que hubiese dotado a la broza de magníficos poderes y fortalezas para convertirlo en un terrible guardián, dicha energía se encuentra latente en el interior de la criatura y se irá desarrollando con el paso del tiempo. Tras hacer de canal, el anciano roble murió, dejando huérfana a la criatura que ha crecido los últimos decenios sin ningún tutor. En algún momento en un futuro muy lejano, la criatura del pantano entrará en conflicto con los intereses de Voaragvaerendor, pero eso es otra historia....

## Anexo II. Mapa del pantano de los hombres muertos y localizaciones.

El pantano de los hombres muertos es un cenagal costero de agua salada. Tiene unos 160 km. de largo de norte a sur y en su parte más ancha unos 110 km. De este a oeste.

Innumerables canales tortuosos cruzan el pantano y lo encharcan completamente. Algunos se nutren de los riachuelos que nacen en las Montañas de la espada. Otros son pequeños brazos de mar que penetran en la tierra. Incontables montículos de tierra y lodo flotan movidos por la fuerza de la corriente y reconfigurando los canales de vez en cuando. Esta deriva aleatoria convierte en una tarea difícil encontrar un sendero en el marjal. A continuación el DM tiene una lista de los lugares más importantes del pantano relacionados con esta aventura.

### Cabaña de Bartolemion Quiñones

Esta casa de campo está construida de troncos y adobe. Al viejo Quiñones le llevó unos cuantos años construirla y esta tremendamente orgulloso de su trabajo. La cabaña se levanta en una zona de colinas en los lindes del pantano. El viejo la elevó del suelo, construyéndola sobre seis pilares de piedra de 1'5 metros de alto. Por consiguiente la cabaña está bastante seca, en contraste de la humedad del cenagal. La cabaña está situada a 500 metros de la Gran Carretera del Norte, oculta entre una línea de frondosos árboles. La cabaña posee numerosas ventanas para airearla y unas contraventanas de gruesa madera que impiden el acceso a las lluvias otoñales y a las criaturas ocasionales del pantano. Un riachuelo corre de norte a sur y acaba siendo tragado por el pantano. En ese riachuelo el viejo Quiñones a construido un embarcadero donde hay amarrado un bote. La residencia del viejo tiene un porche desde el que, en aquellas tardes donde los insectos son soportables, Quiñones se relaja meciéndose en una silla construida con sus propias manos (como el resto del mobiliario) y fumándose uno de sus insufribles puros.

La cabaña incluye una cocina, una sala de estar, una despensa y una habitación. Con el paso del tiempo, el viejo Quiñones ha ido llenando su residencia de objetos importantes para paliar su vida solitaria. Algunas cosas que los personajes pueden encontrar interesantes son libros, pergaminos, diarios, juguetes

# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

para su gata Marquita, especies extrañas y exóticas, una colección de rarísimos insectos del pantano, flores resacas, un tablero de madera con las mejores localizaciones para pescar en el pantano y un pagaré de un prestamista de Waterdeep por valor de 1000 monedas de oro.

Junto a su casa hay un ahumadero donde seca provisiones, pescado y cuelgan plantas con las que Bartolemion Quiñones se fabrica sus puros.

## El fangal del fuego fatuo / Ruinas de la casa Holk

La guarida del fuego fatuo se encuentra en un pozo fétido en el patio de unas ruinas de un caserío fortificado que perteneció a una familia noble, los Holk, en la época de esplendor del reino Uthtower. De las ruinas no quedan más que las viejas piedras del muro llenas de musgo. En medio de esas piedras permanece en pie, el pozo de la casa. La visión del pozo, pone los pelos de punta a cualquiera. Extraños vahos remontan desde su interior y toda su boca está plagada de extrañas enredaderas. En sus profundidades, bajo las pútridas aguas, el fuego fatuo ha ido amontonando un tesoro espectacular, arrebatado a sus innumerables víctimas. El tesoro asciende a más de 10000 monedas de oro e incluye numerosos objetos mágicos que pertenecieron a los asesinos que el gremio de ladrones de Waterdeep envió para acabar con el viejo Quiñones. El DM puede usar hasta tres parcelas para representar el tesoro del fuego fatuo.

## Ruinas del castillo Naerytar / El Roble Carcomido

El roble encantado como lo llama el viejo Quiñones, es un árbol pelado y gris de tronco hueco que se levanta como una garra huesuda, en una colina seca, junto a las ruinas de un antiguo castillo. Muchas de sus retorcidas ramas están rotas en las puntas, y se encuentran llenas de limos y enredaderas. El aspecto general del árbol es bastante siniestro. Esta sensación se incrementa debido a que esta parte del pantano se encuentra

envuelta en una niebla casi permanente. Los tramperos y demás lugareños como Quiñones dicen que si uno se demora suficientemente en estas ruinas puede escuchar los lamentos de los muertos y repiqueteo de sus huesos.

El monstruo del pantano, tiene su guarida en una cueva en la base de la colina. Pasa mucho de su tiempo chapoteando por los canales cercanos a la colina.

## La zona de cría de los mosquitos gigantes.

El DM no debería permitir que los personajes encontraran la zona de cría de los mosquitos sin ayuda del monstruo del pantano. Esta charca putrefacta no es nada diferente de las miles que salpican todo el pantano. Una vez que los personajes la encuentren tienen diversas formas de destruirla. Quizás drenando el agua y secando la charca. Esto puede llevarles varios días. Puede que envenenándola. Prenderle fuego es una tarea titánica puesto que la humedad de la zona lo dificulta enormemente.

## Uthtower.

Esta mítica torre se encuentra sumergida en el pantano. Antiguamente solo con el uso de uno de los anillos de Myrkul se podía elevar la torre desde las profundidades del marjal. Los anillos se encuentran perdidos. Además se desconoce si la plaga arcana ha afectado seriamente a su utilidad. La criatura-dragón Voaragvaerendor permanece en las catacumbas de Uthtower, servido por un clan de sahuagines mutados por la plaga, experimentando desesperadamente por deshacer la mutación que sufrió durante la plaga de conjuros. El dragón puede emerger desde las catacumbas buceando por una apertura bajo el nivel del mar.

## Ruinas de la casa Wolfhill.

En las ruinas de este caserón fortificado de la época del Reino perdido, se ha instalado un pequeño dragón negro llamado Alkiaravin. Este es el dragón al que se refiere el viejo Quiñones en la sección de rumores acerca del pantano. No le hace sombra al mítico Voaragvaerendor, pero es un serio peligro para muchos de los viajeros de la gran carretera del norte. No ha entrado en conflicto con el dragón de dos cabezas, porque este último al estar tan concentrado en sus estudios ni se ha percatado de su existencia.

## Ruinas de las torres Mornhaven.

Otro de los restos del espléndido reino de Uthtower, que curiosamente ha resistido el embate del tiempo mucho mejor que otras construcciones que datan de dicha época. En las torres Mornhaven viven una colonia de Hombres Lagarto de pantano. Este clan teóricamente sirve a los intereses de Voaragvaerendor, pero desde su encierro, se han descontrolado y atacan a todo lo que se mueve en el pantano y fuera de él. Llegan a hacer incursiones hasta las granjas cercanas de Waterdeep.

## Anexos III. Moviéndose por el pantano.

Se puede cruzar el pantano a pie, aferrándose a los pocos trozos de tierra seca y saltando de montículo en montículo. Sin embargo, alguien que se mueva a pie en el pantano, tarde o temprano tendrá que vadear para continuar la marcha. Vadear a través de los canales no es peligroso en si mismo (sin contar las criaturas como los cocodrilos y otras peores que los infestan), pero dejará a los que lo intenten muy cansados, mojados y con un olor nauseabundo.

Cada día que los personajes viajen a pie, se considera que hay que vadear como mínimo 2 horas (esto aumenta a mínimo 4 horas si están moviéndose a menos de 20 km. de la costa).



Por consiguiente cada uno de ellos deberán hacer una tirada de Aguante a dificultad 19 (23 si están cerca de la costa) para no perder un esfuerzo curativo.

Además para aquellas personas no familiarizadas con el pantano, el riesgo de desorientarse y perderse es muy elevado. Cada día, aquellos que tengan entrenada la habilidad de naturaleza, deberán realizar una tirada de habilidad a dificultad 17 para determinar los puntos cardinales y no desorientarse. En esta tirada es posible usar la regla de cooperación (descrita en el Manual del Jugador, pág. 179), pero solamente podrán cooperar aquellos que tengan la habilidad de naturaleza entrenada.

Si los personajes no logran superar las tiradas de naturaleza, empezarán a experimentar una sensación de estar desesperadamente perdidos. El humor irá cambiándoles, las quejas se harán cada vez más patentes y la desesperación se asentará en sus corazones. Eventualmente el pantano puede destruirlos. Cada día que pasen perdidos, el DM impondrá una penalización acumulativa de 1 punto a todos las tiradas de habilidad hasta un máximo de 5 puntos de penalización. De la misma forma su fortaleza y confianza se irá diluyendo. Mientras estén perdidos los personajes recibirán una penalización de 2 puntos a cualquier tirada de salvación que deban realizar y no recuperarán puntos de acción. Si los personajes llevan un campestri con ellos, sus bromas, cantos y gracias alegrarán un poco el tremendismo de la situación y evitarán que se impongan las penalizaciones a las tiradas de salvación y permitirá que los personajes recuperen puntos de acción normalmente. En caso de que la situación se vuelva desastrosa y el DM decida apiadarse de los personajes, si estos tomaron prestado el bote-mímico del viejo Quiñones, éste se cansará tras la semana de vagabundear sin rumbo y tomando la iniciativa, sin obedecer a los personajes, se volverá con el que haya montado encima de él, al embarcadero del viejo Quiñones.

Un pantano normalmente es un lugar muy ruidoso, lleno de extraños sonidos, zumbidos, llamadas misteriosas producido

por la fauna salvaje que habita en él. Esto es verdad para una gran parte del Pantano de los hombres muertos. Sin embargo en el mapa del Anexo II se puede observar el área de influencia del monstruo del pantano y de sus mosquitos. Dentro de esa área, los personajes se darán cuenta que el pantano está inusualmente silencioso. Apenas habrá sonidos de animales o pájaros. Hay muchos sonidos de insectos, pero incluso estos parecen amortiguados. Mientras los mosquitos gigantes campen a sus anchas en esta zona del pantano, será prácticamente imposible encontrar algún animal vivo más grande que un ratón.

## Anexo IV. Encuentros en el Pantano de los hombres muertos.

Mientras los personajes se encuentren en las inmediaciones de la cabaña del viejo Quiñones no sufrirán encuentros aleatorios. Se anima al DM a contemplar la siguiente lista como una herramienta de la que extraer encuentros con los que aderezar la aventura. Al menos los jugadores deberían tener un par de encuentros durante el desarrollo de su periplo por el pantano. También es posible usar esta lista al más puro estilo “escuela marista”. En ese caso lanza 1d12 cada hora que los personajes pasen en el pantano. Con un resultado de 1 se produce un encuentro aleatorio de los indicados más abajo.

### 1.Partida de caza de Hombres Lagarto.

#### Nivel de encuentro 5 (1025 PX)

Esta partida pertenece a la colonia de las ruinas de las Torres Mornhaven. Se encuentran de caza en el pantano. Esta partida se halla inusualmente desplazada hacia el norte y se ha instalado en un antiguo campamento de caza en deshuso.

**Componentes:** 1 Escama verde místico del pantano + 1 Escama negra matón + 3 Escama verde cazador

### 2.Arenas movedizas y Esporas mortales

Los personajes en algún momento pisan o se internan en esta zona de arenas movedizas. Este peligro afecta solo a aquellos personajes cuando avancen a pie por el pantano. Junto al parche de arenas movedizas unos hongos siniestros cargados de esporas mortales las cuales liberan al más mínimo brusco movimiento realizado en las inmediaciones.

#### Componentes:

Espora mortal + Arenas movedizas 550 PX

*Guía del master pagina 88 estorbo nivel 3*

### 3.Zombies de las ruinas.

#### Nivel de encuentro 4 (875 PX)

Estas criaturas fueron habitantes del antiguo reino de Uthtower que perecieron cuando el liche Iniarv convocó el maremoto que devastó el reino y dio lugar a la aparición del pantano.

**Componentes:** 1 Hulking zombie + 2 Flash-Crazed Zombie + 6 Zombie Shambler (pág 294-295 Monster Vault essentials)

### 4. Kobolds del clan “Vaho negro”.

#### Nivel de encuentro 6 (1300PX)

Los kobolds del clan “Vaho negro” viven en unas cuevas en unas colinas en los lindes del pantano de los hombres muertos. Este clan de kobolds ha logrado domesticar rage drakes. Gracias a este nuevo poder que les confieren los drakes están empezando a volverse más descarados y se internan en el pantano y las Montañas de la espada para capturar esclavos. Este encuentro representa una pequeña patrulla

**Componentes:** 3 rage drakes + 3 Kobold Escudo de dragón (montado en los drakes) + 3 Kobold honderos

# El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

## Arenas movedizas Estorbo élite nivel 5

Peligro PX 400

*Una extensión de arenas movedizas que traga todo lo que entra en ella.*

Peligro: Este parche de arenas movedizas cubre un área de 20 casillas contiguas convirtiéndolas en terreno difícil.

### Percepción

♦ CD 22: el personaje detecta las burbujas en el suelo.

Habilidad adicional: **Naturaleza**.

♦ CD 24: el personaje identifica las casillas de arenas movedizas.

### Activación

Las arenas movedizas atacan cuando una criatura entra en ellas o empieza su turno en una casilla de arenas movedizas. En pocos asaltos se tragan completamente a las criaturas que entran en ellas.

### Ataque

Acción de oportunidad Cuerpo a cuerpo

**Objetivo:** una criatura sobre las arenas movedizas.

**Ataque:** +10 vs. Reflejos

**Impacto:** 1d6+2 de daño

**Efecto:** 5 de daño continuo y la criatura queda inmoviliza (salvación termina)

**Primera salvación fallida:** el objetivo recibe 10 de daño continuo y también queda indefenso

**Segunda salvación fallida:** el objetivo recibe 15 de daño continuo y queda aturdido. Además el personaje queda sumergido en las arenas y empieza a asfixiarse (ver reglas de asfixia en situaciones de combate en la página 159 de la Guía del Dungeon Master).

### Contramedidas

Con una prueba de Acrobacias contra CD 27 y una acción de movimiento, un personaje puede entrar en una casilla de arenas movedizas sin sufrir riesgo de ser tragado. Si la prueba falla o el personaje se mueve más de una casilla, las arenas movedizas atacarán.

Con una prueba de Atletismo contra CD 24 y una acción de movimiento es posible tirar de una criatura sumergida y elevarla. Se necesitan dos tiradas de atletismo para sacar completamente a una criatura de las arenas movedizas.

## 5. Dríadas manchadas por la plaga de conjuros.

### Nivel de encuentro 6 (1150 PX)

Estas dríadas han sido corrompidas por la plaga de conjuros. Esto ha hecho que se vuelvan mucho más malévolas y ruines de lo normal. Su alineamiento se ha vuelto malvado. Acechan en el pantano y buscan las ruinas de cualquiera que blanda un hacha.

**Componentes:** 4 Dryade recluse + 1 Dryad Withc controller (92-93 monster vault Essentials)

## 6. Sahuagin

### Nivel de encuentro 7 (1478 PX)

Estos sirvientes del dragón de dos cabezas controlan toda la costa del pantano. Se adentran poco en el pantano pero a veces son enviados por su poderoso amo a buscar ciertos componentes en el cenagal.

**Componentes:** 1 Sahuagin Priest + 3 sahuagin raider + 6 sahuagin guard.

## 7. El fuego fatuo del pantano

### Nivel de encuentro 7 (1500 PX)

Este fuego fatuo tiene bajo su mando a unos cuatrillizos spriggan thorn que obedecen por miedo a enrabiar al fuego fatuo. Ver Anexo II, mapa del pantano.

**Componentes:** 1 Will'o'wisp + 4 spriggan thorn.





# LA TUMBA DE LOS HORRORES

D&D 3.5

UNA AVENTURA PARA 4-6 PERSONAJES DE NIVEL 9

TRADUCIDA POR TEL ARIN Y HACO  
MAQUETADA POR KNOBOLD

Basada en el juego original de Gary Gygax y Dave Arneson y en la nueva edición de Dungeons Dragons diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker y Peter Adkinson.

En las lejanas fronteras del mundo, debajo de una perdida y lejana colina, se encuentra la siniestra tumba de los horrores. Terribles trampas, extraños y feroces monstruos, ricos y mágicos tesoros, y un Semiliche llenan sus laberínticas criptas.

La versión original de este módulo fue usada por primera vez en el torneo oficial de Dungeons & Dragons en Origins en 1974. Posteriormente fue publicado como el Dungeon Module S1 en 1981 usando las reglas de la AD&D.

El módulo fue posteriormente expandido en Retorno a la tumba de los horrores en 1998 usando el reglamento de AD&D2.

Sin embargo, la tumba original nunca fue realmente actualizada - fue reimpresa como un facsímil del original. Ahora 21 años (NdT, 30 años ya) desde su primera aparición, el módulo original ha sido finalmente actualizado a la encarnación de reglas de D&D 3.5.





## Preparación



Esta actualización requiere el uso del Manual del Jugador, la Guía del Dungeon Master y el Manual de Monstruos. Esta actualización también usa información encontrada en el Libris mortis: el libro de los muertos vivientes. Si el Dungeon Master no tiene una copia del Libris Mortis, la aventura puede ser jugada todavía omitiendo los objetos y criaturas que provienen de este manual.

Esta actualización de la Tumba de los Horrores está escrita para cuatro a seis personajes que tengan alrededor de nivel 9. Los lectores atentos se darán cuenta de que hay muchos elementos nuevos esparcidos en el texto -estas pequeñas adiciones están sacadas del Libris Mortis: el libro de los muertos vivientes y sirven como complemento a la tumba con una pizca de trasfondo similar. Sin embargo, aquellos que no tengan acceso a Libris Mortis o prefieran usar la Tumba lo más fiel al original posible, serán felices al saber que estos nuevos elementos presentes en la aventura, han sido diseñados de una manera en que pueden ser usados o ignorados, tal como el DM desee, y con poco impacto en la aventura.

Para empezar, imprime la aventura, incluyendo el mapa. Lee el escenario al menos una vez para familiarizarte con la situación, amenazas, y PNJs importantes (particularmente en lo que se refiere a sus motivaciones).

Algunos textos han sido diseñados como información para los jugadores que puedes leerles o comentarles en los momentos adecuados.

## Trasfondo de la aventura

La leyenda de la Tumba de los Horrores es una vieja historia con muchas partes, algunas de las cuales pueden estar ocultas o perdidas. Los personajes que intenten recolectar algo de información especial consultando a sabios o a través de conjuros como Erudición y Leyendas, encontrarán serias dificultades en conseguir algo del trasfondo que desean, puesto que estos retazos de información son mínimos y místicos.

Estos retazos de información pueden estar disponibles como pistas, y los personajes pueden hacer uso de ellas como deseen: Antiguos lugares de enterramiento, Tumbas

antiguas, Reyes hechiceros, Superando (muertes ciertas) Devoradores de almas, tesoro, grandes...

Las otras partes de la leyenda pueden ser suministradas por el DM, de las descripciones que siguen.

## La leyenda de La Tumba de los Horrores.

Bajo una colina perdida y solitaria, de aspecto sombrío e imponente, hay una cripta laberíntica. Está llena de trampas terribles que acabarán con la vida de los incautos, y en ella moran no pocos monstruos, extraños y feroces. Está repleta de tesoros, tanto preciosos como mágicos. Sin embargo, aparte de los guardianes ya mencionados, se dice que en ella se encuentra también un Semiliche, que aún guarda el lugar (sabed que, según las historias, jese ser posee poderes que lo hacen casi invencible!). También se afirma que es poco probable que unos aventureros lleguen jamás a encontrar la cámara en la que se encuentra el Semiliche Acererak, pues los pasillos y habitaciones de la tumba están plagados de trampas terribles, gases venenosos y protecciones mágicas. Además, el Semiliche ha escondido tan bien su guarida, que incluso aquellos que logren esquivar esos peligros tendrán pocas posibilidades de hallar su verdadero objetivo. Por estas razones, solamente los grupos grandes y preparados, formados por los héroes más fuertes y valerosos, deberían llegar a plantearse intentarlo. Si logran encontrar la Tumba, deben estar preparados también para el fracaso. Cualquier expedición al lugar debe estar formada por personajes de niveles altos y de varias clases. Deben disponer de protecciones y armas mágicas, y equiparse con todo tipo de artefactos que puedan asegurar su supervivencia.

Lugares donde puede ubicarse la Tumba:

- 1) En la colina más elevada de las Llanuras de luz
- 2) En una isla (sin cartografiar) en el Nyr Dyv
- 3) En el Desierto Deslumbrante
- 4) En la frontera occidental del ducado de Geoff
- 5) En algún lugar del Gran Pantano al sur de Sunndi
- 6) En una isla situada más allá de los dominios de los Barones del Mar

## ¿Qué ocurre con Retorno a la Tumba de los Horrores?

Esta es una opción absolutamente viable el usar esta actualización en conjunción con la información provista en Retorno a la Tumba de los Horrores.

En esa aventura, el paso del tiempo vio como la solitaria colina se transformaba en un foco de interés para los que tenían inclinaciones nigrománticas. Aquellos atraídos al área, tenían poco interés en explorar las profundidades de la Tumba de los Horrores. En cambio, la leyenda de Acererak los atrajo, puesto que según se contaba, Acererak era un ser de incomparable poder, que sabia secretos sobre la mismísima muerte. A medida que pasaba el tiempo, una comunidad de ideas afines creció alrededor del montículo de la Tumba. Esta no era una ciudad de buscadores de conocimiento de corazón puro, ni una colección de simples saqueadores de tumbas. Más bien, en esta nueva ciudad de aspecto sombrío, se reunieron aquellos que intentaban comprender las artes prohibidas de la no-vida. De hecho, eran casi todos practicantes de las viles artes oscuras.

Los habitantes de la Ciudad Calavera estaban obsesionados con el poder que las artes oscuras les pudieran traer. Siguiendo esta filosofía, su reverencia a Acererak y sus logros se convirtió en un culto casi teológico al poderoso liche en su aspecto del "Devorador". Construyeron una enorme academia en la ya no solitaria colina encima de la Tumba de Acererak y a continuación comenzaron a participar en ceremonias en las que buscaban atraer la atención y el favor del Semiliche. Sin embargo, aun con todos sus rituales y conocimiento oscuro, y a pesar de sus esfuerzos y comuniones con el espíritu del Semiliche, ni uno solo de los residentes de Ciudad Calavera posee ni siquiera un atisbo de la verdad.

La verdadera apariencia de Acererak, la localización de su último bastión, y su siniestro y último objetivo siguen siendo totalmente desconocidos, un oscuro misterio para todos.

Como en Retorno a la tumba de los horrores, la tumba original permanece sacrosanta -los que construyeron Ciudad Calavera y la Academia alrededor de la Tumba, la veneran fervientemente. Así pues, la información de esta



actualización puede ser usada tal cual, tengas acceso o no a Retorno a la Tumba de los Horrores o si prefieres no usar ese material (sobretudo desde que el producto no ha sido actualizado a las reglas de tercera edición)

Antes de comenzar el módulo, lee y repasa todo el material incluido en el libro y familiarízate a fondo con él. Cuando los jugadores entren en zonas específicas, dispondrás de información apropiada para describirlas. Haya o no una o más ilustraciones que ayuden a visualizar cómo son. Lee en voz alta las secciones apropiadas, pero no des jamás información que los personajes jugadores no tuvieran forma alguna de saber, y evita las expresiones faciales y los tonos de voz que pudieran dar pistas útiles a los jugadores (o llevarles a conclusiones erróneas). La auténtica diversión de este módulo está en arreglárselas para hacerle frente, y aquellos que lo consigan, aunque sea a medias, agradecerán tu capacidad de arbitrar para permitirles “vivir o morir” de acuerdo a sus propias acciones.

La información inicial del módulo dependerá de si estás usando la Tumba como un inserto en tu propia campaña, como una parte del MUNDO DE FALCONGRIS, o como un ejercicio autoconclusivo para tus jugadores. Dado lo variado que podría ser el inicio, la información de partida está expuesta asumiendo que la expedición ha llegado al lugar

donde se encuentra la TUMBA DE LOS HORRORES, Como Dungeon Master, podrás añadir los antecedentes que estimes necesarios. Si se trata de una parte de una campaña, los jugadores no habrán podido obtener la información de la Leyenda sin haber consultado antes a sabios, realizado conjuros de conocimiento de leyendas, hallado la información en alguna obra de naturaleza arcana, o algo parecido. Todo ello deberán haberlo hecho antes de dar con el lugar donde se encuentra la Tumba, para así poder llegar hasta él habiendo descubierto todo el trasfondo necesario (cuando este módulo fue utilizado, en la primera edición de Origins, se dijo a los DMs que la colina se encontraba en el Gran Pantano, y que el grupo había llegado allí en gabarras).

## Localizaciones Clave

Las siguientes localizaciones se encuentran en el mapa de la Tumba de los Horrores. Las áreas y los objetos están unidos a una serie de ilustraciones que tú, como DM, deberías mostrar a los jugadores durante la aventura. Cada ilustración está numerada con su habitación correspondiente en el mapa. El texto siguiente te enseña cuándo debes revelar una ilustración en particular.

## Hueste demoníaca.

Se desanima a los personajes a atravesar los muros materiales usando el Plano Etéreo debido a una hueste demoníaca de guardianes. Los personajes se dan cuenta de la existencia de la hueste demoníaca solo si intentan una excursión etérea mientras están dentro de la colina o de la tumba. Uno o más demonios llegan y atacan, de acuerdo con la siguiente tabla (tira aleatoriamente) cada 1d4 asaltos que los personajes mantengan su presencia en el Plano etéreo dentro de la Tumba.

Los demonios también sirven como cuidadores de las tumbas -debido al vasallaje que les ata al Bálor llamado Tarnhem en la Fortaleza de la Conclusión (ver Retorno a la tumba de los horrores), estos demonios reinician las trampas, reparan los daños y por lo demás devuelven a la Tumba a su condición original, preparada para recibir la invasión de los asaltadores de tumbas.

Tabla Demonios aleatorios:

D100	Demonio/1d4 asaltos	VD	Pag. M.M.
01-20	2 babaus	8	40
21-40	2 vrocks	11	48
41-60	1 hezrou	11	44
61-80	1 retriever	11	46
81-90	1 glabrezu	13	43
91-100	1 nalfeshnee	14	45

## NOTAS PARA EL DUNGEON MASTER

Tal y como los jugadores inteligentes advertirán tras leer la Leyenda de la Tumba, esta aventura tiene más trampas y trucos que monstruos contra los que luchar. SE TRATA DE UN MODULO PARA PENSAR, Y SI TU GRUPO PREFIERE CORTAR Y DESTROZAR, NO VA A DISFRUTAR CON ÉL.

En este caso será mejor no llegar a jugarlo antes que revelar a tus jugadores que en él van a encontrar pocos monstruos. Este autor cree que pensar es bueno para todos los jugadores y que, sin duda, saldrán beneficiados tras jugar el módulo, pues sus habilidades personales mejorarán por medio del razonamiento y la experiencia. Si en tus partidas sueles plantear problemas que tengan que resolverse usando el cerebro en lugar de los músculos, este módulo gustará a tu grupo de jugadores.

Recorrer toda la Tumba requerirá bastante tiempo, así que prepárate a pasar varias tardes jugando en sus entrañas. Cuando una sesión se dé por concluida, haz como si la expedición pasara el tiempo intermedio hasta la siguiente sesión, descansando y recuperándose de las aventuras vividas hasta el momento. Equiparar los días reales con los días de tiempo de juego en una proporción 1/1, dará también a los personajes la oportunidad de recuperar algunos de los puntos de golpe perdidos. Al no haber encuentros aleatorios en el interior de la Tumba, el grupo podría llegar a acampar cerca de la entrada sin miedo a ser sorprendido, pero no informes de esto a los jugadores, si te inclinas por esta opción.

## Rasgos interiores

El trabajo en piedra en el Dungeon ha sido en su mayor parte realizado con granito a menos que la descripción de las zonas indique algo diferente. Los suelos, paredes y techos son lisos. A no ser que se indique otra cosa, los corredores tienen 5 ó 10 pies de ancho, tal como se indica en el mapa. Las alturas varían donde sea indicado, pero los techos suelen estar normalmente a unos 10 pies de alto en habitaciones de 5 metros de ancho y de 12 pies en salas de 10 pies de ancho. Las puertas interiores están construidas en roble reforzadas con metal a menos que las descripciones digan lo contrario.

Típica puerta de roble reforzada con metal: 2 pulgadas de grosor, dureza 5; pg 20; romper CD 28; abrir cerraduras (cuando proceda) CD 30.

Típica mampostería de la pared: 1 pie de grosor, dureza 8; pg 90, romper CD 35; trepar CD 15.

Además, se podrán observar auras mágicas donde sea apropiado, los DMs encontrarán esto muy útil si los personajes usan conjuros de detección.

El mapa junto a todas las ilustraciones que acompañan a la aventura pueden ser descargadas desde la web de wizards en <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/ag/20051031a>

### 0. ENFRENTA DE LA COLINA

El grupo ha llegado finalmente al lugar de la última guarida del Semiliche.

*Una baja y aplanada colina, de aproximadamente 200 yardas de ancho y 300 yardas de largo sobresale de la tierra. Feas malezas, espinas y zarzas crecen en las montañosas laderas y en la baldía calva de la cima de 60 pies de altura. Negras rocas coronan la cima de la colina.*

### 1. FALSO TÚNEL DE ENTRADA

Una vez los personajes limpien o se arrastren a través de la arena que bloquea este túnel, pueden ver lo que contiene.



*El corredor está hecho de roca lisa, trabajada toscamente, y está oscuro y lleno de telarañas. El techo, situado a 20 pies de altura, está oculto tras las hebras que cuelgan. Una puerta doble de roble se encuentra al final del pasillo (Muestra la ilustración nº1).*

Trampa: si el techo, (compuesto de rocas mal ajustadas) es impactado por cualquier fuerza, o si las puertas del fondo del pasillo son abiertas (dan a un muro liso) el techo del corredor se derrumbará.

Techo construido para derrumbarse: VD 10; mecánico; no se reinicia; no necesita tirada de ataque (16d6, aplastamiento) múltiples objetivos (todos los objetivos dentro de un área de 20 x 20 pies) nunca falla (pero CD 23 de Reflejos para mitad de daño) Buscar CD 24, Inutilizar mecanismo CD 24

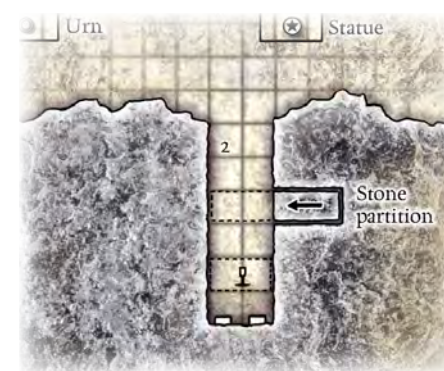
### 2. FALSO TÚNEL DE ENTRADA (NE 8)

Una vez los personajes limpien o se arrastren a través de la arena que bloquea este túnel, pueden ver lo que contiene (Muestra la ilustración nº2).

Dos puertas independientes son apenas visibles al final de este corredor de piedra lisa más o menos trabajada.

Trampas: La altura en este corredor es de 10 pies de alto.

Cuando los personajes se acerquen a 10 pies de distancia de las puertas del final del pasillo, un mecanismo en el



suelo activa un muro de 10 pies de ancho y 20 pies de largo que atravesará la cámara desde donde se encontraba empotrada en el muro (tal como muestra el mapa). Los personajes que reaccionen con suficiente rapidez (aquellos que tengan éxito en una prueba de Reflejos) pueden decidir escapar a la libertad o permanecer atrapados junto a sus compañeros más lentos.

Desafortunadamente para aquellos que queden detrás, al asalto siguiente de que el muro particione y atrape a los personajes en el corredor, el techo comienza a bajar a lo largo de 4 asaltos. Los que no puedan liberarse 5 asaltos después de que el muro cruce la cámara serán aplastados. Las posibles maneras de escaparse incluyen intentos de puerta en fase, desintegrar, una prueba de fuerza de CD 30 para hacer retroceder a la partición, y así sucesivamente.

Por otro lado, los que tuvieron éxito en la primera prueba de Reflejos de la trampa, pueden decidir intentar retener al muro móvil por la fuerza bruta (CD 30 en una prueba de Fuerza) o con una barra de metal (CD 27 en una prueba de Fuerza).

Habitación Trampa: VD 6; mecánica; rearme automático (1 día), CD 23 de Reflejos para reaccionar (en una prueba de salvación, un personaje puede correr hacia el norte por el corredor para escapar del muro que se mueve); objetivos múltiples (todos los objetivos al sur de la partición), Buscar 24; Desarmar mecanismo CD 24.

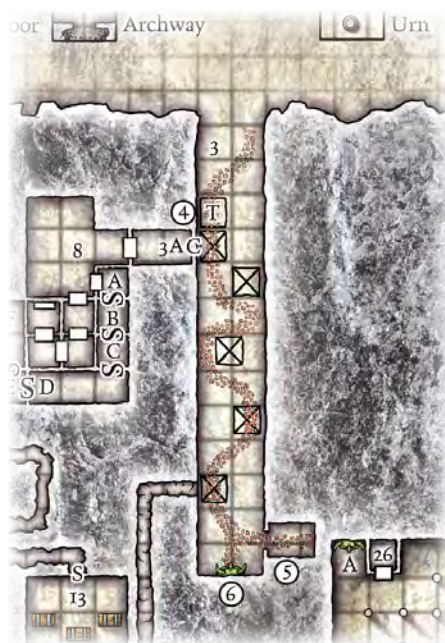
Habitación de compactación. VD 6; mecánica, activación por tiempo; rearme automático, interruptor de paso oculto (Buscar 25); el techo se mueve hacia abajo (12d6, aplastamiento); múltiples objetivos (todos los objetivos en un área



de 20 x 30 pies); nunca falla; retraso de inicio (4 asaltos), Buscar CD 20; Inutilizar mecanismo CD 22.

### 3. ENTRADA A LA TUMBA DE LOS HORRORES (NE Varía)

Una vez los personajes limpien o se arrastren a través de la arena que bloquea este túnel, pueden ver lo que contiene (Muestra la ilustración nº3).



Hay colores brillantes por todas partes, ya que las piedras y pigmentos no se han desgastado con el paso de las décadas. El suelo del pasillo es un mosaico multicolor de piedra por el que serpentea hacia el sur un camino diferenciado de piedras rojas de 2 pies de ancho. En los muros o el techo, situado a 20 pies de altura, no puede verse piedra alguna ya que han sido enlucidos con algún tipo de yeso o cemento, y decorados después.

Aquellos personajes que deseen mirar más detenidamente las escenas pintadas verán lo siguiente:

*Las pinturas muestran escenas de bóvidos pastando, un bosquecillo con varios lobos al fondo, y esclavos llevando a cabo diversas tareas (humanos, orcos, elfos, y una extraña mezcla de humanos y animales: hombres cerdo, hombres mono y hombres perro). Varios de los frescos muestran habitaciones de algún edificio: una biblioteca llena de libros y rollos de pergamino, una cámara de tortura, el laboratorio de un mago. En los muros aparecen representadas sillas, ventanas, cajas, fardos, puertas, cofres, pájaros, murciélagos, arañas, y todo tipo de cosas.*

Si los personajes desean mirar más de cerca la pintura de la cámara de torturas (después de avanzar una pequeña sección del corredor) mira la sección 3

Si los personajes desean mirar más de cerca la pintura de la habitación del mago, mira la sección 4.

Si un personaje se encuentra en el final norte del corredor y tiene éxito en una prueba de Avistar de CD 20 puede ver que el mosaico del suelo esconde un mensaje en runas apenas visibles en Común:

*“ACERERAK OS FELICITA POR VUESTRA CAPACIDAD DE OBSERVACIÓN. DAD EL USO QUE QUERÁIS A LO QUE SIGUE, PORQUE AL FINAL, SIN IMPORTAR LO QUE HICIEREIS ¡SERÉIS MÍOS!*

*“Volved hasta aquel que atormenta, o a través del arco, y descubriréis la segunda gran cámara. Evitad el verde si podéis, pero sabed que el color de la noche es para aquellos que posean un gran valor. Si las sombras de rojo indican sangre, el sabio no tendría que sacrificar más que un círculo de metal mágico; y ya habríais recorrido un largo camino.*

*“A lo largo del recorrido podréis hallar dos pozos que conducen a una fortuita caída, así comprobad los muros.*

*Estas claves y aquellas son las más importantes de todas, y cuidado con las manos temblorosas y con lo que mella causará.*

*Si encontráis lo falso hallaréis lo verdadero*

*y llegaréis hasta la cámara de las columnas, donde se encontrará el trono, que es la puerta y es la llave.*

*“Los hombres de hierro, de semblante sombrío, sirven para más de lo que puede ver el ojo del espectador. Habéis dejado y abandonado y hallado mi Tumba y ahora vuestra alma morirá.”*

**Trampa:** Desafortunadamente para los personajes que deseen avanzar por el corredor, el pasillo está lleno de pozos ocultos. Los pozos mostrados en el mapa son de 10 pies de profundidad y están ocultos por una trampilla de contrapeso que se abre hacia abajo al ser pisada.

**Trampa de pozo y estacas envenenadas:** VD 6; mecánica; activación en localización; rearme manual; CD 20 de Reflejos evita; 10 pies de profundidad (1d6, caída); estacas de pozo (todos los objetivos dentro de un área de 10x10 pies) estacas del pozo (Atq +20 C/C, 2d4 estacas por objetivo para 1d4+5 de daño); veneno (CD 24 en una tirada de salvación de Fortaleza para resistirla, 1d4 de Con/1d6 de Con); Buscar CD 20; Inutilizar mecanismo CD 20.

**Nota de la trampa 1:** La trampa en el extremo norte no se activa cuando es pisada. Solo lo hace cuando es activada por una palanca oculta, ver sección 4.

**Nota de la trampa 2:** El pozo en el extremo norte del corredor esta mostrado en el mapa indicando la presencia de un pequeño túnel, sin embargo, este pasadizo solo lleva afuera de la zona 7, no adentro de ella. Por lo tanto, aquellos que caigan en esta trampa, no verán ninguna entrada y tendrán que detectar los bordes de una puerta secreta mágica de un solo sentido, (Buscar de CD 25).

A no ser que se destruya la cubierta de piedra de 1 pie de espesor del muro (difícil, aunque posible) o una prueba de Abrir cerraduras CD 30 (o conjuro de Apertura), este pasadizo solo es útil para aquellos que buscan escapar de la habitación 7 puesto que mágicamente solo permite el paso desde la habitación 7 hacia este pozo en el corredor de entrada de la tumba.

### 3.A PINTURAS EN LA SALA DE TORTURAS

En el muro oeste de la entrada del corredor de la tumba, se encuentra en frescos de una sala de torturas. Si los jugadores muestran algún interés en esta sección de los frescos y pinturas, muéstrales otra vez la ilustración nº 3

Esta es la zona en la que está ilustrada la cámara de tortura. El muro que oculta este pasillo representa una puerta de hierro que, según puede verse, encierra a algún tipo de criatura horrible (cuyas garras escamosas tienen agarrados los barrotes de la pequeña ventana) a la que podría soltarse para atormentar a los prisioneros.

Si se retira el yeso y se rompen los tablones que hay detrás, quedará al descubierto una puerta normal que se abre hacia dentro. Esta puerta se abre a un corredor de 20 pies que conecta con la habitación nº 8.

### 4. FRESCO DEL LABORATORIO DEL MAGO (NE 7)

En el muro oeste del corredor de la entrada de la tumba, al norte de la sala de torturas, está pintado un laboratorio de un mago. Si los jugadores muestran algún interés en esta sección de los frescos y pinturas, muéstrales otra vez la ilustración nº 3 y la ilustración nº 4.

Dos figuras de humanos con cabeza de chacal están pintadas de manera que parecen sujetar un cofre de bronce auténtico -el cual es real, y sobresale levemente de la pared del corredor. El cofre está articulado en su parte frontal inferior para permitir que una tapa abatible se abra hacia abajo.

**Trampa:** El cofre se abre presionando un asidero que hay en la parte superior. En éste último hay una aguja envenenada (fácilmente detectable) (**Buscar CD 15**; veneno [CD 21 salvación de Fortaleza para resistirla, 1 Con / 1d4 Con]; ver página 71 de la guía del Dungeon Master para otras estadísticas); cuyo pinchazo puede evitarse con facilidad presionando el botón con el pomo de una daga o algún otro objeto.

Sin embargo, una vez abierta, la caja parecerá estar completamente vacía. Si un personaje palpa el interior del cofre, podrá tocar una vara vertical sujeta al fondo. Esta palanca se mueve con facilidad, y si se tira de ella con la más mínima fuerza, se abrirá una trampilla oculta que cubría un pozo de 30 pies de profundidad (con estacas y veneno) abierta en un área de 10 pies marcada en el mapa (justo enfrente de la pintura del laboratorio del mago).

Trampa de pozo con estacas envenenadas. **VD 7**; mecánica, activación en localización, rearme manual, **CD 20** salvación de Reflejos para evitarla; 30 pies de profundidad (3d6 de daño, caída); objetivos múltiples (todos los objetivos dentro de un área de 10x10 pies); estacas del pozo (Atq +20 de C/C, 2d4 estacas por objetivo para 1d4+5 de daño cada una); veneno (CD 24 salvación de Fortaleza para resistir, 1d4 Con/ 1d6 Con); **Buscar 20**; **Inutilizar mecanismo CD 20**.

**Tesoro.** Entre los detritus que hay entre las estacas en el fondo de la trampa de pozo hay varios restos de huesos en una gran capa de polvo. Una prueba de **Buscar CD 15** entre la capa de polvo revelará un par de gafas de día (ver página 78 del Libris Mortis).

### 5. EL ARCO DE LA NIEBLA

*En el sur del corredor una sección del camino de mosaico rojo se bifurca (en 3B en el mapa). Esta bifurcación gira al este a un arco de niebla, y el otro corredor se dirige al final del pasillo donde puede verse la cara de un diablo de aspecto maléfico hecha de mosaico.*

Una sección del corredor del mosaico rojo conduce a un arco de piedra lleno de niebla. Tres grandes piedras están incrustadas en el arco. Cada una tiene una distinta tonalidad -amarilla en la parte inferior izquierda, azul en la parte superior del arco y naranja en la parte inferior derecha.

Si algún personaje se para en el camino a 5 pies (o menos) de distancia del arco, las piedras comenzarán a emitir un fulgor amarillo (la de la izquierda) naranja (la de la derecha) y la superior, situada a 7 pies de altura, lo hará con luz azulada. Muestra la ilustración nº5 cuando esto suceda.

Más allá del arco sólo se divisa un velo de niebla, y hasta que las piedras sean presionadas siguiendo el orden apropiado (AMARILLO, AZUL, NARANJA) nada conseguirá que se disipen los vapores. Si se usa Visión verdadera u otra magia reveladora igual de poderosa el camino parecerá dirigirse hacia el este. Si alguien atraviesa el arco mientras la niebla aún esté presente, el personaje será teleportado instantáneamente hasta 7 (véase a continuación). Tras apretar las piedras en el orden correcto aquellos que lo atraviesen andando sobre el mosaico rojo serán teleportados hasta 11 y los que lo hagan por fuera del camino serán devueltos a 3.

### 6. LA CARA DEL GRAN DIABLO VERDE:

Al extremo sur del corredor, el sendero rojo de mosaico se bifurca. Una sección se dirige a un arco lleno de niebla (ver sección 5). La otra conduce hasta el final del pasillo donde puede verse la cara de un diablo de aspecto maléfico hecha de mosaico. Muestra la ilustración nº6

*El camino que lleva hasta el final del pasillo conduce directamente a la cara de un diablo de aspecto maléfico hecha de mosaico verde. El rostro tiene una gran boca en forma de "O" cuyo interior está negro como la pez, pues no emite ninguna luz.*

La boca abierta es similar a una esfera de aniquilación (página 279 de la Guía del Dungeon Master), pero esta esfera está permanentemente anclada en el espacio de la boca y es tan grande como una esfera de 3 pies de diámetro -suficientemente grande para acoger a aquel, que persiguiendo una falsa esperanza, le dé por saltar dentro siendo total y completamente destruido para siempre.

El agujero emite un aura de mal y magia (necromántica NL 20) si se realiza un intento de detección en él.



## 7. LA PRISIÓN ABANDONADA (NE 10)

Aquellos que caminaron por la niebla del arco en la sección 5, aparecerán aquí.

*Este miserable cuartucho no parece disponer de salida alguna. Está completamente vacía a excepción de 3 palancas de metal que hay en la pared sur de la cámara (cada una de 1 pie de largo).*

Descubrir la trampa secreta que cubre el suelo y la pequeña puerta en el techo es bastante difícil, puesto que requiere que los personajes superen una prueba de Buscar CD 35. Si la salida secreta es descubierta, una prueba de Inutilizar mecanismo de CD 25 debe ser realizada para poder abrirla. Sino, los personajes pueden intentar usar las palancas para salir.

Pueden moverse vertical y horizontalmente individualmente o combinadas.



Lo único que dará resultado será mover las 3 juntas hacia arriba o hacia abajo.

Si se mueven hacia arriba en el centro del techo se abrirá una pequeña trampilla (a 10 pies de altura). El camino que parte del techo es un pasadizo de unos 3 pies cuadrados a través del cual es posible arrastrarse.

**Trampa:** Si las 3 se empujan simultáneamente hacia abajo todo el suelo de la cámara se abrirá dejando al descubierto un pozo de 100 pies de profundidad sin salida posible, después de lo cual volverá a cerrarse automáticamente, encerrando a cualquiera dentro del pozo hasta que otra víctima desencadene la caída, o hasta que supere con éxito una prueba de Inutilizar mecanismo CD 25 sea superada con éxito en las puertas de la trampa (lo cual significa que probablemente sea mas difícil puesto que hay que ascender 100 pies por los afilados y escarpados lados del pozo de hierro).

**Trampa de pozo:** VD 8; mecánica, activación en localización, rearme manual, CD 30 salvación de Reflejos para evitar (el personaje se agarra a una de las palancas) 100 pies de profundidad (10d6 de daño, caída); objetivos múltiples (todos los objetivos dentro de un área de 10x10 pies); **Buscar** CD 35; inutilizar mecanismo CD 25.

**Criaturas:** El suelo del pozo esta repleto de varios detritus de victimas pasadas, incluyendo una colina de voraces motas de tumbas, que inmediatamente atacaran a cualquier criatura que entre en su guarida.

**Motas de Tumba (8):** PG 13, Libris Mortis página 128.

**Tesoro:** escondido entre el polvo, huesos, y restos de victimas pasadas de la trampa hay una copia del Manuscritos Nycópticos (Libris Mortis página 79), que aquellos personajes que superen una CD de **Buscar** de 18 encontrarán.

**Pasadizo:** el pasadizo de 3 pies de ancho y alto revelado cuando los PJs muevan hacia arriba las palancas está mostrado en el mapa. El mapa indica que el pasadizo gira hacia el este. En esa sección del pasadizo que gira, hay una tapa en el techo que es solo detectable por aquellos capaces de

ver objetos invisibles que además superen una prueba CD 25 de **Avistar** (o aquellos que logren superar una prueba de CD 25 de **Buscar**) si es encontrada y abierta, la tapa es un acceso a la habitación 13 -sin embargo, la mayoría es probable que se pasen sin percibir sin esta tapa. Aquellos que sigan por el pasadizo acabaran llegando a una trampilla mágica de un solo camino, que conduce al pozo en el área 3. Como todas las puertas de un solo sentido en este Dungeon, la puerta puede ser practicable “desde el lado incorrecto” con una prueba con éxito de Abrir cerraduras CD 30 (o el conjuro apertura).

## 8. LA GUARIDA DE LA GÁRGOLA:

Cuando se abra cualquiera de las puertas que conducen a esta sala, una gárgola mutante de 4 brazos quedará libre de su éxtasis temporal (*Muestra la imagen nº 8*).

Una grotesca figura de un humanoide alado, con una cabeza coronada por un cuerno y pétreas alas, armada de cuatro brazos cada uno terminado en una garra hecha de roca aparece en la estancia. Alrededor del cuello de la criatura hay un collar tachonado por enormes y brillantes gemas.

**Criatura:** la gárgola atacará con virulencia a los personajes, persiguiéndolos si es posible, hasta que sea derrotada o destruida. Si es destruida, después de transcurrido un año, los demonios cuidadores de la tumba pondrán otra en su lugar, de acuerdo a las instrucciones dadas por Acererak hace ya mucho tiempo.

## Gárgola mutante de cuatro brazos VD 11

Caótico maligno Humanoide grande (tierra)

**Iniciativa** 1; sentidos **Escuchar** +12, **Avistar** +12

**CA** 21, toque 8, desprevenida 21

**pg** 199 (21DG); **RD** 10/

**Fortaleza** +17 **Reflejos** +5 **Voluntad** +6

**Velocidad** 40 pies (8casillas), volar 60 pies (medio)

**C/C** 4 **garras** +24 (2d8+10) y

**mordisco** +22 (2d6+5) y

**cuerno** +22 (2d6+5)

Espacio 10' ; alcance 10'

**Ataque base** +15; **presa** +29

**Opciones de ataque**, desgarrar, golpe demoledor, hendedura, gran hendedura, embestida mejorada, romper arma mejorada, ataque poderoso.

**Acciones especiales** permanecer inmóvil, habilidades

Características **FUE** 30 **DES** 8 **CON** 21 **INT** 8 **SAB** 10 **CAR** 10

**Dotes**. Alerta, golpe demoledor, hendedura, gran hendedura, embestida mejorada, romper arma mejorada, ataque múltiple, ataque poderoso

**Habilidades** escuchar +12, Avistar +12, Esconderse +9\*

**Posesiones** collar tachonado con gemas preciosas

**Desgarrar** (Ex) si la gárgola impacta con dos o mas ataques de garra, se engancha al cuerpo del oponente y desgarrar la carne del mismo. Este ataque realiza automáticamente 2d8+20 puntos de daño extra.

**Permanecer inmóvil** (Ex) Una gárgola puede permanecer inmóvil y parecer una estatua. Un observador debe tener éxito en una prueba con éxito de Avistar a CD 20 para darse cuenta de que la estatua es en realidad una gárgola viva.

**Habilidades**. Las gárgolas tienen un bono racial en las pruebas de esconderse, escuchar y avistar. El bono para esconderse se incrementa a +8 cuando la gárgola esta contra un fondo de piedra.

**Tesoro**: alrededor del cuello de la criatura hay un collar tachonado con grandes y brillantes gemas (piedras de cuarzo azul de valor 100 po cada una, 10 en total) Escondido en un compartimento del collar hay un trozo de pergamino escrito con runas mágicas. Para poder comprenderlas será necesario realizar un conjuro de leer magia:

*“Busca el oro por arriba y por abajo, para oír un cuento jamás contado. Por el arco al que al final arribarás enderezar tu camino podrás.” -A.*

Debajo de las runas figura la inicial “A”

## 9. COMPLEJO DE PUERTAS SECRETAS: (NE Varía)

Un total de 10 pequeñas habitaciones están conectadas con la habitación 8 (al inicio por puertas evidentes). Una de las puertas que sale de la habitación 8 llega a un callejón sin salida después de una serie de puertas evidentes y normales; la otra sigue una ruta para llegar a la habitación 10 después de una serie de puertas secretas.

La siguiente descripción se aplica a cada cámara.

*Esta pequeña cámara está vacía de cualquier olor, macha o decoración. Solo una densa capa de polvo revela los incontables años desde que alguien atravesara esta cámara.*

Encontrar cada una de las puertas secretas en cada área marcada en el mapa es relativamente sencillo con una prueba supera de **CD 25** de buscar. Sin embargo, cada puerta secreta está marcada en el mapa por una letra, indicando el único método por el cual se puede abrir. Cada una requiere un método distinto de apertura.

A. Tirando hacia abajo.

B. Girando su parte central.

C. Empujando hacia dentro y hacia arriba desde la parte inferior:

D. Se desliza hacia arriba

E. Unos paneles dobles pueden empujarse hacia dentro.

F Se desliza hacia la izquierda.

G. Hay 7 botones -si se presionan todos, la puerta se abre. 1 y 7 hacen que se active una trampa en la puerta precipitando esta encima del PJ (lo cual, abre la puerta también)

**Trampa**: para complicar más las cosas, una trampa de flecha mágica se encuentra en cada habitación, atacando a un personaje elegido de forma aleatoria que se encuentre en ella. Los personajes pueden intentar primero inutilizar cada una de estas trampas, sin embargo a menos que el efecto mágico sea disipado (transmutación, NL 20), una trampa desarmada se rearmara por si misma en 1d4 asaltos.

**Trampa de flecha mágica** (1 trampa por cámara, 11 trampas en total) : **VD** 6; mágica; activación por proximidad (un objetivo entre los personajes elegido aleatoriamente en cada cámara); rearme automático (1 asalto de tiempo de rearme); Atq +15 a distancia (1d8/X3,flecha); **Buscar** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 25.

**Trampa de derrumbe de puerta**. **VD** 1, mecánica, activación por desencadenante (apretar botones 1 y 7; rearme manual, Atq +10 C/C (2d6, puerta de piedra); **Buscar** CD 26; **Inutilizar mecanismo** CD 26.

## 10. GRAN SALA DE LAS ESFERAS:

Los personajes pueden entrar a esta habitación a través del área 9 ó 13. Una vez dentro, muestra la ilustración nº 19 y léeles el siguiente texto a los jugadores.

*El suelo de esta larga y ancha sala está cubierto de incrustaciones de azulejos, y el techo y las paredes están decorados con figuras de animales, signos y glifos extraños. Humanos y criaturas humanoides portan esferas pintadas, cada una de diferentes colores.*

Algunas de las esferas están simplemente pintadas en los muros tal como parecen. Otras son ilusiones (ilusión, NL 20) y son fácilmente anuladas con un toque.

Las esferas aparecen siguiendo este orden de norte a sur, en el muro oeste.

**DORADA** esta esfera permanece por encima de la cabeza de una naga. La esfera es un velo ilusorio (ver abajo) que cubre un pasadizo a la habitación 11

**NARANJA** esta esfera la porta una momia. La esfera es un velo ilusorio que oculta una puerta falsa que conduce a una trampa lanza (ver sección 12)

**PÚRPURA** esta a los pies de un minotauro



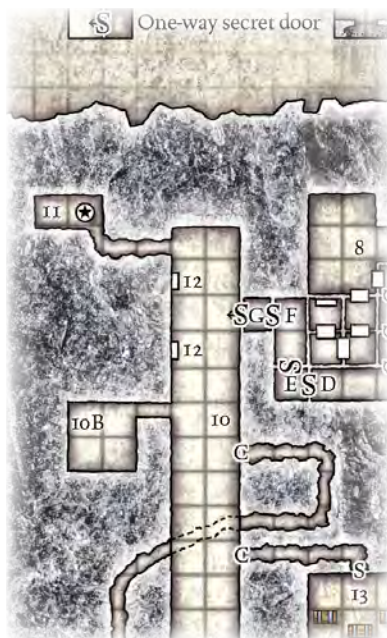
BRONCE sujeta por una ninfa a la altura de la cintura.

GRIS a la altura del hombro por un Osolechuza

AZUL BRILLANTE se encuentra a los pies de un Sajuaguín.

Esta esfera es un velo ilusorio ocultando un pasadizo que lleva a la habitación 10B (no mostrado en el mapa, puesto que es un encuentro opcional usando el Libris Mortis) Cualquier personaje que permanezca cercano a esta esfera (sepa del velo o no) verá afectado por un intento de dominar persona (CD 18 en una prueba de salvación de Voluntad).

Leer la sección 10B para más información.



BLANCO esfera a la altura de la cabeza de un slaad rojo.

TURQUESA esfera sostenida a la altura del hombro por un sátiro.

ESCARLATA esfera a la altura de la cintura de un azotamentes.

VERDE PÁLIDO esfera a la altura de los pies de una medusa.

La figura y su correspondiente esfera aparecen en el muro este, desde el norte al sur.

AZUL PÁLIDO por el hombro de un hombre lobo

PLATEADO esta esfera la porta una gárgola de cuatro brazos. La esfera es un velo ilusorio que oculta la puerta secreta de un solo sentido que conduce al área 9. Como todas las puertas de un solo sentido en este Dungeon, la puerta puede ser usable “desde el lado incorrecto” con una prueba con éxito de Abrir cerraduras CD 30 (o el conjuro apertura)

Nota Las siguientes cuatro esferas están mostradas en la ilustración nº 10

VERDE esta esfera esta sujeta en lo alto por un semi orco

AMARILLO a la altura del hombro de una criatura con cabeza de halcón

ROSA esta esfera se encuentra por encima de la cabeza de un yuanti

NEGRA esta esfera está a los pies de una hidra. La esfera es un velo ilusorio que cubre un pasadizo que conduce al área 14.

VIOLETA PÁLIDO portada a la altura del hombro por un Kuotoa

ROJO esfera sostenida por encima de la cintura por un esqueleto. La esfera es un velo ilusorio que oculta un pasadizo al área 13.

AMARILLO PÁLIDO a los pies de un mago humano de luenga barba blanca.

INDIGO esfera en lo alto de la cabeza de una mujer con alas de murciélago.

## 10A. ARCO MÁGICO

En el extremo sur hay un arco de niebla

*Un arco lleno de niebla se encuentra al final de la sala de las esferas de colores. Tres grandes piedras se encuentran incrustadas en el arco. Cada una tiene un tono diferente -verde oliva en la parte inferior izquierda, rojizo en la parte superior del arco, y amarillo limón en la parte inferior izquierda.*

Si algún personaje se para en el camino a 5 pies (o menos) de distancia del arco, las piedras comenzarán a emitir un fulgor amarillo (la de la izquierda) y naranja (la de la derecha) y la superior, situada a 7 pies de altura, lo hará con luz azulada. (Muestra la Ilustración nº5 cuando esto suceda.)

Los vapores son mágicos (conjuración; NL 20) y son susceptibles de ser disipados brevemente (lo cual solo los suprime durante 1d4 asaltos), la niebla no puede ser dispersada,

Sin embargo, magia como visión verdadera u otra magia de revelación igualmente poderosa, revelará que más allá del arco solo existe una pared en blanco. No importa que las piedras se presionen en determinado orden, el arco se mantiene nublado y con un velo sobre él.

Toda la materia viva que pase por debajo del arco es teletransportada al área 3, mientras que la materia no viviente es teletransportada al mismo tiempo al área 33. En otras palabras, los personajes que traviesen el arco aparecen en el túnel sin equipo y desnudos, mientras que todo lo demás aparece en la cripta del demiliche. (Aunque cruel, es algo muy entretenido para el DM...)

## 10B. CEREBRO EN UN FRASCO.

El pasadizo se abre a una desordenada y olvidada cámara de 20 x20 pies.

Nota: Este es un encuentro opcional usando el material del Libris Mortis, y no está incluida en el mapa.

*El polvo cubre como la nieve los restos del almacén de un mago. Estantes caídos, vajilla destrozada, fragmentos de vidrio de decenas de frascos rotos y viales de pociones destrozados, y regueros de óxido de antiguos viales alquímicos como basura por el suelo. Sin embargo, en la esquina noroeste de la habitación, algo gris y arrugado chapotea en un recipiente de sucio vidrio.*

**Criaturas:** Acererak experimentó con otras formas de alcanzar la inmortalidad antes de decidirse por el camino del Liche -este cerebro preservado en un frasco en esta cámara es uno de esos primeros y olvidados experimentos.

Este cerebro sin cuerpo en un frasco se encuentra descrito en la página 90 del Libris Mortis. El cerebro en la jara está un poco loco, e inicialmente intentará dominar a la primera criatura que sienta en la entrada del túnel que conduce a esta cámara. (Él puede sentir a través del velo ilusorio sin dificultad). Si tiene éxito, el cerebro ordenará a su nuevo esclavo dominado que no realice ninguna acción que revele su nueva condición, pero para atacar más tarde a sus compañeros lo mas a escondidas posible y llevar sus restos a la cámara. De lo contrario, utilizara su capacidad de Empuje Mental en cualquier criatura a su alcance que pueda sentir.

**Cerebro en un frasco:** PG 19; Libris Mortis página 94.

**Tesoro:** los restos de pasadas víctimas del cerebro del frasco siembran el suelo de esta cámara. Una prueba de Buscar CD 15 revelará una bolsa de zafiros finamente cortados de valor 2000 po, un pergamino de restablecimiento,, un injerto blanco de ojo de bodak (ver Libris Mortis, página 80) flotando en un frasco con un fluido aceitoso. Al contrario del ojo descrito en el Libris Mortis, a este ojo solo le quedan tres usos antes de que se pudra totalmente.

## 11. LA ESTATUA DE TRES BRAZOS:

El pasadizo conduce a una pequeña cámara que contiene una escultura (muestra la ilustración nº 11).

*Una estatua rota de unos 8 pies de alto de una gárgola de cuatro brazos permanece aquí sola en la oscuridad. Solo tres brazos permanecen enteros, con sus manos abiertas en posición de súplica, o necesidad.*

Una prueba de **CD 18 de Avistar**, revela que el cuarto caído brazo se encuentra en el suelo, cerca de la estatua. La estatua emana magia si los PJs lanzan algún tipo de detección (transmutación y conjuración, NL 20).

No hay forma humana de reinsertar por ningún método

el brazo roto. Sin embargo, una prueba de CD 15 de Avistar, revelará una cavidad en la palma de la mano de cada uno de los otros brazos. Las cavidades son cada de una pulgada de diámetro, pero están vacías. La mano del brazo roto no posee tal cavidad.

**Desarrollo:** la experimentación o una prueba de inteligencia a CD 20 sugerirá que cada cavidad tiene el tamaño perfecto para una gran gema (al menos de 100 po de valor)

Si tres gemas grandes de cualquier tipo son colocadas en las manos extendidas, sus dedos de piedra se cerrarán y las aplastarán hasta reducirlas a polvo, volviendo a abrirse a continuación.

Si se repite esta operación dos veces más y 9 gemas son reducidas a polvo, una décima (o más) desencadenaría un conjuro de boca mágica que diría las siguientes palabras con un duro acento en Común:

*“VUESTRO SACRIFICIO NO HA SIDO EN VANO.  
EN EL CUARTO BUSCAD CON CUIDADO  
PARA HALLAR VUESTRO REGALO.”*

Mientras estas palabras son pronunciadas, una invisible gema de visión aparecerá en la palma del brazo roto de la estatua. La Gema puede ser descubierta solo tocándola, con una prueba de Buscar CD 21 con éxito (o de alguien que pueda ver objetos invisibles). Una vez que la gema es encontrada, el personaje que lo haga deberá limpiarla de una sustancia mágica que la hace invisible antes de poder verla o usarla.

Ten en cuenta que si el brazo roto es movido sin cuidado, la gema caerá y rodará a una esquina de la cámara, alertando posiblemente a los personajes por el sonido que hace.

Una vez esté limpia y sea visible, describe la gema como un diamante ovalado muy claro, con dos caras lisas y pulidas, y una pulgada de diámetro por un cuarto de pulgada de ancho. A diferencia de las gemas de visión estándar, puede funcionar varias veces por día (durante 1 minuto), pero solo durante un total de 12 veces, y después se hará añicos.

## 12. TRAMPA DE PUERTA FALSA (NE 7)

En este lugar, al igual que en varios otros de la Tumba, hay puertas falsas que esconden trampas de lanza.

**Trampa:** Cuando una de estas puertas se abre, la trampa se activa. Cuando se abra una de ellas, dale a los jugadores la ILUSTRACIÓN Nº 12.)

**Fusilamiento de lanzas:** VD 7; dispositivo mágico (conjuración NL 20) activación por toque (cuando la puerta es abierta) rearme automático; Atq +23 a distancia (1d8, lanza); múltiples objetivos (1d6 lanzas por objetivo en un cono de 30 pies comenzando desde la puerta abierta); Buscar CD 28; inutilizar mecanismo CD 20.

## 13. CÁMARA DE LOS TRES COFRES (NE Varía)

Cuando los personajes se arrastren por el pasillo que hay tras la ilusión de la esfera de color rojo, llegarán hasta lo que es aparentemente un callejón sin salida, a no ser que superen una prueba de Buscar de CD 20 que revelará una puerta secreta que conduce a la cámara 13.

**Trampa:** abrir la puerta secreta activa una molesta trampa de caída que deposita a todos los afectados en esta habitación (la habitación 13 está 10 pies más abajo del nivel del que vienen los personajes, que es el pasadizo que conecta con 10)

**Trampa de caída:** VD 1, mecánica, activación por toque (cuando la puerta es abierta) rearme automático, salvación de Reflejos CD 20 para evitarla; 10 pies de profundidad (1d6, caída); múltiples objetivos (afecta a todos los personajes en dos secciones de 10 pies del pasadizo cercano a la puerta secreta.; Buscar CD 24; Inutilizar mecanismo CD 20.

Aquellos que caigan o entren en la habitación nº 13, muéstrales la ilustración nº 13ª

*La habitación esta vacía a excepción por tres sospechosos cofres, cada uno de 4 pies de largo, 2 de ancho y 3 de alto. El primero está hecho de oro, el segundo de plata, y el tercero de madera de roble reforzada con gruesas bandas de bronce.*



Cada uno de estos cofres plantea su propio desafío. Cada cofre esta sujeto al suelo -de hecho cada uno es un rasgo del Dungeon, no un objeto separado o móvil.

Una prueba con éxito de Buscar CD 25 descubre en el suelo la entrada secreta al pasadizo que conecta las habitaciones 7 con 3.

**Cofre dorado** (Es solamente hierro chapado en oro)

Este cofre emana magia de la escuela de conjuración (NL 20). Cuando es abierto, este cofre automáticamente invoca 12 diminutas víboras, que son más resistentes y tienen un veneno más potente de lo normal.

**Criaturas:** si las serpientes son invocadas muestra la ilustración n° 13B

**Víboras diminutas**, (12): pg 9 (no 1); la CD para la salvación de fortaleza es 12 (no 10); Manual de Monstruos página 280.

**Cofre plateado.** (Es solamente hierro chapado en plata)

Este cofre no es detectado como mágico. Cuando es abierto, este cofre no revela su trampa -contiene un anillo de protección +1 guardado dentro de una caja de cristal claro. La trampa se activa al sacar el la caja de cristal del fondo del cofre.

**Trampa:** si la trampa es activada, muestra la ilustración n° 13C

**Trampa de fusilamiento de dardos:** VD 5; mecánica; activación por acción; rearme manual; Atq +18 a distancia (1d4+1, dardo); múltiples objetivos (1d8 dardos por objetivo en cualquier lugar en la habitación; Buscar CD 19; Inutilizar mecanismo CD 25.

**Tesoro:** el cofre plateado contiene una caja de cristal claro (de valor 1000 po) dentro de la cual hay un anillo de protección +1.

El cofre de madera

Este cofre emana magia de la escuela de conjuración (NL 20). Cuando es abierto, el cofre invoca automáticamente un Golem de hueso portando cimitarras (parece el esqueleto de un gigante). Si el Golem de hueso es invocado, muestra la ilustración n° 13D

**Criatura:** El Golem de hueso es invocado cuando el cofre es abierto y lucha hasta que es destruido.

## Golem de hueso, Cortador de Cimitarras VD9

Neutral Constructo Grande

**Iniciativa** -1; sentidos **visión en la penumbra**

**CA** 22, toque 8, desprevenido 22

**PG** 90 (11DG); **RD** 5/adamantita y contundentes

**Inmune a conjuros sujetos a RC**

**Fortaleza** +3, **Reflejos** +2 **Voluntad** +3

**Velocidad** 20' (4 casillas)

**C/C** 2 **cimitarras grandes** +14 (1d8+7/18-20)

Espacio 10' ; Alcance 10'

**Ataque Base** +8; **Agarre** +19

**Acciones especiales** Acelerar

Características **FUE** 24 **DES** 9 **CON** - **INT** - **SAB** 11 **CAR** 1

**Dotes** -

**Habilidades** -

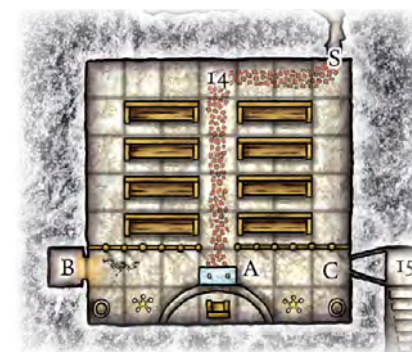
**Inmunidad a la magia** (Ex) Un golem de hueso es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que esté sujeta a RC .

**Acelerar** (Sb) el Golem de hueso puede lanzarse Acelerar a si mismo tras un asalto completo de ataque, igual que el conjuro, proporcionándole un +1 a las tiradas de ataque, un +1 de bono de esquivar a la CA y salvación de reflejos, y un ataque extra con una de sus cimitarras si no se mueve durante cada asalto.

## 14. CAPILLA DEL MAL (NE 11)

Pasando a través de la ilusión de la esfera negra, el grupo podrá arrastrarse a través de un pequeño túnel para encontrarse con que su final es de piedra sólida. Será necesaria una prueba de Buscar CD 26 para revelar la puerta secreta que conduce a la habitación 14. Abrir la puerta secreta revela el área del templo. La habitación está dividida en la capilla mayor al norte, y una capilla mas estrecha al sur.

Capilla del norte. Lee en alto el siguiente texto cuando los personajes entren en el área:



*Un montón de equipo parece llenar esta sala, incluyendo grandes bancos de madera a ambos lados de una senda hecha de mosaicos que conduce a un altar en el lado opuesto de la sala, separados de éstos por una barandilla de madera. Escenas de la vida cotidiana están pintadas en las paredes, pero todas las personas retratadas con la carne podrida, las manos esqueléticas y orificios horadados por gusanos. Sin embargo, en medio de estas inquietantes imágenes, se encuentran símbolos que se pueden reconocer fácilmente como si fueran deidades benevolentes.*

Los símbolos de los dioses pintados en los lados de los muros (escoge varias deidades buenas de tu mundo de campaña) irradian un aura de bien.

**Bancos:** Los bancos son pesados e incómodos asientos de madera. Una prueba de **CD 21 de Buscar**, revela que existen unas bisagras para acceder a su interior hueco. El par de bancos más al norte contiene cada uno 4,000 pp. El siguiente par de bancos contienen 500 po. El siguiente par contiene 2000 po y el par de bancos frontales tienen trampas y no tienen nada de valor.

**Trampa de gas venenoso:** (2): VD 7; dispositivo mágico (transmutación NL 20); activación por acción (cuando cualquiera de los bancos de mas al Sur es abierto); rearme automático; gas: objetivos múltiples (todos los objetivos en la capilla norte); nunca falla; inicio retrasado (3 asaltos); gas venenoso (CD 18 salvación de Fortaleza para resistir, 2d4 de fue/2d4 fue); **Buscar** CD 24; **Inutilizar mecanismo** CD 21.

## Capilla Sur

Aquellos personajes que dirijan su atención hacia la parte sur de la capilla verán lo siguiente:

*Detrás de la barandilla de madera hay un altar azul opalescente, un estrado con gradas sobre el que hay una silla de madera, bellamente tallada y tapizada, pero nada extraordinaria, dos grandes candelabros de bronce con 5 velas cada uno se ubican a cada lado del estrado, y dos urnas de cerámica blanca cada una en cada rincón con tapas de madera y bronce. Un esqueleto humano con una cota de mallas negra tremendamente agujereada y oxidada yace muerto en la parte suroeste de la cámara, con un brazo extendido que parece apuntar a un arco lleno de niebla en el extremo sur del muro oeste de la capilla.*

Una vez que los PJs se han movido al lado sur de la barandilla, muéstrales la ilustración nº 14. Muchas cosas ocurren en la parte sur de la capilla, que son descritas a continuación.

A Altar azul opalescente. Este bloque, hecho de un extraño material, brilla con una propia luz azul. El altar irradia una tenue aura maligna. Esencialmente, el altar funciona como dos trampas consecutivas; una trampa de rayo y como un trampa de altar explosiva.

Trampa del altar de rayo relampagueante: VD 10; dispositivo mágico; activación por toque, rearme automático; efecto como conjuro (rayo relampagueante; nivel 10 de mago (maximizado), 40 pies de largo 10 pies de ancho que sale disparado por el pasillo hacia el norte de la capilla, 60 de daño por electricidad, CD 14 salvación de Reflejos para mitad de daño); Buscar CD 28, Inutilizar mecanismo CD 28.

Trampa de altar explosiva: VD 6, dispositivo mágico, activación por toque (segundo toque) si la trampa de rayo ya ha sido descargada; rearme automático, (1 día), efecto como conjuro (bola de fuego, nivel 10 de lanzador, 10d6 de daño por fuego [20pies de diámetro alrededor del altar], CD 14 salvación de Reflejos para mitad de daño; Buscar CD 28, Inutilizar mecanismo CD 28.

**B.** Arco de color naranja brillante. Puedes mostrarles a tus jugadores la ilustración nº 5 cuando estos examinen de cerca este arco, aunque ninguna de las piedras brillará incluso cuando los PJs se acerquen. El arco está lleno de una viva y resplandeciente niebla naranja.

Es una niebla de vapores mágicos (Conjuración, NL 20), cualquier intento de disiparla (tan sólo funciona durante 1D4 rounds), la niebla no puede disiparse totalmente. Pero un Visión verdadera u otra poderosa magia reveladora dejan ver que el pasillo continúa hasta una sala de 10x10 pies sin salida.

Si los personajes siguen la “indiciación” del esqueleto, un poderoso efecto mágico requiere que los personajes que quieran realizar el viaje tengan que superar dos tiradas de salvación de Voluntad CD 20, los personajes pueden escoger no resistirse. Si se falla la primera el alineamiento del personaje cambia a lo más opuesto posible, como un Yelmo de Alineamiento opuesto. Si se falla la segunda tirada cambia el género del personaje (los personajes sin género son inmunes a este efecto).

Pasar por el arco una segunda vez (por ejemplo para abandonar la sala de 10x10) restaura el alineamiento original del personaje (sin tirada de salvación) y le causa 1D6 de daño. Si se pasa una tercera vez se restaura también el género original (sin tirada de salvación) pero el personaje es instantáneamente teleportado como si hubiese pasado por el arco mágico de 10A (jejeje).

Los personajes que pasan una cuarta vez por el arco (o que son lanzados por sus “simpáticos” compañeros) vuelven a iniciar el proceso. Los hechizos Quitar maldición, Deseo o Milagro (o poderes psiónicos como doblar la realidad página 98 Manual de Psiónica Expandido) pueden devolver al PJ a la normalidad (cirugía psíquica restablecería solo el alineamiento; página 85 Manual de Psiónica Expandido).

**C.** Puerta secreta con ranura. Una tirada de Buscar CD 21 revela una pequeña ranura con la letra “O” dibujada encima de forma casi imperceptible. La ranura tiene el tamaño suficiente para que pase una moneda o una gema plana. También cabría un anillo mágico. Si se inserta un anillo se abre un portal hacia el este como el descrito en el apartado 15 más adelante.

Urnas: La urna de más al oeste en la pared sur está vacía. Pero la del este contiene una sorpresa. Si se abre dos Nubes de Motas Sangrientas (Libris Mortis página 116) surgen y atacan al que la ha abierto.

Nubes de Motas Sangrientas (2): 65 PV.

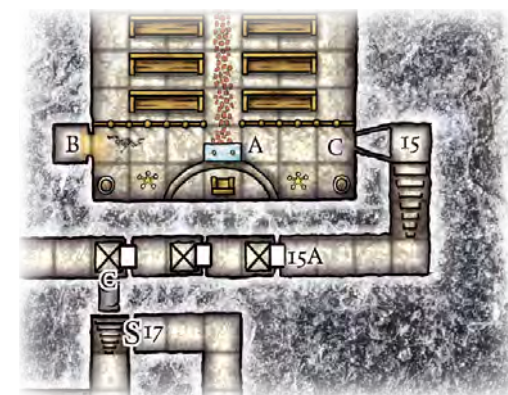
Entre las cenizas al fondo de la urna hay una gema roja brillante unida a una cadena de oro. Es un Presea cerradora de heridas.

## 15. PUERTA DE PIEDRA

Una masa de piedra en forma de cuña (2 pies de ancho y 4 de alto y 10 de grosor) obstruye la entrada del pasillo indicado en el mapa. Un poderoso Campo antimagia (Abjuración; NL 20) cubre la roca, haciendo fracasar cualquier intento mágico para retirar la roca o destruirla. La gran cuña está encajada en el muro de la habitación 14, justo por debajo de la ranura descrita en 14C.

Si un anillo es introducido por la ranura de la habitación 14, el mecanismo mágico que controla la puerta, funciona, y la cuña se hunde en el suelo permitiendo la entrada al pasillo. Sin embargo el anillo y cualquier cosa introducida por la ranura es aplastada y destruida por la hundible roca.

Si se viene desde el sur (en lugar de proceder desde la capilla) un simple empujón será suficiente para que la roca se hunda en el suelo volviendo a permitir el paso.





## 15A. PASILLO ENTRAMPADO

Una serie de tres puertas que se abren cada una inmediatamente a un pozo al abrirlas. Las puertas están un poco (pero no están ni cerradas ni trabadas), se requiere superar una tirada de Fuerza CD 15 para poder abrirlas. Si el personaje o personajes que abren la puerta no están preparados para empujar con cuidado de no caer, tras la prueba de Fuerza deberán realizar otra TS de Reflejos CD 20 para no caer en las trampas de pozo.

**Trampas:** Tras haber abierto las tres puertas y superado o sufrido las trampas de pozo, los personajes están condicionados a pensar que sólo hay trampas tras las puertas, sin embargo en el tercer pozo hay una puerta secreta escondida (Buscar CD 24) que se abre a otra sección de la tumba, como se muestra en el mapa.

**Trampas de pozo camufladas (3):** VD 1, mecánicas, se activa al abrirse la puerta, CD 20 Reflejos para evitarla, caída de 10 pies de profundidad (1D6 por caída), Buscar CD 24 para descubrirlas, Inutilizar Mecanismo CD 20.

## 16. PUERTA DE ROBLE CERRADA (NE 10).

*Una puerta de roble reforzada con bandas de hierro y varias cerraduras bloquean el camino.*

Los personajes que superen una tirada de Escuchar CD 18, escuchan música y canciones festivas tras la puerta. Estos ruidos son parte de una trampa mágica que se escuchan desde este lado.

La puerta está cerrada y se necesita un esfuerzo excepcional para romperla debido a sus excelentes refuerzos.

Puerta de roble: 6 pulgadas de grosor, dureza 7, puntos de golpe 100, **Romper CD 31, Abrir Puertas CD 41.**

La puerta irradia magia (Abjuración, NL 20). A menos que sea disipada, la protección mágica de la puerta anulará conjuros relacionados con aperturas, tales como el conjuro Apertura, de cualquier efecto que haya en la puerta. Sin embargo, la puerta es vulnerable a desintegrar y o a un paso en muro.

Si la puerta es destruida o traspasada los personajes verán que el pasillo sigue hacia el norte. La trampa mágica hace que los cantos y la música de fiesta paren y sean reemplazados por sonidos de una gran confusión (mucha gente hablando a la vez, con algunas palabras reconocibles) y de gente huyendo hacia el norte junto con luces como de antorchas que se retiran hacia el norte rápidamente a unos 50 pies.

Si los personajes se esperan las luces y los sonidos cesan, como si los que los provocaban hayan huido.

Si examinan el pasillo descubren que está hecho de liso alabastro blanco y el techo en pulido mármol gris.

Trampa: Si se adentran 30 pies o más en el pasillo se activa la trampa. Muestra el dibujo 16 a los jugadores.

Trampa pasillo contrapesado: VD 10, mágica, activación al pisar uno o más personajes en los 30 pies del pasillo el pasillo se inclina provocando que los personajes resbalen y caigan sobre un pozo de lava; Reflejos CD 25 para evitarlo corriendo hacia atrás; pozo de lava de 30 pies de profundidad (20D6 daño de fuego/asalto por inmersión total o 10D6 durante 1D3 asaltos tras emerger); múltiples objetivos; Buscar CD 24, Inutilizar mecanismo CD 27.

## 17. PUERTA MÁGICA SECRETA

Una puerta secreta se abre hacia el este al final de las escaleras como se ve en el mapa. La puerta secreta tiene una medida extra de oscuridad en forma de un hechizo de ocultación (Abjuración, NL 20). Tan sólo una excepcional tirada de Buscar CD 30 puede localizar la puerta. Aunque la tirada de Buscar con la ayuda de un Visión Verdadera requiere tan sólo una CD 20. Además la puerta tiene protecciones como la descrita en la entrada 16.

*La puerta está cerrada y se necesita un esfuerzo excepcional para romperla debido a sus excelentes refuerzos.*

Puerta de roble: 6 pulgadas de grosor, dureza 7, puntos de golpe 100, **Romper CD 31, Abrir Puertas CD 41.**

La puerta irradia magia (Abjuración, NL 20). Si no es desactivada, la magia protege la puerta de hechizos de apertura, aunque es vulnerable a un desintegrar o un paso en muro.

## 18. EL PASILLO TEMIBLE

Los personajes al final de la escalera ven lo siguiente:

*La parte izquierda del pasillo está llena de turbulentas y lentas nubecillas blancas.*

La niebla oscurece los últimos 20 pies del pasillo, pero los personajes no lo saben. Los personajes ven una débil neblina que se extiende por todo el pasillo (una tirada de Avistar CD 20). Si los personajes no mencionan su intención de aguantar la respiración deben superar una tirada de Fortaleza CD 24 o estar despavoridos 5 asaltos (los personajes despavoridos tienen -2 a todas sus tiradas y deben huir de la fuente de su miedo tan pronto como puedan).

El gas es mundano, pero mágicamente conjurado (Conjuración, NL 20) y si no es disipado, o dispersado con viento u otros medios tan sólo proporciona 1D4 asaltos de aire puro. Abrir la puerta de la sala 18A suspende la conjuración de más gas en el área.

## 18A. LA FALSA CRIPTA (NE Variable).

Si el gas en el área 18A ha sido dispersado (aunque sea brevemente) la puerta escondida por las nubecillas de gas puede descubrirse con una tirada de Buscar CD 15. Cuando la puerta sea encontrada y abierta los personajes ven lo siguiente:

*Gruesas telas de araña obstruyen un ancestral hueco de escalera que se hunde hacia el abismo.*

Las telas de araña obstruyen el paso a la escalera de 20 pies que se dirigen hacia la habitación 18A

Las telarañas son mágicas (Conjuración, NL 20), trátalas como producto del conjuro Telaraña.



Si las telarañas son quemadas, disipadas o traspasadas de cualquier manera los que lleguen al final de las escaleras ven lo siguiente:

*Una maza solitaria yace al final de las escaleras en la entrada de una decrepita cripta decorada con divanes podridos, sillas rotas y otros muebles rotos. Todo se ha podrido excepto un diván dorado donde descansa un humanoide vestido con ropajes mortuorios y una corona sobre su cabeza. Un ataúd de jade descansa a los pies del diván.*

En el momento que cualquier personaje entre, ataque de cualquier manera o coja la maza (leer más abajo Maza azote de liches), una serie de eventos preparados mágicamente (Transmutación, NL 20) tienen lugar.

Primero, la figura (un falso Acererak) en el diván empieza a levantarse. Muestra el dibujo 18. Una potente voz pregunta lo siguiente:

*¿QUIÉN SE ATREVE A MOLESTAR EL DESCANSO DE ACERERAK? ¡HALLAREIS LA MUERTE!*

**Criatura:** El falso Acererak ataca a los pjs hasta ser destruido. Es particularmente vulnerable a la maza azote de liches (mirar la descripción de la maza). Mirar que pasa si el falso Acererak es destruido.

**Falso Acererak:** 74 PV, mirar las características de un lich normal en el Manual de monstruos páginas 179-180)

**Tácticas:** El falso Acererak entra en combate lanzando sus hechizos más potentes, empezando con un desintegrar seguido de un cono de frío, etc. Sin embargo, si cualquier personaje posee la maza de pretensión, el falso Acererak debe superar una tirada de Concentración DC 21+ el nivel del conjuro que lance, cada vez que lance un conjuro o el conjuro falla. El falso Acererak evade y rehúye al que posea la maza azote de liches.

**Desarrollo:** Si la maza destruye al falso Acererak, la figura se marchita y desaparece en una nube de humo y la maza se rompe. En ese preciso momento lee esto a tus jugadores:

*La habitación empieza a temblar y empiezan a llover trozos de piedra. Un temblor recorre de norte a sur la habitación, el techo tiembla y caen más rocas desde arriba y el estruendo empieza a crecer y crecer...*

El efecto es una ilusión asociado al dungeon (Ilusión, NL 20). Haz una cuenta atrás lentamente desde 10. Puedes responder preguntas, o no (puedes dar tiempo para recoger el ataúd y la corona, no mucho más hasta que llegues a 1), seguramente tu cuenta atrás provocará la estampida de los personajes. Si miran hacia atrás continuarán viendo el progreso de la ilusión con ruido de rocas cayendo, polvo saliendo por el agujero de la escalera, tras la habitación se hunde el pasillo esteoeste, y luego el nortesur, el dungeon se hunde tras los talones de los personajes ... si los personajes consiguen huir pregúntales si creen que la partida ha sido dura.

Aquellos que no crean en la ilusión o que interactúen con ella pueden realizar una tirada de Voluntad CD 20 para descubrir la ilusión. Aquellos que se queden hasta el final de la cuenta atrás o utilicen un visión verdadera descubrirán la ilusión: No ha cambiado nada.

**Tesoro:** El diván en el que estaba estirado el falso Acererak está cubierto por una fina capa de oro y vale 200 monedas de oro; la gema incrustada en la corona tienen un valor de 800 monedas, y los objetos mágicos que lleva poseen su valor de mercado si se recogen. El ataúd de jade vale 200 mo y contiene 6 Pociones de curar heridas serias, 10 gemas de 100 mo cada una, un pergamino que contiene 7 hechizos de nivel 2 escogidos al azar y un mapa en el que se indica la localización de unas ruinas donde existe un gran tesoro a unas miles de leguas de distancia (es falso).

## MAZA AZOTE DE LICHES

Trata esta maza como una maza +1, excepto cuando se esgrime contra el falso Acererak. Si se esgrime en su presencia brilla con luz dorada, y cuando realiza ataques contra él trátala como una maza de interrupción +5. El falso Acererak reacciona con miedo al poseedor de la maza y realiza cualquier ataque con un 2 y cualquier hechizo con un CD de 2. La maza no gana este poder contra ningún otro objetivo.



## 19. LABORATORIO DE MOMIFICACIÓN (NE 3).

Esta cámara sirvió una vez como laboratorio de Acererak, pero las apariencias engañan.

*Las estanterías cubren las paredes, y cada estante está repleto de jaras, viales y botellas de vidrio de vivos colores. Un gran pupitre está entre dos bancos de trabajo. Una mano momificada solitaria, hierbas, huesos y calaveras están esparcidos por los bancos de trabajo. Botes de cerámica, urnas y rollos de lino siembran el suelo. A lo largo de la pared sur hay tres grandes vasijas de pie, de 4 pies de profundidad y de 7 de diámetro.*

Los personajes que registren las estanterías y sus recipientes encontrarán polvo e ingredientes arruinados. En las urnas y recipientes del suelo poseyeron una vez aceites, perfumes y ungüentos de los que aún queda el olor.

Además de las urnas lo único de interés que hay en la sala es la mano momificada de los bancos de trabajo, es una mano momificada descrita en el Libris Mortis página 80.

**Las vasijas:** Las tres parecen estar llenas de agua turbia. Tan sólo si se prueba revelan que esconden en realidad.

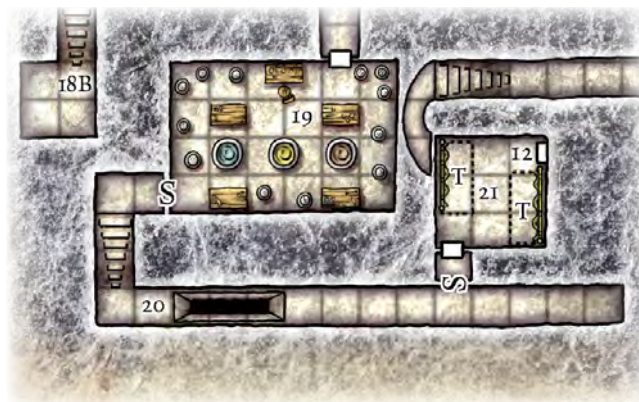
La que está más a la izquierda tan sólo contiene agua sucia.

La del medio contiene un ácido que quema la piel causando 1d4+1 el asalto después del contacto. La mitad de una llave dorada está en el fondo.

La de la derecha contiene la otra mitad de la llave, pero también ¡Un turbio cubo gelatinoso! Cualquier personaje que introduzca la mano será considerado Atrapado e inmediatamente introducido en la vasija. Tirar Iniciativa.

Cubo gelatinoso (forma de vasija): 54 PV, mirar Manual de monstruos página 43.

Las dos medias llaves irradian magia (Transmutación, NL 20). Si se unen crean una única llave a la que más adelante nos referiremos como “la primera llave”.



## 20. POZO DE LAS 200 PÚAS (NE 7).

Una brecha de 30 pies de largo y 10 de profundidad en el pasillo con el suelo cubierto de púas. Si se observa puede verse que las púas están lo suficientemente separadas para que un personaje de tamaño medio pueda pasar entre ellas caminando.

**Trampa:** Cualquier presión a lo largo de los últimos 10 pies del fondo de la brecha activa la trampa, una y otra vez a cada paso que provoque presión en el fondo de la brecha.

**Trampa lanzadora de púas:** VD 7, dispositivo mágico, se rearma automáticamente cada asalto, CD 25 Reflejos para esquivar la lanza, 10 pies de profundidad (1D6 por caída), pozo con púas (Ataque +15 C/C, 1D8 púas para cada objetivo causando 1D8 de daño cada una), diversos objetivos (objetivos en el pozo y en la zona de 5 pies adyacente al pozo), CD 24 Buscar, Inutilizar Mecanismo DC 20.

## 21. CÁMARA AGITADA (NE 10).

Los personajes ven una habitación que ha sido una cámara funeraria abandonada, muestra el dibujo 21:

*Sofás podridos, diversas sillas trono, pequeñas mesas, braseros, vasijas y abolladas y rotas urnas esparcidas por el suelo como si la cámara hubiese sido saqueada. Tan solo los tapices que representan rocas con maleza y verdes escenas de vida submarina parecen haber escapado al rudo saqueo.*

**Trampas:** La habitación entera forma parte de una trampa mágica, que tiene un 50% de posibilidades de activarse cada asalto que algún personaje permanezca en la sala.

Las trampas son más letales cuanto más cerca del tapiz légamo se está, que ha de ser movido para buscar en la pared de detrás (es necesario un CD 24 de Buscar para encontrar la puerta secreta en el muro occidental, cada vez que el tapiz es movido existe la posibilidad de activar la trampa perturbadora que causa que el tapiz se rompa...) La trampa del tapiz légamo y la trampa perturbadora pueden funcionar conjuntamente para crear un efecto desastroso.

Un inventario general de la habitación rebela 6 baúles cerrados y 24 cofres cerrados (Abrir Cerraduras CD 20 + 2D6).

Cofres 2, 6, 11 y 14: contienen 2 víboras pequeñas cada uno.

Cofres 4, 19 y 24: contienen 3 víboras pequeñas cada uno.

Cofres 1, 9 y 22: contiene 4 víboras pequeñas cada uno.

Víboras pequeñas (9): 4 PV, mirar características en el Manual de monstruos 281.

Cofres 3, 8, 10, 12, 13, 15, 18, 20, 21 y 23: contienen 10D10 po cada uno.

Cofres 5, 7, 16 y 17: contienen 2D4 zafiros (de 50 mo de valor cada uno) cada cofre.

**Trampa perturbadora:** VD 3, mecánica, activación por situación (50% de dispararse cada asalto lanza los dados al final del asalto), recarga automática cada asalto, efecto mecánico (la habitación se zarandea, los personajes caen al suelo y sufren 1 punto de daño, CD 14 Reflejos para mantenerse en pie) CD 28 Buscar para detectarla y CD 28 de Inutilizar Mecanismo para desactivarla.

**Trampa de tapiz légamo:** NE 9, mecanismo mágico, acción disparadora (si el tapiz es apartado, movido, descolgado o retenido cuando la trampa perturbadora termina su efecto, se dispara); activación (mágica) manual; efecto mágico (el tapiz sale légamo verde y cubre una zona de 10 pies de profundidad y 20 pies de largo inmediatamente delante de donde cuelga el tapiz, muriendo todo aquel que quede cubierto de la sustancia), CD 24 Reflejos para apartarse), CD 28 de Buscar para detectarla, No se puede desactivar de ninguna manera.

## Trampas del pasillo (NE 7)

Dos trampas acechan bajo el suelo del pasillo 21A, una en el cruce y la otra justo antes de la puerta que lleva a la sala 22, tal como se indica en el mapa.

**Trampas de pozo (2):** VD 5; mecánicas, activación por localización, rearme manual, **CD 20 de Reflejos** para esquivar la caída, 100 pies de profundidad (10d6 de caída), **Buscar CD 20, Inutilizar mecanismo CD 20.**

Un Nacido de la desolación espera silenciosamente en el fondo del pozo de la intersección de los dos pasillos (la trampa más a la izquierda).

**Nacido de la desolación:** 52 PG, Libris Mortis página 111.

## 22. CAVERNA DE LAS NIEBLAS (NE 7).

Si observan esta caverna desde fuera los personajes pueden ver lo siguiente:

*El pasillo se abre a una amplia caverna llena de una niebla plateada con jirones dorados.*

Las nieblas han sido creadas mágicamente (Abjuración NL 20), son perjudiciales y cualquiera que entre en ellas sin aguantar la respiración debe superar un CD 17 de Fortaleza o actuar como si estuviese confuso (como afectados por el hechizo confusión) deben superar la salvación cada asalto para poder actuar con normalidad. Realiza una tirada de salvación cada asalto, el efecto del confusión dura hasta el asalto posterior a salvarse. Después de eso el personaje es inmune al efecto de la niebla. La confusión es un efecto secundario de una melodía consuntiva de una cantora de la cripta que vive en las profundidades de la caverna.

**Monstruo:** Acererak enjauló una sirena en la gruta más allá de las nieblas, pero se escapó hace años (y los demonios encargados de devolver su condición a la tumba tras la salida de cada visitante no pudieron volver a capturarla y la han substituido). Ahora una cantora de la cripta vive aquí. Por pura casualidad la cantora de la cripta no es muy diferente a la sirena que una vez fue mágicamente atada a esta caverna (cuando los personajes eliminan la niebla muéstrales el dibujo 22. La cantora de la cripta estudia a los personajes mientras ellos la observan no hace ningún esfuerzo por esconderse. Tirar iniciativa.

**Cantor de la cripta (1):** 45 PV, mirar Libris Mortis pág. 93.

## 23. LO FALSO ESCONDE LA VERDAD.

La puerta del final norte del pasillo se abre a un muro de piedra liso, llamado “puerta falsa”. Sin embargo el muro esconde una puerta secreta en el suelo (CD 26 de Buscar). Esta se abre a un empinado corredor de estrechos escalones que desciende girando en espiral a un pasillo de 5 pies de ancho que se conecta con el área 24.

### 23A. PASILLO TRAMPA (NE 11).

A diferencia de la mayoría de puertas encontradas en la tumba, las puertas que se abren a este pasillo son dos anchas puertas dobles, en las que curiosamente (si alguien supera un CD 25 de Avistar) han empotrado bisagras que permiten abrir las puertas en cualquier dirección.

Un gas venenoso, mágicamente generado (Conjuración NL 20), que provoca sueño ocupa el pasillo. Si cualquiera de las puertas de este pasillo se abre, el gas saldrá para

llenar una zona de 30 pies de cualquier pasillo. Cualquiera que respire el gas debe superar una salvación CD 20 de Fortaleza o caer en un profundo sueño mágico del que nada puede sacar (ni daño, ni movimiento ni nada) excepto la dispersión del gas puede despertar a alguien afectado por este sueño. El gas se dispersa tras 10 asaltos de tener las puertas abiertas y no se genera nuevo gas hasta que todas las puertas del pasillo permanezcan cerradas 10 asaltos más.

El cambio de presión generado por la salida del gas es notado por un juggernaut de piedra en la cámara más allá del pasillo, que sale de la cámara para atacar persistentemente a las criaturas en los pasillos, estén despiertas o dormidas.

**Criatura:** Un juggernaut de piedra espera en la cámara más allá de 23A y se activa cuando se abre alguna puerta de los pasillos que traen hasta aquí. Todas las puertas se abren automáticamente al juggernaut.

El juggernaut de piedra (mostrar dibujo 23) es un tipo especial de gólem de piedra con un ataque de pisoteo en lugar de los ataques de golpetazo de los gólems. El gólem se mueve a la velocidad de un gólem de piedra (20 pies (4 cuadros) 2 en el mapa de la Tumba de los Horrores) y va y viene por todos los pasillos a los que puede llegar (no puede pasar por la puerta secreta de 23 ni por las escaleras que llevan a la zona 24). Ataca hasta ser destruido o todo aquello que haya en los pasillos quede hecho pulpa.

**Juggernaut de piedra, gólem de piedra (1):** 107 PG, ataque de pisoteo en lugar de los de golpetazo de los gólems (el juggernaut tiene +5 a los ataques de pisoteo y tiene pisoteo mejorado), en un ataque con éxito, siempre que no se le detenga causa 2d10+18 puntos de daño en el estrecho corredor.





## 24. PUERTA REFORZADA

Al final del pasillo los personajes ven lo siguiente:

Una puerta forjada con una aleación de metales brillantes con masivas bisagras reforzadas cierran el paso. Tres ranuras verticales desfiguran la superficie de la puerta a la altura de la cintura. Cada ranura es de 1 pulgada de ancho por 3 de largo.

Una puerta de acero de 5 pies de grosor (es muy caro para los demonios reponer las puertas de adamantita) imbuida con un globo de invulnerabilidad (tan sólo la puerta, no las bisagras y la piedra donde se anclan estas, permiten arrojarle cualquier hechizo de nivel 4 o inferior). El efecto no puede ser disipado con un dispar magia, aunque puede ser suprimido temporalmente 1d4 asaltos si se supera un CD 22 de dispar. Si la puerta es retirada de la roca en la que está anclada con algún tipo de ingeniería pierde todas sus propiedades mágicas.

La puerta está cerrada (CD 45 de Abrir cerraduras) aunque también se puede abrir si tres espadas se introducen en las ranuras y se hace girar el panel.

**Nota:** Una vez abierta la puerta 5 asaltos después se cerrará mágicamente sin que ningún objeto con una durabilidad inferior a la adamantita pueda detenerla (ya que está fortalecida mágicamente con invulnerabilidad que puede ser suprimida 1d4 asaltos) y si algún personaje intenta aguantarla desde la sala 25 debe superar un CD 30 de Fuerza, no hay otros métodos visibles de abrirla desde la sala 25.

25. SALA DEL TRONO CON PILARES (NE variable).

*Decenas de enormes columnas sostienen el techo de piedra negra. En el abismo de oscuridad de la sala puede verse un resplandor de luz anaranjada.*

Esta sala contiene diversas situaciones posibles que son descritas a continuación. El techo está a 30 pies de altura. El resplandor anaranjado es la gema de la zona C.

Columnas: Estas grandes columnas de 3 pies de diámetro son de multitud de colores pastel y todas irradian un aura mágica (Transmutación NL 12) que será descargada si son tocadas. Cualquiera que toque una columna (voluntaria o involuntariamente) debe superar una salvación CD 22 de Voluntad o flotar como si fuese afectado por un levitar pero sin poder controlarlo. Desafortunadamente no hay nada en el techo donde sujetarse. Peor aún, se nota una ligera brisa (en la parte más alta cerca del techo) que arrastra a los personajes hacia el noroeste o el noreste hacia las caras demoníacas de A o B a una velocidad de 30 pies por asalto. EL efecto cesa si los personajes son objeto de un quitar maldición o un disipar magia contra un CD de 23. Si no los personajes afectados llegarán pronto hacia donde los arrastra la brisa... Los que se encuentren más cerca de A irán hacia allí, y los que estén más cerca de B hacia B.



A. Cara demoníaca: Mientras los personajes se vayan acercando muéstrales que parece estar absorbiendo el aire hacia aquí (dibujo 6). Esta cara está cerca del techo (25 pies de altura) cualquier criatura a 5 pies de la cara es absorbida (sin ninguna tirada si está bajo el efecto de la levitación de los pilares o tras fallar una tirada de salvación CD 20 de Reflejos o de Fuerza). Afortunadamente, el efecto no es la aniquilación, los personajes vivos son teleportados y escupidos por la boca de la habitación 6, y todas sus posesiones son teleportadas a la habitación 33.

**B. Cara demoníaca:** Al igual que con la cara A cuando los personajes se vayan acercando verán la cara del dibujo 6, aunque esta tiene un tono azulado, también está a 25 pies de altura, aunque los personajes y sus posesiones se teleportan a la habitación 27A.

**C. Restos carbonizados:** Cuando los personajes miren aquí, muéstrales el dibujo 25C y lee el texto:

Cenizas, huesos, cráneos, restos de armas y armaduras calcinados están amontonados en torno a una brillante gema naranja.

En la gema puede detectarse mal (abrumadora) y magia (Universal NL 20) es una gema de deseos malditos (esta gema garantiza un deseo aunque pervierte todo lo posible lo deseado por el que ha cogido la gema y pide el deseo; el DM tiene la última palabra). Descripción: es una gema brillante, naranja, del tamaño de un puño. Una vez el deseo es realizado pasa a brillar con pulsos rojos. Activación: cualquiera que toque la gema recibe el conocimiento de que esta le concede un deseo a su portador. El deseo se pide de forma verbal. Efecto: Una vez se ha materializado el deseo pide a los personajes que tiren iniciativa, tira por la gema, aquellos que actúan antes pueden actuar, a su iniciativa la gema explota en una bola de fuego infernal de 15 pies de radio causando 200 puntos de daño a todos los que estén en la zona, a los que superen una tirada de salvación CD 23 de Reflejos tan sólo reciben 70 puntos de daño. La gema queda reducida a una masa formada por moho fétido de color púrpura y apestoso que burbujea y crepita. En una semana la gema vuelve a adquirir la forma de gema brillante y naranja y vuelve a garantizar un “deseo”.

D. El estrado de ébano y el trono de plata: muestra el dibujo 25D y lee:

*Un estrado oscuro con un trono de obsidiana con cráneos blancos como el marfil e incrustaciones de plata. Una corona y un cetro descansan en el trono. La corona es de oro, y el cetro tiene una punta plateada y otra dorada.*

Tanto la corona como el cetro son mágicos:

### Corona de oro

Esta corona posee diferentes poderes relacionados con la habitación 25.

**Descripción:** Una corona de oro.

**Activación:** Si cualquiera coge la corona y se la pone conocerá sus poderes.

**Efecto:** Una vez se pone en la cabeza se conoce que no se puede quitar la corona si no es tocada con el cetro. Inmediatamente después de coronarse el portador puede ver en la sala como si fuese de día, además es inmune al efecto de levitación de las columnas.

Sin embargo la corona no puede abandonar la habitación, si alguien la teleporta, ella y el que la lleve en la cabeza retornarán a la sala, el que la lleva no saldrá por su propio pie de la habitación si no se la quita antes.

### Cetro de oro y plata

También posee poderes relacionados con la habitación 25.

**Descripción:** un cetro con un bola dorada en un extremo y una esfera plateada en el otro.

**Activación:** Cuando tocan la corona con el extremo dorado el portador puede quitarse la corona, cuando se toca con el extremo plateado el portador debe superar una tirada de salvación CD 24 de Fortaleza o ser desintegrado y convertido en un montón de fétido polvo del que sólo puede ser retornado a la vida con un deseo o un milagro. Si se salva no pasa nada aunque no podrá quitarse la corona.

Buscar en el trono puede revelar varias cosas, como un grabado de la corona en plata en la parte inferior del trono (CD 15) y una puerta secreta debajo del trono (Buscar CD 32) sólo puede ser abierta mágicamente (tocando el grabado de la corona de plata con la parte plateada del cetro, el trono se hundirá y dejará a la vista un pasillo de 5 pies de ancho que se dirige hacia la habitación 28.

### 26. AZUL ELÉCTRICO (NE 10).

Ambas habitaciones con el mismo número tiene el mismo exterior:

*Esta pequeña puerta parece brillar con un leve resplandor azul. Una robusta argolla plateada cuelga seductoramente del centro de la puerta.*

Ambas puertas están cerradas pero no con llave, la de la izquierda está totalmente vacía y tan sólo contiene polvo. La de la derecha en cambio contiene:

Un largo sarcófago de madera descansa sobre una mesa baja de piedra. Por el suelo cajas, urnas y cofres rotos saqueados cubren la estancia.

El sarcófago contiene partes de una momia (no de una animada, si no los restos momificados de un humano) el vendaje está hecho jirones y sueltos. En la cabeza puede verse el brillo de una gran gema (una gran amatista) en un ojo.

**Criatura:** Si alguien roba a la momia, la gran gema se desintegra y la momia cobra vida iniciando el ataque con sus mejores habilidades. Lleva un anillo de resistencia al fuego bajo las vendas en la mano izquierda.

**Señor de las momias** (clérigo n10): 97 PV, posesiones: anillo de resistencia al fuego. Mirar tácticas en Manual de monstruos página 197-198).

**Tácticas:** la momia empieza el combate con un rematar a los vivos y luego una plaga de insectos.

### 27. DESTELLEO VIOLETA (NE 12).

Esta habitación tiene una entrada muy elegante:

*La pequeña puerta brilla con un centelleo violeta. Una plateada argolla cuelga del centro de la puerta invitando a ser usada.*

La puerta se abre fácilmente pero brilla con más intensidad cuando es tocada lanzando tonos de un verde enfermizo junto al violeta. Cuando se abra la puerta muestra el dibujo 27:

Esta sala de 10x10 tiene diversas armas cruzadas y escudos como decoración en sus paredes.

Un total de ocho conjuntos de armas y escudos guardan la habitación 3 en cada pared (esteoeste) y 2 flanqueando las puertas norte y sur.

**Criatura:** Las decoraciones son un tipo especial de objetos animados y atacan en masa a cualquier criatura que cruce el umbral o ataque a las armas de la habitación. Si un personaje es hecho pedazos la decoración superviviente vuelve a las paredes a esperar al siguiente intruso.

**Constructo Espadas cruzadas y escudos (8):** 52 PG, mirar descripción.

**Tácticas:** Si un personaje recorre toda la habitación hasta 27A dejarán de atacarlo y volverán a las paredes esperando al siguiente intruso.

#### Constructo Espadas cruzadas y escudo VD4

Neutral Constructo paqueño

**Iniciativa** +0; sentidos **visión en la oscuridad 60 pies.**

**CA** 16, toque 11, desprevenido 16

**PG** 52 (4DG); **RD** 5/-

**Inmunidades:** **Rasgos de constructo**

**Fortaleza** +1, **Reflejos** +1 **Voluntad** +4

**Velocidad Volanto** 30' (6 casillas)

**C/C 2 espadas largas** +9 (1d8+6/18-20)

Espacio 10' ; Alcance 10'

**Ataque Base** +8; **Agarre** n/a

**Acciones especiales:** -

Características **FUE** 22 **DES** 10 **CON** - **INT** - **SAB** 1 **CAR** 1

**Dotes** -

**Habilidades** -



## 27A. LA CÁMARA DE LA DESESPERACIÓN.

Los personajes que lleguen hasta aquí o que aparezcan aquí de repente (fruto del teleportar de la cara demoníaca de la sala 25), muestra el dibujo 27A:

*El agua cae de una fuente de la pared al suelo encharcando toda la estancia en la que hay restos putrefactos de esqueletos, armas y equipo. Hay unas runas inscritas en la pared norte.*

Cualquiera que estudie las runas y pueda leer común leerá:

*VOSOTROS QUE HABÉIS OSADO VIOLAR MI TUMBA, HABRÉIS DE PAGAR AHORA EL PRECIO. PERMANECED AQUÍ Y MORID DE HAMBRE, O ABRID LA PUERTA QUE HAY AL SUR, TRAS LA QUE TAMBIÉN OS AGUARDA UNA MUERTE SEGURA, SI BIEN RÁPIDA: ESCOJÁIS LO QUE ESCOJÁIS, HABÉIS DE SABER QUE YO, ACERERAK EL ETERNO, OBSERVARÉ VUESTROS FÚTILES ESFUERZOS, MOFÁNDOME DE ELLOS, Y DISFRUTARÉ DE VUESTRA AGÓNICA MUERTE.”*

El agua es potable, pero su capacidad de nutrición queda demostrada por la cantidad de esqueletos presentes en la estancia. Varias grietas en el suelo aseguran que inundar la sala es imposible. La puerta a la habitación 27 se abre fácilmente, pero los constructos animados esperan allí si no han sido destruidos todos, aunque cesarán sus ataques tan pronto como el personaje atacado entre en esta habitación de nuevo.

Tesoro: Entre todos los restos putrefactos aún quedan objetos de valor, Buscar CD 18 743 po en una bolsa agujereada, varias gemas y viales rotos, una varita rota (con 0 cargas), una poción de reducir persona y un mayal +1 con el nombre “Destrozacráneos” escrito en idioma enano en el mango.

## 28 EL VESTÍBULO MARAVILLOSO.

El estrecho pasillo bajo el trono conduce hacia un rellano con escaleras hacia el sur, mira el dibujo 28:

*Los escalones, las paredes y el techo de esta entrada parecen forjados por separado en minerales preciosos o semipreciosos. Una llave de bronce yace tirada en el cuarto escalón.*

Los escalones están contruidos en: ónix, mármol rosa, lapislázuli, mármol negro, serpentina dorada y malaquita, respectivamente de abajo a arriba. Los muros son paneles de cobre (pulidos y relucientes), colocados entre maderas exóticas con inscripciones de marfil. El techo es de plata para reflejar y multiplicar la luz de la estancia. Sobre el cuarto escalón yace una larga y cilíndrica llave llamada la llave de antipatía (mirar descripción abajo). Las hojas de la puerta parecen hechas de mithril.

### Llave de antipatía

Esta llave tiene el efecto de repeler a las criaturas.

Descripción: Parece ser una llave normal que sirve para abrir las puertas de mithril de la sala 28, aunque una tirada de Buscar CD 30 revelará que no es el caso.

Activación: Al tocarla surge efecto la antipatía.

Efecto: Se debe superar una salvación de Voluntad CD 23 para superar el efecto de antipatía de la llave, si no se supera se tirará la llave y no se volverá a tocar voluntariamente, incluso superando la tirada cualquier personaje se sentirá incómodo con ella.

Aura: Encantamiento Abrumadora NL 20.

## 29. LAS PUERTAS DE MITHRIL (NE 9).

Las puertas tienen 14 pies de ancho y 28 de alto (y 3 pies de espesor). No están forjadas en mithril, pero aparecen como si lo fuesen (como en otras partes de la tumba es muy caro para los demonios restablecer la puerta original). Sin embargo al truco de dar a las puertas el aspecto de mithril también se le ha añadido un hechizo de globo de invulnerabilidad, aunque tan sólo a las puertas no a sus goznes ni la piedra que las rodean que pueden sufrir cualquier

hechizo de nivel 4 o menor. El efecto no puede ser disipado por un disipar magia aunque si suprimido 1d4 asaltos si se supera una tirada de disipar CD 22. Si alguna de las puertas es retirada pierde toda su magia. También disfrutan de un efecto trampa llamado “la inundación de sangre”.

Las puertas están cerradas (Abrir cerraduras CD 45, mirar trampas más abajo) pero ofrecen una atractiva cerradura. Donde se unen ambas válvulas a la altura de la cintura hay un hueco en forma de copa o hemisférica con un agujero en el centro. La cerradura parece abrirse con la llave de antipatía, pero si se inserta esa llave el personaje sufrirá 2d10 puntos de daño por electricidad, mientras que si se utiliza la “primera llave” de la habitación 19 se sufren 4d10 puntos de daño también por electricidad.

La llave para estas grandes puertas es el cetro de oro y plata de la habitación 25D. Si la parte dorada se inserta en la cavidad las puertas se abren silenciosamente. Pero si se inserta la parte plateada se debe superar una tirada de salvación CD 23 de Voluntad o ser escupido por la boca demoníaca de la habitación 6 totalmente desnudo y todas sus posesiones a la sala 33, y el cetro vuelve a la zona 25D.

## 31. SALIDA EN FASE.

Estas dos puertas emparejadas en el sur de la sala son de una sola dirección, son construcciones mágicas internas del dungeon (Transmutación NL 20) utiliza un efecto similar a un hechizo de paso en muro que permite a los personajes que se aproximen desde el norte llegar al pasillo esteoeste cerca de 21A. Una vez atravesado el pasillo simplemente no existe desde el sur. Una vez que una parte de algo entra no puede volver atrás. Si se intenta pasar una cuerda o algo similar, intentar tirar hacia el norte es como tirar de una pared, como si estuviera incrustada.

### 32. LA CRIPTA ¿VERDADERA? (NE 8)

Lee con atención, la habitación más allá de la puerta secreta, ya que cambia de aspecto según las acciones de los personajes.

#### La puerta secreta a la cripta verdadera.

La puerta secreta en esta localización indicada en el mapa lleva al interior de la cripta. Descubrir la puerta secreta requiere una tirada de Buscar CD 25 que revela una pequeña cerradura. Si “la primera llave” es insertada (la llave de oro de la habitación 19) o si se supera un Abrir cerraduras CD 40, una sección de 10 pies se hunde en el suelo, es un bloque de adamantita (¿alguien duda de que llega el final de la aventura?).

#### La cripta.

El bloque de piedra revela una cámara funeraria de 20 pies de profundidad y 10 de ancho, abovedada de 25 pies de altura. La habitación parece totalmente vacía excepto por una depresión de pocas pulgadas en el centro de la sala. Una inspección minuciosa (Buscar CD 25) revela un pequeño agujero en el centro de la depresión (¡otra cerradura!).

Si “la primera llave” es insertada o una tirada de Abrir cerraduras CD 45 es fallada por 5 o más, la trampa “primera llave” es activada.

Trampa “primer llave”: VD 6, mecanismo mágico, disparada por una acción (explicada arriba), rearme automático, la llave explota como una bola de fuego lanzada por un mago de nivel 10, 10d6 de daño, CD 14 de Reflejos para mitad de daño. Buscar CD 32, Inutilizar mecanismo CD 37.

Si la llave de antipatía es introducida no pasará nada hasta que se gire totalmente 3 veces a la derecha, si esto ocurre mira la cripta trampa.

La cripta trampa: VD 6, mecanismo mágico, acción desencadenante (utilizar la llave de antipatía o superar un Abrir Cerraduras CD 45), rearme automático, la verdadera cripta se levanta del suelo (20d20 de aplastamiento); puede afectar a diferentes objetivos (a todos aquellos que se encuentren en los últimos 15 pies de la estancia de 20 pies), nunca falla el ataque, el ataque dura 1 asalto, Buscar CD 30, Inutilizar mecanismo CD n/a a los que están atrapados, pero los que están fuera pueden intentar superar

un CD 30 de Inutilizar mecanismo para volver a descender la cripta verdadera y sacar a sus, seguramente, difuntos compañeros.

Una vez la trampa ha sido accionada los 15 pies finales de la cámara quedan ocupados por una cripta de mithril. Aparece una puerta de mithril con un asidero en el centro, que se abre a la sala 33, a el interior de la cripta de mithril tras superar una tirada de Fuerza CD 15 por al peso de la puerta.

### 33. CRIPTA DE ACERERAL, EL DEMILICHE (NE 12).

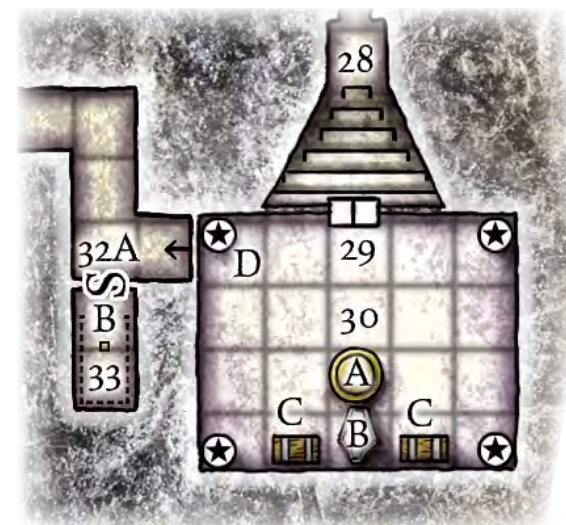
Cuando los personajes abran la puerta de mithril muéstrales el dibujo 33:

*Un montón de gemas, monedas, viales, pergaminos y otros objetos aparece ante vosotros en el interior de la cripta de mithril, pegado a la pared con grabados inscritos hay un féretro de piedra. El féretro está cubierto por una fina capa de polvo con huesos esparcidos y una calavera con gemas incrustadas.*

Aquí yace el demiliche Acererak...o eso es lo que parece. Muchos aventureros que llegaron hasta esta cripta “verdadera” murieron gritando, pensando que sus almas estaban siendo arrancadas por el mismo Acererak. Pero realmente la calavera descrita en la cripta de mithril es tan sólo un poderoso y letal enemigo para los personajes, creado por el demiliche para dar credibilidad a su plan creado hace eones. El verdadero demiliche reside en la Fortaleza de la Conclusión en el Plano de la Energía Negativa, tratando de combinar su energía negativa con la del plano para crear una terrible apoteosis...pero eso es otra historia (que se cuenta en Retorno a la Tumba de los Horrores).

**Criatura:** Acererak dejó entre sus restos un potente constructodemiliche en lo más profundo de la cripta. Si el tesoro es tocado el polvo se levantará como un remolino y adquirirá forma humanoide. Hace mucho tiempo esta forma no podía dañar a los intrusos si éstos no interactuaban con ella. Pero actualmente la forma es un fantasma totalmente formado y poderoso que atacará a los personajes que intenten tocar el tesoro.

Peor es el constructodemiliche, en forma de calavera enjoyada (muestra el dibujo 33A si los personajes examinan la calavera o si esta ataca). En décadas pasadas la calavera





debía esperar hasta ser tocada, pero actualmente, si alguien toca el tesoro o la calavera, esta ataca con su poder de absorber almas inmediatamente hasta acabar con todos sus enemigos.

**Fantasma** (Humano guerrero N5): 32 PV, mirar Manual de Monstruos página 119.

**Constructodemiliche:** 49 PV, mirar descripción abajo.

### Constructo Demiliche

VD 12

Neutral Maligno Diminuto

**Iniciativa** +0; sentidos **Visión en la penumbra 60pies**

**CA** 26, toque 12, desprevenida 26

**pg** 49 (9DG); **RD** 20/arma afilada o vorpalina

**Inmunidades** magia (como gólem, mirar abajo), inmunidades de constructo.

**Fortaleza** +3 **Reflejos** +3 **Voluntad** +3

**Velocidad** volando 20 pies (4casillas)

**Espacio** 1/2 Alcante 0 pies

**Ataque base** n/a **presa** n/a

**Acciones especiales** Absorber alma\*

Características **FUE** 10 **DES** 10 **CON** - **INT** - **SAB** 10 **CAR** 1

**Dotes.** -

**Habilidades** -

**Inmunidad a la magia** (Ex) El constructodemiliche es inmune a toda la magia, efectos mágicos, habilidades como hechizos y supernaturales, como si el lanzador fallara por culpa de la resistencia mágica, excepto los siguientes.

**Orden imperiosa:** con una orden de "Olvidar" lo devuelve a su sitio sin absorber ningún alma.

**Palabra poderosa "Muerte"** le causará 10 puntos de daño si se falla la tirada de salvación.

**Hacer añicos** dirigido contra él le causará 10 puntos de daño si se falla la tirada de salvación.

**Mordedura visual** le causará 10 puntos de daño si se falla una tirada de salvación.

**Disipar el mal** le causará 10 puntos de daño.

**Palabra sagrada** lanzado contra él le causará 20 puntos de daño si se falla la tirada de salvación.

**Absorber alma** (Su) En substitución a los ataques normales el constructodemiliche ataca con su poder de absorber alma cada asalto. La calavera se levanta en el aire 5 pies y ataca a un personaje para intentar absorberle el alma atráandola en una de sus gemas (atacando a los personajes más poderosos primero). *(continuación siguiente parrafo).*

*(continuación Absorber alma).* Para resistir la absorción del alma se debe superar una tirada de Fortaleza CD 23, si el personaje se salva le volverá a atacar el siguiente asalto, si falla, su alma estará encerrada en una de las gemas de la calavera que brillará con maldad, el cuerpo caerá y se convertirá en una masa corrupta de moho en un solo asalto, perdido para siempre.

La calavera puede absorber hasta 8 almas cada día. Si queda algún enemigo cuando está totalmente saciada, empieza a poner en circulación un blasfemia (Manual del jugador página 205), una por asalto con nivel de lanzador variable 6+3d6.

**Historia:** Hace muchos años un planodeudo de insuperable maldad y docto tanto en magia arcana como divina, siguió todos los pasos para preservar su vida más allá de los siglos que ya había vivido, y esta criatura se convirtió en el liche Acererak. A lo largo de los años que siguieron reunió hordas de terribles servidores en los tenebrosas estancias que hoy forman su tumba. Finalmente Acererak descubrió el modo de perpetuar su existencia y su poder, así que las siguientes 8 décadas su sirvientes trabajaron para crear la Tumba de los Horrores. Entonces cuando parecía que Acererak había matado a todos sus sirvientes y esclavos y escondió mágicamente la entrada a sus salones y parecía que se había quedado en su encierro final, mientras su alma recorría extraños planos de existencia desconocidos incluso para los más sabios de los sabios (aunque cuando tuvo claro su objetivo final su conciencia fue trasladada al Plano de la Energía Negativa).

Si el constructodemiliche es destruido, cada personaje con el alma atrapada debe realizar una tirada de salvación de Voluntad CD 18, si falla significa que el demiliche se ha alimentado de su alma y se ha perdido para siempre, los que la superen no están destruidos, pero su alma está atrapada en la gema, es la evidencia de un leve brillo en la gema (y el personaje es visible como una pequeña figura si se utiliza un visión verdadera o algún medio similar). Trata la gema como el recipiente de un atrapar el alma (Manual del jugador página 208).

## Tesoro

El montón de monedas y objetos incluye lo siguiente:

Todos los objetos que los personajes hayan perdido en las diferentes trampas.

97 gemas de 10 po de valor cada una y tres grandes gemas (1 peridoto de 1000 po de valor, 1 esmeralda de 5000 po de valor y 1 ópalo negro de 10000 po de valor).

Las gemas insertadas en la calavera del constructo demiliche, dos rubies de 5000 po cada uno en los ojos y 6 diamantes puntiagudos (como dientes) valorados en 500 po cada uno que forman los dientes de la mandíbula.

3 pociones de curar heridas serias, 1 poción de heroísmo, 2 aceites de filo afilado, 2 pociones de volar y una poción de colmillo mágico superior.

2 pergaminos de orden imperiosa, un pergamino de lentitud, un pergamino de ojo arcano, un pergamino de hacer añicos, un pergamino de rayo abrasador, un pergamino de disipar el mal, un pergamino de flecha ácida de Melf y un pergamino de palabra poderosa: matar.

Un anillo de caída de pluma, un cetro metamágico, silencio y un bastón de fuego.

Una espada a 2 manos defensora +3, una lanza traidora maldita y 2 espadas largas malditas 2.

Unas gafas de vista vital (Libris Mortis página 78).

Un pavés envuelto (Libris mortis página 77).

### Concluyendo la aventura:

Una vez los personajes consigan, fallen o huyan de la Tumba, los demonios vuelven a reponer todo en su sitio, seguramente no todo enseguida, pero eso es lo que hacen para Acererak, cuyos objetivos son demasiado terribles para ser comprendidos.

Este es el final de la expedición a la Tumba de los Horrores. Esperamos que tus jugadores lo hayan pasado bien, los desafíos les hayan gustado y sus recompensas hayan sido bien recibidas.





# Tomb of Horrors

One square = 10 feet

	Stairs		Secret trap door
	Door		Concealed door
	Double doors		Fresco/relief
	One-way door		Sub-passage
	False door		Covered pit
	False double doors		Pit trap
	Secret door		Pit
	One-way secret door		Archway
	Chest		Slick-glazed floor
	Candelabra		Table/desk
	Pew		Curtain
	Railing		Mosaic path
	Alter		Mist
	Chair, Throne		Trigger
	Vat		Pillar
	Urn		Statue





## Ilustraciones

