

LOS GIGANTES DE XARKAZ

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 4

EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO

LOS GIGANTES DE XARKAZ



CRÉDITOS

Escrito por
Juan Sixto

Diseño y maquetación de
Esther Sanz, Javier Charro y Manuel J. Sueiro

Ilustraciones y portada de
Javier Charro

Mapas de
Esther Sanz

Corrección de
Laura Fernández Perea

Revisión de
Pablo Sixto y Pablo Claudio Ganter

Stock: Shenandoah National Park Snow y Tamorlan.

Publicado por Nosolorol SL C/ Ocaña 32. 28047 Madrid

INTRODUCCIÓN

Introducción

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

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

Trasfondo de la aventura

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

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

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

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

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

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

Aunque Voldor ha cambiado mucho, el pueblo de Smikast apenas ha cambiado desde su liberación. Siguen habitando los viejos salones que una vez pertenecieron a los Peregrinos, y se sienten cómodos junto al enorme cristal de xion de la Torre, aunque, tras sufrir varios terremotos, toda la estructura ha quedado casi oculta bajo la montaña, ahora conocida como el Pináculo de Xarkaz por los humanos de la región. Actualmente, los svirfneblin únicamente abandonan su hogar para salir a cazar en las faldas nevadas de la montaña y las zonas cercanas del bosque de Khanoz. Sus cazadores aprovechan las horas de oscuridad para capturar las criaturas que pueblan la región, ya sea para comer o para los terribles experimentos de Smikast. Sus capacidades mágicas para las ilusiones y su pequeño tamaño les han llevado a desarrollar estrategias de caza basadas en espejismos que les permiten no ser vistos hasta que es demasiado tarde. Esto ha servido también para asustar a los pocos humanos que se han acercado a su territorio durante estos años, creando así la leyenda de los gigantes de Xarkaz (ver página 5).

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

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

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

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

Donde transcurre la aventura

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

Resumen de la aventura

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

PARTE I: LA EXPEDICIÓN PERDIDA

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

PARTE II: EL ATAQUE DE LOS GIGANTES

Una vez localizado el destacamento principal de la expedición, los aventureros descubrirán que estos llevan días luchando por su vida contra los temibles gigantes de Xarkaz. Deberán tomar decisiones difíciles sobre cómo manejar la situación,

tratar de salvar el máximo número de vidas posibles y organizar un rescate con todo en su contra. En cierto momento, los aventureros descubrirán que no todo es lo que parece y que, tras los esquivos gigantes de Xarkaz, se encuentran unas pérfidas criaturas no tan grandes, pero mucho más ingeniosos que los gigantes, los svirfneblin. Finalmente, tendrán que seguir los pasos de Androu de Tabalard y sus compañeros hacia la cumbre de la montaña.

PARTE III: UN RESCATE EN LA OSCURIDAD

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

Ganchos de la aventura

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

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

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

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

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

Reliquias de los Peregrinos. Algunos expertos afirman que bajo el Pináculo de Xarkaz se esconde una ancestral estructura creada por la Raza de las Estrellas. De la misma manera que ha

ocurrido con Androu y la propia cofradía, cualquier aventurero con interés en rescatar o saquear reliquias puede ver un posible beneficio en investigar el lugar. Este gancho es especialmente útil para aventureros con los trasfondos Estudioso de los Peregrinos, Explorador del Vajra o incluso Habitante del Vajra.

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

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

Resumen de personajes no jugadores

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

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

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

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

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

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

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

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

PARTE I: LA EXPEDICIÓN PERDIDA

El Encuentro con Nanna

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

UNA PETICIÓN DE AYUDA

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

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

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

La «trampa» de Nanna

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

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

La mujer en el suelo es la propia Nanna, burdamente disfrazada para la ocasión. Si alguno de los aventureros conoce a Nanna de algún evento anterior, por ejemplo, porque forma parte de su trasfondo, bastará con una prueba de Inteligencia (Investigar) a CD 15 para descubrirla. Los tres bandidos que la están amenazando son nada menos que tres cubos gelatinosos (**El Resurgir del Dragón**, página 369), bajo el control de Nanna, a los que esta ha transformado en vulgares rateros mediante creativos conjuros de Polimorfar. Usa las estadísticas de Bandido al comenzar el combate, aunque, cuando estos llegan a 0 puntos de golpe, en lugar de morir vuelven a su forma original de cubo gelatinoso (con sus puntos de golpe completos), haciendo inmediatamente un ataque de Engullir contra el aventurero que realizó el ataque si este se encuentra a 5 pies. Mientras dure el combate, Nanna seguirá en el suelo, atenta al desarrollo del mismo para poder evaluar a los aventureros. Los cubos gelatinosos tienen órdenes de no matar a nadie, aunque no tendrán problema en dejar inconsciente al máximo número de aventureros.

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

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

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

Investigando en la ciudad

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

En esta sección se describen varios lugares de Tabalard donde los aventureros pueden comprar suministros o recabar información. Además, en el «Apéndice II» (ver página 28), tienes descrita la ciudad y otras localizaciones importantes que puedes utilizar durante esta parte de la aventura.

RUMOROLOGÍA

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

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

LA LEYENDA DE LOS GIGANTES DE XARKAZ

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

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

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

EL GREMIO DE CAZADORES DE TABALARD

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

EL MERCADO DE LAS PIELES

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

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

Ropa de abrigo: Este conjunto de ropa está especialmente preparado para resistir las bajas temperaturas e incluye guantes y una gruesa capa de piel. Otorga ventaja para las tiradas de Constitución contra Frío Extremo (ver página 7).

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

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

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

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

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

Camino hasta el puente

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

MOVIMIENTO

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

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

LUZ Y VISIÓN

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

Clima

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

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

TABLA DE CLIMA

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

Dormir en el bosque

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

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

Encuentros aleatorios

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

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

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

EN EL CAMPAMENTO MADERERO

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

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

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

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

A. Aserradero

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

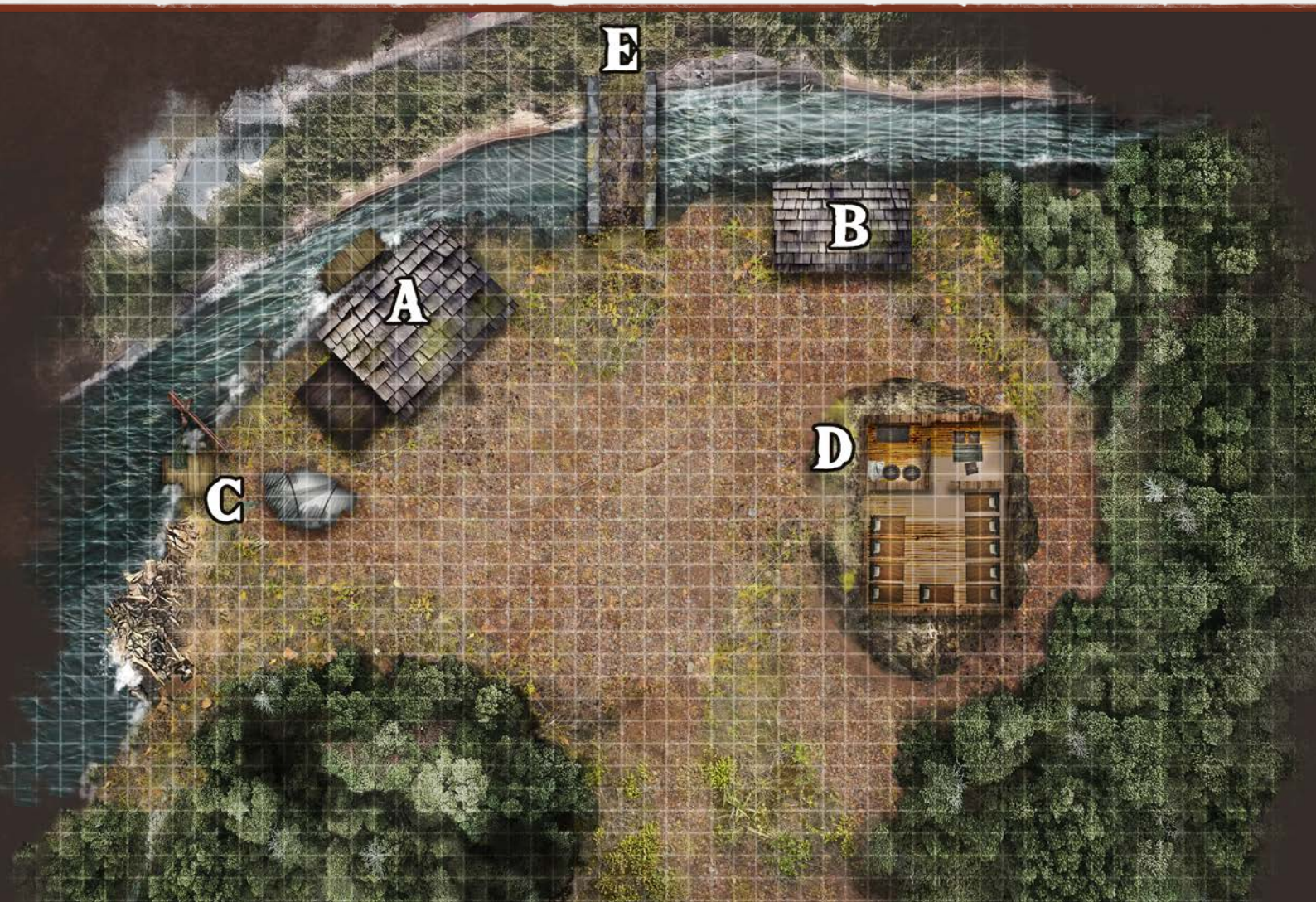
B. Casa de los cazadores

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

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

C. Embarcadero de mercancías

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



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

D. Barracones

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

E. Acceso norte

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

Buscando a Yashtak

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

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

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

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

Ataque al campamento

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

PARTE II: EL ATAQUE DE LOS GIGANTES

Llegando hasta la salina

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

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

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

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

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

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

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

Lo ocurrido hasta ahora

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

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

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

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

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

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

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

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

Cómo manejar la Parte II

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

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

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

CÓMO UTILIZAR A LOS SVIRFNEBLIN EN COMBATE

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

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

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

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

La salina

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

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

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

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

La cueva fortificada

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

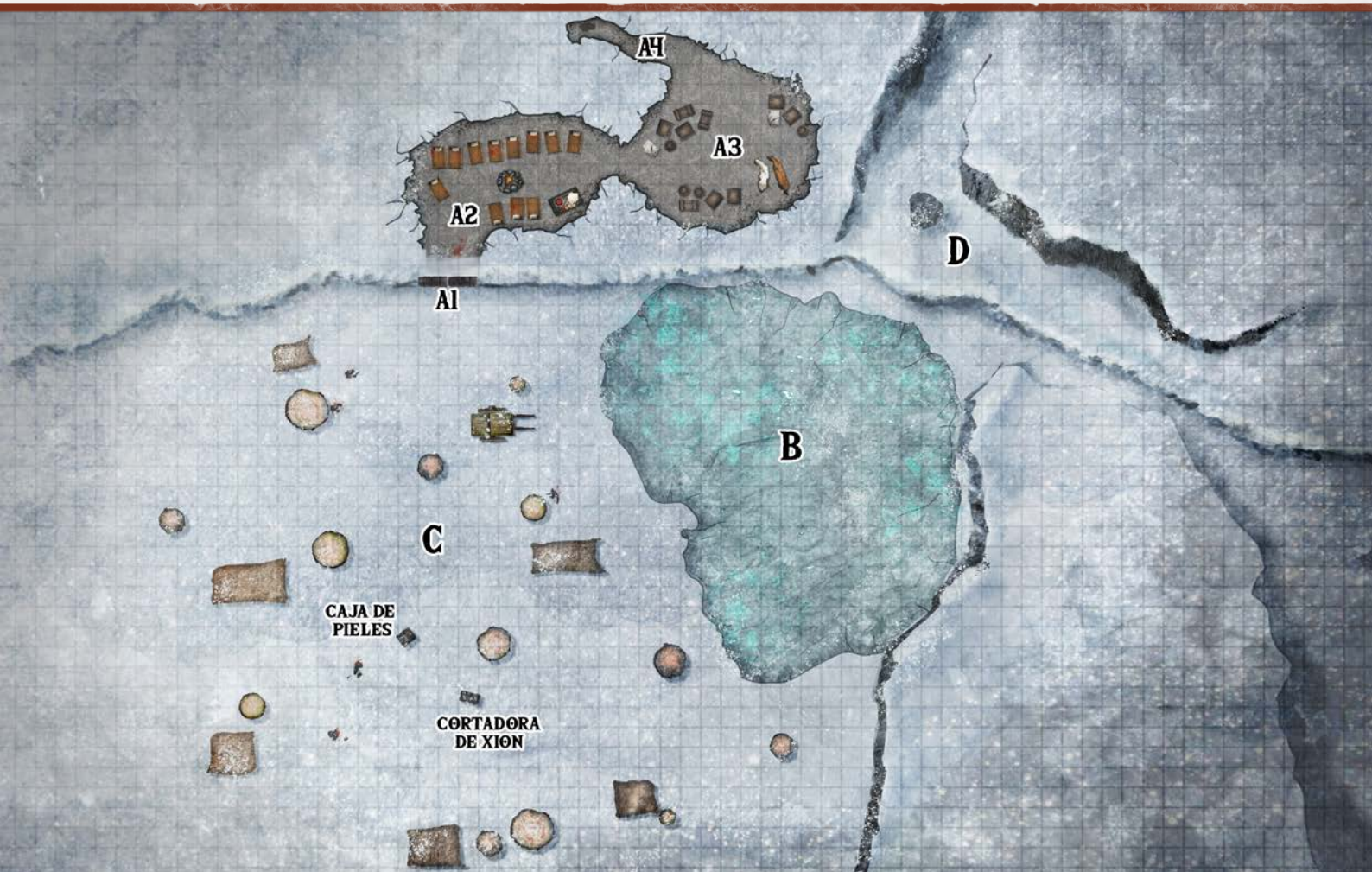
observa la luz de antorchas emanando de su interior. Parece un lugar resguardado, donde la nieve se acumula contra ella y el viento gélido de las montañas mueve ligeramente la puerta, como si tratase de entrar.

A.1. Entrada

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

A.2. Enfermería

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



TRABAJADORES ENFERMOS

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

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

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

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

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

A.3. Almacén

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

A.4. Túneles de salida

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

B. El lago congelado

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

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

C. Pilas de suministros

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

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

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

D. El peñasco

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

Personalidades relevantes

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

La emboscada

DESARROLLO DE LOS ACONTECIMIENTOS

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

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

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

CONOCER A LOS SUPERVIVIENTES

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

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

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

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

EL PLAN DE MARBAR

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

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

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

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

CONOCIENDO AL ENEMIGO

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

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

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

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

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

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

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

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

ESCAPANDO DE LA SALINA

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

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

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

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

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

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

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

NEGOCIANDO CON MARBAR WOHEBBNIC

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

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

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

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

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

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

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

PARTE III: UN RESCATE EN LA OSCURIDAD

El Pináculo de Xarkaz

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

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

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

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

Llegando al Pináculo de Xarkaz

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

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

Características generales

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



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

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

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

Puertas. Salvo excepciones, las puertas de la guarida están construidas con madera y hierro y tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Mediana. Aunque pueden atrancarse, las cerraduras están destruidas por el paso del tiempo y los svirfneblin las tienen siempre abiertas. Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 18) o rompiéndola (CA 17, 35 PG de daño contundente).

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

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

ENCUENTROS ALEATORIOS

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

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

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

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

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

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

Patrulla de rastreo. Un grupo formado por 1d6 cazadores y 1d3 bestias mutantes medianas acaba de volver de su turno de exploración en el exterior, o se dirigen a la salida para comenzar su turno. Es fácil oírles venir gracias a sus bestias,

pero escapar del olfato de las mismas puede resultar muy complicado.

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

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

Personalidades relevantes

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

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

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

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

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

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

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

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

PISO SUPERIOR

1. Sala de las columnas

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

2. Sala de los combates

PISO SUPERIOR



PISO INFERIOR

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

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

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

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

3. Armería

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

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

4. Barracón de exploradores

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

5. Perreras

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

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

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

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

6. Sala de castigos

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

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

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

7. Templo de Ahzek

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

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

8. Letrinas

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

9. Granja de insectos

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

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

10. Escaleras de bajada

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

11. Estanque natural

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

12. Destilería

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

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

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

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

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

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

13. La carnicería

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

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

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

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

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

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

14. Ruinas

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

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

PISO INFERIOR

15. Pared del cristal

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

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

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

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

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

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

16. Almacén de los Peregrinos

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

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

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

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

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

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

17. Taller de los Peregrinos

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

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

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

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

18. Sala de los Elfos torturados

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

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

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

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

19. Habitáculos de los acólitos

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

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

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

20. Salón de fiestas

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

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

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

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

21. Sala de la estatua

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

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

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

22. Pozos de cría

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

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

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

23. Sala de tortura y celdas

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

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

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

Criaturas. En todo momento, dos devoracarnes vigilan a los prisioneros de la sala. Veer Thakre usa las estadísticas de Mago (**El Resurgir del Dragón**, página 85), tiene dos niveles de agotamiento, 22 puntos de golpe y únicamente 4 espacios de conjuro sin gastar. Androu de Tabalard usa las estadísticas de Caballero (**El Resurgir del Dragón**, página 364), está Envenenado, tiene cinco niveles de agotamiento, 9 puntos de golpe y únicamente 4 espacios de conjuro sin gastar.

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

24. Laboratorio

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

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

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

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



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

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

25. Aposentos de Smikast

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

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

Escapando del Pináculo

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

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

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

CONCLUSIONES

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

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

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

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

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

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

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

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

TESOROS

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

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

Y a continuación...

Los sucesos desencadenados en esta aventura resonarán por toda la región, obligando a varias facciones a mover ficha para tratar de obtener ventaja de lo ocurrido. El siguiente capítulo de esta aventura será **Armonía en la Tormenta**, de próxima publicación por **Nosolorol Ediciones**. Se trata de una aventura diseñada para personajes de nivel 6 y que puede jugarse inmediatamente después de los sucesos descritos en esta aventura o intercalando algunas aventuras entre ellas. En **Armonía en la Tormenta**, los aventureros deberán investigar el robo de algunas páginas del «Vademécum de Chraunnus

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

APÉNDICES

Apéndice I: Enemigos

MARBAR WOHEBBNIC

Gnoma Pequeña, neutral buena

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 33 (6d8+6)

Velocidad: 25 pies

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

Tiradas de salvación: Int+6, Sab+4

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

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

Idiomas: Gnomo, gengo, común

Desafío: 3 (700 PX)

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

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

CORTADORA DE XION

Objeto maravilloso, raro

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

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

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

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

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

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

Acciones

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

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

ARIETE

Gigante Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 14 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 52 (7d10+14)

Velocidad: 40 pies

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

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

Idiomas: Común

Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

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

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

CAZADOR SVIRFNEBLIN

Humanoide Pequeño (gnomo), neutral maligno

Clase de Armadura: 15 (camisote de malla)

Puntos de golpe: 35 (7d6+14)

Velocidad: 20 pies

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

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

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

Idiomas: Infracomún

Desafío: 1 (200 PX)

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

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

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

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

Avoluntad: Indetectabilidad (solo a sí mismo), Prestidigitación

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

Acciones

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

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

DEVORACARNE DE AZHEK

No muerto Pequeño, caótico maligno

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

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 17 (5d6)

Velocidad: 25 pies

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

Habilidades: Sigilo +5

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

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

Idiomas: Infracomún

Desafío: 1 (200 PX)

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

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

Acciones

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

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

SMUWUDDWH LA MORTIFICADA

No Muerto Mediano, caótica malvada

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

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 39 (6d8+12)

Velocidad: 30 pies

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

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

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

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado

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

Idiomas: Infracomún, gnomo, élfico.

Desafío: 3 (700 PX)

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

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

A voluntad: Indetectable (solo a sí mismo)

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

Acciones

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

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

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

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

ACÓLITO DE AZHEK

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

No muerto Pequeño, caótico maligno

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 29 (6d6+6)

Velocidad: 20 pies

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

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

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

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

Idiomas: Infracomún

Desafío: 2 (450 PX)

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

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

Trucos (a voluntad): Remendar, Taumaturgia

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

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

Nivel 3 (2 espacios): Reanimar a los muertos

Acciones

Multiataque. El acólito realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

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

SMIKAST EL HERALDO DE AZHEK

No muerto Pequeño, caótico maligno

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

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 20 pies

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

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +5

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

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

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

Idiomas: Infracomún, Peregrino.

Desafío: 5 (1800 PX)

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

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

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

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

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

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

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

Nivel 4 (1 espacios): Piel de piedra

Acciones

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

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

Acciones de guarida

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

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

Apéndice II: La ciudad de Tabalard

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

Límite de dinero: 10 000 po

Guardias: 90 patrullando en todo momento

Autoridad: Señores de Tabalard

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

Aspectos:

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

HISTORIA

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

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

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

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



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

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

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

PRINCIPALES LOCALIZACIONES

A continuación se describen las localizaciones más importantes de Tabalard:

A. El santuario de Erekar

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

B. El palacio de los Héroes de Tabalard.

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

C. La iglesia de Arastu

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

D. La Rama Dorada

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

E. Sede de la Justicia

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

F. Mercado de la Carne

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

G. El Puerto Ribereño

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

H. Delegación del Imperio Mida

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

I. Cuartel de Las Lanzas de Lantamar

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

PERSONALIDADES RELEVANTES

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

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

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

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

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

Apéndice III: Monstruos

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

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

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

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

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

BESTIA MUTANTE MEDIANA

Aberración Mediana, neutral maligna

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

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 39 (6d8+12)

Velocidad: 40 pies

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

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4.

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)



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

Acciones

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

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

BESTIA MUTANTE GRANDE

Aberración Grande, neutral maligna

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

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 50 pies

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

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5.

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: -

Desafío: 3 (700 PX)

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

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

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

Acciones

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

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

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

BESTIA MUTANTE ENORME

Aberración Enorme, neutral maligna

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

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

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 97 (13d8+39)

Velocidad: 30 pies, 60 pies volando

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

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +1.

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: -

Desafío: 6 (2300 PX)

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

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

Acciones

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

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

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

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

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

MADRIGUERAS DE BESTIAS MUTANTES

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

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1.1 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. El Resurgir del Dragón Copyright 2017, Nosolorol S.L.; Authors Pedro J. Ramos, Juan Sixto, Pablo Sixto, Pedro Gil, Pablo Claudio Ganter y Josu Bermúdez.

Los Gigantes de Xarkaz Copyright 2018, Nosolorol S.L.; Author Juan Sixto.

LOS GIGANTES DE XARKAZ

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

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

Los Gigantes de Xarkaz es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 4, que deberían alcanzar el nivel 5 al finalizar la aventura, aproximadamente.