

PIONEROS DE VOLDOR



PROHIBIDA SU VENTA

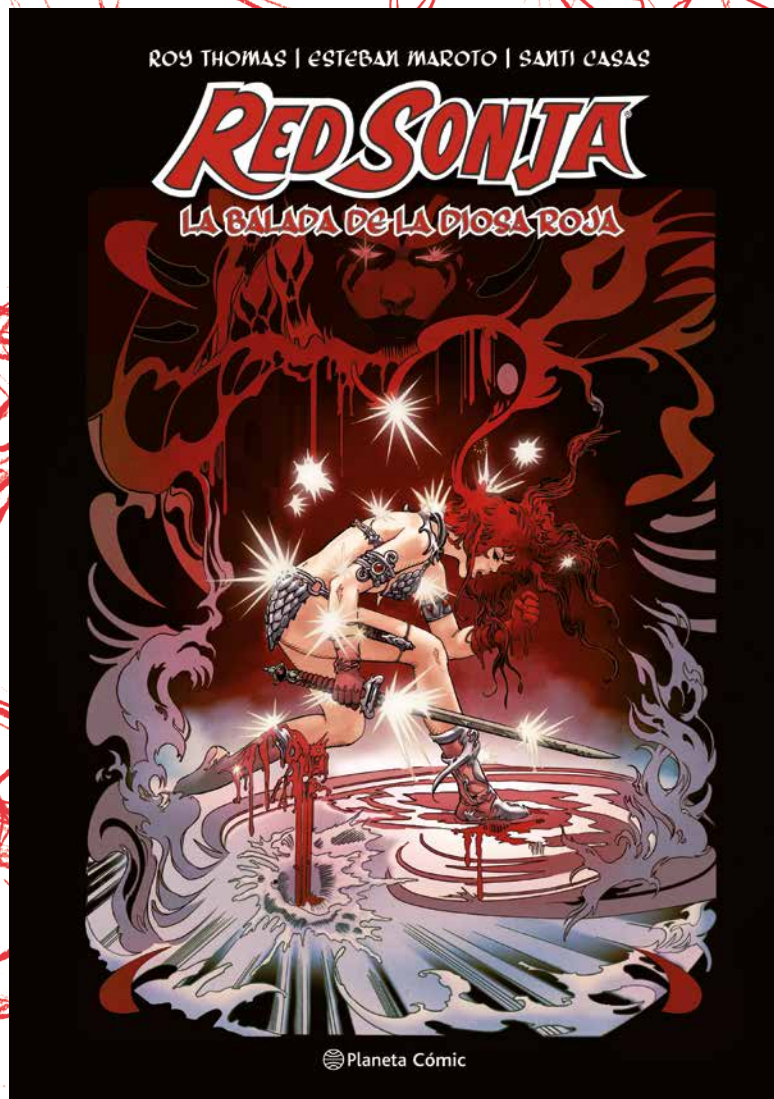
FACCIONES Y
ARQUETIPOS

PNJS Y MONSTRUOS

AVENTURAS Y
AYUDAS DE JUEGO

RED SONJA

LA BALADA DE LA DIOSA ROJA



Inscríbete a nuestro boletín de novedades en:

www.planetacomic.com

BLOG: www.planetadelibros.com/blog/comics

FACEBOOK/TWITTER/INSTAGRAM/YOUTUBE: PlanetadComic

DYNAMITE



Planeta Cómics

EDITORIAL

Aquí tienes el número 1 de *Pioneros de Voldor*, nuestra revista dedicada al juego organizado de **El Resurgir del Dragón**. En su interior puedes encontrar todo lo necesario para formar parte del mismo y disfrutar del nuevo contenido, con el que esperamos potenciar las aventuras de tu grupo en Voldor. Y esa es, precisamente, la filosofía con la que hemos planteado este proyecto, como una manera de mejorar la experiencia de juego y aportar nuevos elementos a la mesa de juego que haga de vuestras aventuras aún más memorables.

¿Y por qué *Pioneros de Voldor*? Porque ellos van a ser los primeros en explorar las tierras desconocidas, que son muchas y están repletas de misterios por resolver y aventuras por vivir. Son ellos los que nos van a ayudar a vislumbrar el futuro de los reinos de Voldor, a decidir qué poderes fácticos logran sus objetivos y cuáles fracasan estrepitosamente, y a desentrañar el legado oculto de los Peregrinos. Así que ya sabéis, si estáis dispuestos a formar parte de un mundo de juego vivo, en el que las acciones de vuestros personajes tendrán repercusión en el trasfondo del juego, enrolaos como Pioneros de Voldor y afrontar los desafíos que están por venir: ha llegado el momento de formar un sólido grupo de aventureros y prepararse a conciencia para hacer frente a todos los peligros y trampas que os esperan.

Dicho esto, os dejamos con el primer número. Esperamos que lo disfrutéis y que os anime a formar parte de la gran aventura que va a ser el juego organizado de **El Resurgir del Dragón**.



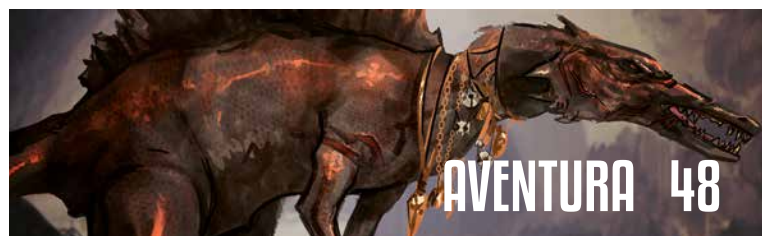
ARQUETIPOS 10



MONSTRUOS 32



LOCALIZACIONES 44



AVENTURA 48

02 BIENVENIDOS A PIONEROS
DE VOLDOR
04 LAS FACCIÓNES DE VOLDOR
10 NUEVOS ARQUETIPOS
22 PERSONAJES RELEVANTES
24 NUEVOS CONJUROS
28 RASGOS DE INFLUENCIA

32 MONSTRUOS
42 NUEVAS DOTES
43 TRAMPAS DEL CLAN
ROCASANGRIENTA
44 NUEVAS LOCALIZACIONES
48 AVENTURA: LA CASA
DEL EMBAJADOR

CRÉDITOS

Concepto

Nacho Muñiz y Juan Sixto

Escrito por

Pablo Claudio Ganter, Juan Sixto, Josu Bermúdez, Pablo Sixto, Daniel Bazán, Miguel Remiro y Alfonso J. Barceló.

Ilustrado por

Esther Sanz, Bidaj doo, Svetlana Rib y Fotokostic

Portada

Esther Sanz, Javier Charro y Tithi Luadthong

Corrección

Andrea Iglesias y Manuel J. Sueiro

Maquetación

Manuel J. Sueiro

Publicado por

Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
ediciones@nosolorol.com
www.nosolorol.com

El material incluido en esta publicación se declara Product Identity en virtud de la licencia OGL y su reproducción y distribución queda prohibida sin el permiso expreso de Nosolorol Ediciones. Puedes encontrar una copia de la licencia OGL en la siguiente dirección de Internet: voldor.nosolorol.com/open-game-license.

Bienvenido a *Pioneros de Voldor*, el juego organizado de **El Resurgir del Dragón**. El objetivo de este sistema de juego organizado es ofrecer a los grupos de juego un universo consistente y vivo, en el que sus aventuras puedan formar parte del escenario de campaña de Voldor, y sus personajes marquen un antes y un después a su paso por este viejo continente.

¿Quieres acompañarnos en esta aventura?

INTRODUCCIÓN AL SISTEMA DE JUEGO ORGANIZADO PIONEROS DE VOLDOR

Para formar parte del juego organizado de Voldor solo hay un requisito: jugar de forma habitual a **El Resurgir del Dragón** con tu grupo. Puedes montar un grupo de juego en alguna de las **tiendas Pioneras**, o jugar en tu propia casa, asociación o club.

Nosotros nos encargaremos de que dispongas de material para que tú campaña forme parte de un mundo vivo, en el que las acciones del grupo de juego tengan un peso específico en el futuro de Voldor. Todos los grupos de juego recibirán material exclusivo de **El Resurgir del Dragón**, como aventuras, nuevas reglas para el juego, equipo, monstruos, y más sorpresas. Este material se irá enviando a los DJ conforme vaya avanzando la temporada de juego organizado, y más adelante, se liberará para que todo el mundo pueda disfrutarlo.

Algunos contenidos serán exclusivos para los grupos con afinidad con determinadas facciones, por lo que deberás pensar bien qué haces durante las partidas. ¡Escoge con sabiduría tus compañeros de viaje!

Para dar de alta a tu grupo de juego solo debes crear un usuario en la web **voldor.nosolorol.com** y crear tu grupo desde la sección de tu perfil. Una vez dado de alta tu grupo obtendrás acceso a los primeros contenidos exclusivos para Pioneros de Voldor.

Hemos elegido al Director de juego como portavoz del grupo por varios motivos. No solo es quién se lee las aventuras y el contenido no apto para personajes jugadores, es además, el que requiere de más material para que la campaña no pare. No podemos negar que en cierta forma es el ojito derecho de este sistema de juego organizado, así que también tendrá la responsabilidad de reportar las partidas jugadas y contestar a los cuestionarios post-partida.

Durante esta primera temporada de Juego Organizado de **El Resurgir del Dragón** pondremos a tu disposición gran cantidad de aventuras, para que tu grupo pueda ir creciendo junto al mundo de Voldor, y dejando su huella en él. Esto incluye todo el material publicado, incluyendo la aventura del libro básico, la aventura gratis **Fragmentos de la Extraña Oscuridad**, y las aventuras que publicaremos en el futuro.

Además, publicaremos más aventuras gratuitas, como la incluida en este número de la revista.

PUNTOS Y RANGOS DE INFLUENCIA

En Voldor hay diferentes facciones, grupos y organizaciones que pugnan por conseguir sus objetivos, a menudo opuestos entre sí. Durante sus aventuras, los personajes de los jugadores cruzarán sus caminos con estas facciones, a veces para colaborar con ellas y otras para oponerse a sus deseos.

Al comenzar sus aventuras en Voldor, el grupo de aventureros empezará con 0 puntos de influencia con cada una de las facciones, pero las acciones que lleven a cabo durante las aventuras harán que ganen o pierdan puntos de influencia con las facciones implicadas. La puntuación de cada facción se calcula por separado, pero sus intereses chocarán a menudo, por lo que será prácticamente imposible para los aventureros llevarse bien con todo el mundo.

Según el número de puntos de influencia que el grupo acumule con una facción, alcanzará un determinado nivel de influencia. Este nivel no solo resume el tipo de relación que existirá entre los personajes jugadores y los miembros de la facción, si no que además determinará el acceso a determinado material especial del juego organizado. Los posibles niveles son los siguientes:

- ♦ **Enemigo (-15 puntos de influencia o menos):** Los aventureros son una de las principales pre-ocupaciones de esta facción, que no escatimará recursos para acabar con ellos.
- ♦ **Hostil (entre -9 y -14 puntos):** La facción está abiertamente enfrentada a los aventureros y tomarán medidas para proteger sus intereses.
- ♦ **Desconfiado (entre -4 y -8 puntos):** Los aventureros han causado algún problema y los miembros de la facción no ven con buenos ojos su presencia.
- ♦ **Neutral (entre -3 y 3 puntos de influencia):** Los aventureros aún no han hecho nada relevante para llamar la atención de la facción.
- ♦ **Amistoso (entre 4 y 8 puntos):** Los aventureros son vistos con buenos ojos y la facción tratará de corresponder con pequeños favores.
- ♦ **Simpatizante (entre 9 y 14 puntos):** Se confía ampliamente en los aventureros y se les permite acceder a algunos beneficios reservados sólo a unos pocos.
- ♦ **Aliado (15 puntos de influencia o menos):** Prácticamente se les considera miembros de pleno derecho de la facción, pudiendo acceder a los beneficios correspondientes. Algún miembro de la facción puede unirse al grupo como aventurero o como acompañante puntual.

RECOMPENSAS POR INFLUENCIA

Tras jugar una aventura tu grupo puede ganar o perder puntos de influencia con algunas de las facciones del Juego Organizado. Para comprobar esto, debe rellenar el formulario correspondiente a esa aventura en la página de Pioneros de Voldor.

Las decisiones que tu grupo de juego tome durante la partida se verán reflejadas en el formulario, y automáticamente calculará los nuevos puntos de influencia que el grupo tiene respecto a cada facción. Cuando un grupo de juego alcanza un nuevo nivel de influencia, desbloquea nuevo contenido jugable para su campaña.

En el nivel Amistoso, se obtiene un Rasgo de Influencia (similar en reglas a los Trasfondos del juego) que otorga ventajas sociales a los aventureros cuando tratan con la facción o en su territorio. En el nivel Simpatizante se otorgan ventajas a los personajes, como acceso a nuevo equipo, dotes, conjuros, etc., mientras que en el nivel Aliado, el grupo desbloquea nuevas opciones, incluyendo elementos para la creación de personajes, como Arquetipos o Trasfondos, que pueden utilizar para nuevos miembros de su grupo.

En el nivel Desconfiado, se obtiene un Rasgo de Influencia (similar en reglas a los Trasfondos del juego) que otorga desventajas sociales a los aventureros cuando tratan con la facción o en su territorio. Y por último en los niveles Hostil y Enemigos, se desbloquean diferentes obstáculos para los aventureros como pueden ser Monstruos, PNJs, o pequeños eventos de la trama a disposición del Director de Juego.

Los diferentes niveles son acumulativos y mantienen sus efectos anteriores, por encima o debajo de Neutral. Estos efectos solo terminan si el grupo deja de cumplir los requisitos de puntos necesarios.

Por ejemplo, un grupo de aventureros con una puntuación de -18 con una facción sufre los efectos de los niveles Desconfiado, Hostil y Enemigo. Si logran bajar su puntuación a -14, terminarán los efectos del nivel Enemigo, pero seguirán aplicando los de Hostil y Desconfiado. De igual manera, un grupo con una puntuación de 20 con una facción, puede acceder a los beneficios de los niveles Amistoso, Simpatizante y Aliado. Si su puntuación baja hasta 14 perderán el acceso a los beneficios del nivel Aliado.

Con el sistema de influencia y facciones, la relación del los jugadores con el mundo de Voldor será mucho más consistente, y los DJs tendrán la posibilidad de adecuar sus partidas gracias a este contenido adicional. Complica la vida a tus jugadores, pero no olvides hacerlo de forma elegante y coherente.

TEMPORADA 1

Esta primera temporada se han seleccionado dos zonas del mundo donde ubicar las aventuras y material del juego organizado. El objetivo es que todas las aventuras puedan jugarse en la misma campaña sin necesidad

de desplazar a los aventureros grandes distancias y enriquecer zonas de trasfondo.

- ♦ **Zona 1:** Oeste de Vadania y reinos fronterizos.
- ♦ **Zona 2:** Llanuras de Shabanna Este y reinos fronterizos.

Las Facciones elegidas para la temporada son aquellas organizaciones o gobiernos que más influencia tienen en la zona y en las aventuras:

- ♦ **El Clan Rocasangrienta:** Clan Enano que se encuentra presente al sur de las Kiralizor, especializado en el comercio.
- ♦ **La Cofradía de Erekar:** Una organización de adoradores del Dios Erekar cuya finalidad es descubrir y preservar todo el conocimiento posible.
- ♦ **La Orden de Saurania:** Una organización religiosa del Dios Ssuchuq dedicada a localizar y destruir el legado de los Peregrinos por todo Voldor.
- ♦ **La Compañía Comercial de Movaris Vernamin:** Una peculiar compañía comercial liderada por un mercader elfo y especializada en tecnología de los Peregrinos.
- ♦ **La Prefectura de Kaosi:** Los representantes del Imperio Mida en la región, que defienden los intereses del mismo.
- ♦ **La Cábalá de la Armonía Celeste:** Organización de eruditos mida, estudiosos de otros mundos y conocedores de siniestros secretos.
- ♦ **Las Lanzas de Lantamar:** Una de las principales compañías mercenarias de Voldor, presente en varios frentes de guerra.
- ♦ **Ciudades fórmigas de Shabana:** Alianza de ciudades subterráneas existente en la región, pacífica pero territorial.

NUEVO MATERIAL

Como puedes comprobar en este primer número de la revista, no dejaremos de crear material para Pioneros de Voldor, así que todos los participantes recibirán de forma regular nuevos contenidos en forma de algunas de estas ayudas de juego:

- ♦ Nuevos arquetipos
- ♦ Nuevos objetos mundanos y mágicos
- ♦ Nuevos personajes relevantes en la historia de Voldor
- ♦ Nuevos conjuros
- ♦ Nuevos rasgos de influencia
- ♦ Nuevas trampas
- ♦ Nuevos monstruos
- ♦ Nuevas dotes
- ♦ Aventuras
- Y mucho más...

Si estás interesado en participar con tu grupo de juego, suscríbete al newsletter de juego organizado desde la web de Pioneros de Voldor, **voldor.nosolorol.com**, y te mantendremos informado de todas las novedades.

LAS FACCIÓNES DE VOLDOR

Incountables organizaciones y bandos pugnan por hacerse con el poder a lo largo de todo Voldor: desde inmensas organizaciones que abarcan varios imperios hasta pequeños grupos de élite cuya presencia se hace sentir con intensidad. Durante sus aventuras, los Pioneros de Voldor se verán atrapados en sus redes de luchas e intereses y la capacidad para generar aliados o enemigos marcará una parte importante de sus aventuras. A continuación se presentan ocho de estos grupos, aquellos que los aventureros encontrarán durante sus viajes durante esta primera temporada del Juego Organizado.

EL CLAN ROCASANGRIENTA

Trasfondo: Hace 3 siglos Edfraya Ojoclaro, la matrona del clan Rocasangrienta, que era famosa por tener un ojo del color del cielo y otro tan verde como un prado, llegó a los baldíos de Shabana con doscientos soldados, mineros e ingenieros con el fin de explotar una provechosa mina de sal que sus exploradores habían descubierto tiempo atrás. Los Rocasangrienta eran enanos de noble estirpe, que destacaron como grandes asesinos de orcos durante la Batalla de las Encrucijadas, pero sus tierras eran tan pobres como ellos. Aquella expedición era para la joven señora del clan y su gente, la última oportunidad de un futuro próspero. Atrás dejaron familia y reliquias, así como a todos sus aliados. La propia Edfraya dejó a su esposo y a sus dos hijos en el hogar ancestral de Monte Rocasangrienta.

Sin embargo, la minería salina no resultó tan provechosa como habían pensado y, aunque encontraron buen hierro, mineral de las estrellas y rocas preciosas, sus hallazgos no eran lo suficientemente valiosos o raros en Voldor como para hacerse ricos. Además, Shabana resultó ser un lugar más peligroso de lo que habían esperado en un primer momento y numerosos expedicionarios cayeron bajo las zarpas y saetas de los moradores del territorio. Edfraya perdió su ojo azul durante una emboscada de saqueadores insectoides y, si bien su determinación ya era férrea para aquel entonces, este evento la volvió tan dura y cortante como el filo ancestral del Gran Rey. Los Rocasangrienta sobrevivirían, no serían un clan condenado a desaparecer.

Forjaron alianzas con distintas tribus y nómadas que recibieron a los enanos como amigos, así como grandes fortificaciones con roca roja de la sabana. Posteriormente excavaron las primeras minas y finalmente su nuevo salón del clan bajo el río Pardo. En menos de una década los Rocasangrienta se habían instalado con fuerza en el territorio y decidieron traer sus reliquias y a sus familiares del hogar ancestral. Esperaban que aquel frío lugar que les había visto nacer fuera en unos años tan solo algo que evocar con nostalgia en las noches de celebración en su nuevo hogar. Para cuando los incursores de la sabana se quisieron dar cuenta, aquellos pioneros que con tanta facilidad habían sido sus presas eran de pronto los cazadores. Los extraños incursores insectoides que diez años atrás habían mutilado a la matriarca,

ahora llamada Edfraya Ojoabismo, fueron cazados hasta su práctica extinción.

Puede que en su ciudad ancestral fueran solo otro clan más de pordioseros, pero en su nuevo hogar son respetados y temidos. Gracias a sus sólidos puestos de avanzada, Ojoabismo comenzó a dirigir el comercio de toda Shabana hacia las Kiralizor, convirtiendo aquellos bastiones en puestos comerciales. Ya anciana, Edfraya Ojoanismo dirige los negocios de la familia mediante intermediarios y vasallos leales, aunque en sus últimos años sueña con volver a ver el hogar ancestral en el que nació. Poco a poco, el mugriento clan de exploradores que habían tenido que transformarse en supervivientes pudo convertirse en uno de comerciantes vestidos con exóticas pieles y perfumados con picantes fragancias salvajes.

Objetivos: Como clan comercial, los Rocasangrienta buscan ante todo el beneficio económico ya sea mediante la obtención de pingües beneficios o asegurando las rutas comerciales en las que se encuentran sus puestos avanzados. Promueven la paz, pues esta es buena para los negocios, e invierten grandes cantidades de dinero para realizar acciones preventivas que puedan evitar un futuro conflicto. Edfraya Ojoabismo, por su parte, aún tiene cierto interés en acabar con lo que resta de los incursores insectoides.

Miembros: El Clan Rocasangrienta está conformado por enanos de muy distinta índole, desde guerreros hasta exploradores dedicados a abrir nuevas rutas comerciales o escoltar caravanas, pasando por mercaderes tan duros como la roca a la hora de negociar.

LA COFRADÍA DE EREKAR

Trasfondo: Fue fundada en la ciudad de Sarmapalín cerca del año 4300 por un grupo de nobles devotos de Erekar. Su objetivo inicial era fomentar el interés por el descubrimiento entre los miembros de la corte del reino de Vadiana. Tras ganarse el favor de algunos monarcas durante los siguientes siglos, en los que incluso algunos de sus miembros llegaron a ejercer como consejeros reales, la confradía se expandió al mismo ritmo que el propio reino y todas las ciudades importantes desearon tener una sede.

En la actualidad la confradía mantiene sedes por toda Vadiana e incluso en otras ciudades como Nechizar o Vindusan; donde tienen desde pequeños templos con escasos miembros hasta enormes delegaciones con gran influencia, como en Tabalard o en la propia Sarmapalín. Su relación con los gobiernos también ha evolucionado con el tiempo. Muchos ven en la confradía una poderosa herramienta para explorar las regiones más ignotas de su territorio y obtener conocimientos y tecnología antigua que podría incluso llegar a utilizarse con fines militares de ser necesario. Sin embargo, no son pocos aquellos que ven con envidia o miedo a la confradía. Exigen que pongan sus conocimientos a disposición del gran público, temiendo el uso egoísta que puedan hacer del

mismo en el futuro. También algunos cultos religiosos de otras deidades como Dekaeler o Eurana, consideran la investigación sobre la tecnología de los Peregrinos una herejía que debe cesar inmediatamente.

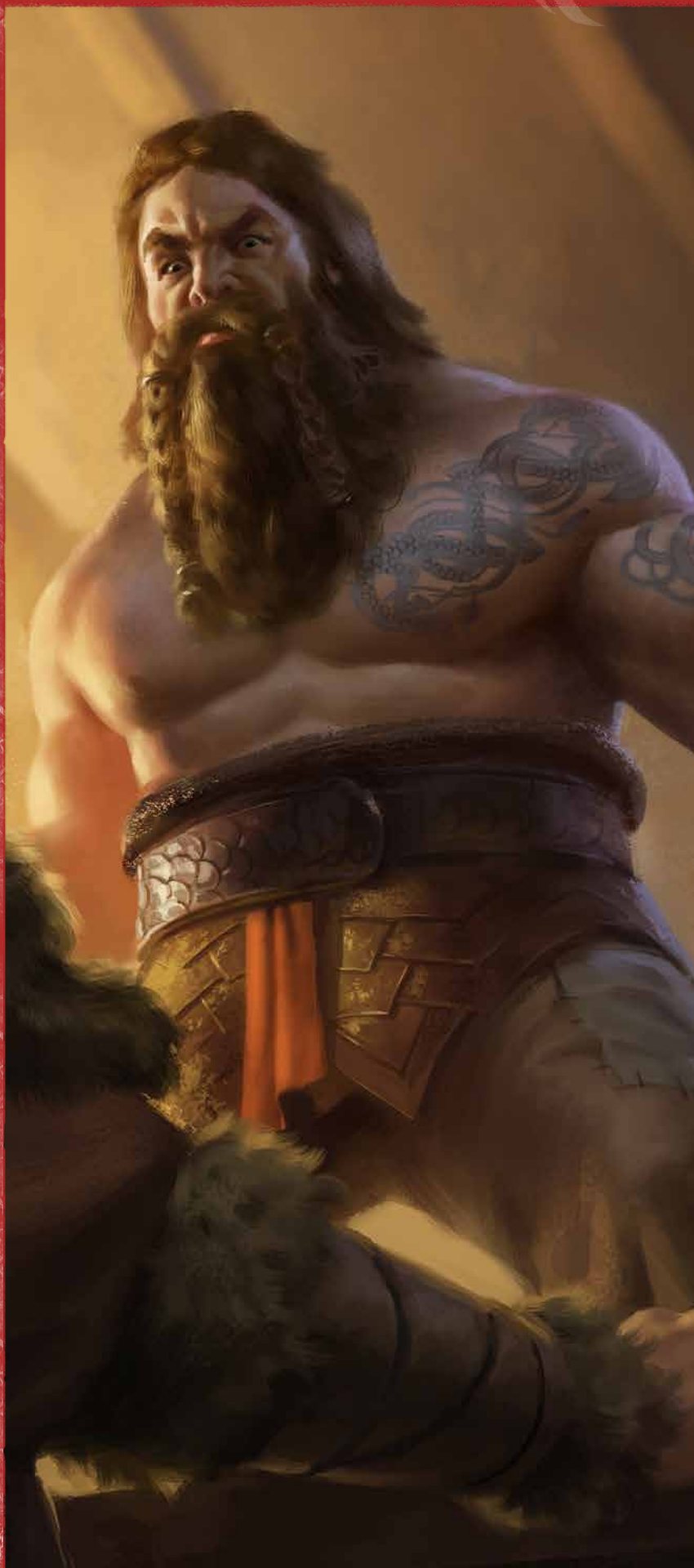
Objetivos: Tal y como reza su credo, el objetivo de la orden es descubrir, preservar y registrar todo el conocimiento existente para mayor gloria de Erekar. Lo que diferencia a esta cofradía de otros cultos al dios del descubrimiento es su visión práctica del mismo, gestionando sus hallazgos de manera colaborativa y organizada, con un funcionamiento interno similar al de una gran compañía comercial. Los altos cargos de la cofradía son plenamente conscientes de que no encontrarán todos los secretos en un laboratorio o en libros antiguos y tratan constantemente de organizar expediciones en busca de nuevos conocimientos perdidos. También realizan un esfuerzo por mantener unas buenas relaciones con los gobiernos de las ciudades donde se establecen, especialmente en el reino de Vadania, para que esto que les garantice una posición favorable y un sustento económico para sus expediciones.

Miembros: Pese a ser una orden fundamentalmente religiosa, su pertenencia no se encuentra limitada a clérigos y paladines, sino que cualquier devoto de Erekar puede encontrar su función dentro de la organización. En sus extensos y bien equipados laboratorios, magos y hechiceros tratan de desentrañar todo tipo de misterios arcanos, sobre todo aquellos centrados en el Xion y los Peregrinos. Pícaros y exploradores trabajan en las expediciones organizadas por la cofradía explorando antiguas ruinas en busca de conocimiento olvidado. Incluso es posible encontrar entre sus filas a muchos bardos cuyas narraciones albergan tanta historia como el más antiguo de los tomos de una biblioteca. Los clérigos suelen constituir los altos cargos de la orden, dada su capacidad para expresar la voluntad de la deidad, mientras que el honor intachable de los paladines les hace responsables de proteger los tesoros más importantes, así como de la seguridad del resto de miembros de la cofradía. Pese a su origen claramente humano, todas las razas son bienvenidas siempre y cuando su fe en Erekar resulte indudable.

LA ORDEN DE SAURANIA

Trasfondo: Por encima de los constantes choques de las tribus de salvajes saurios y batrok en lo más profundo de la espesura, entre los ladinos víperos y los pequeños anuros, existe una organización que aúna a miembros de todas las razas de sangre fría: la Orden de Saurania. Un pequeño pero poderoso ejército de fanáticos religiosos dedicados a evitar que el saber y el poder de los Peregrinos caigan en manos de posibles tiranos. Aunque en ocasiones suelen destruir esos elementos, prefieren ocultarlos para siempre en sus santuarios secretos y fortalezas-templo ocultos bajo siglos de vegetación en lo más profundo de Saurania.

La fecha, el lugar y los responsables de su fundación siguen siendo un secreto a día de hoy, pero no así los objetivos que desde hace varios siglos les ha hecho enfrentarse constantemente al Imperio Mida, al Reino de Vadania, al



LAS FACCIÓNES DE VOLDOR



MOVARIS VERMANIN

Puedes encontrar las estadísticas de juego de este personaje en la página 23.

gobierno vípero y a otras incontables criaturas del Vajra. Unidos bajo las órdenes del Dios Ssuchuq en sus diferentes encarnaciones, estos guerreros sagrados protegen el legado del dios de los pantanos, quien les dio la furia necesaria para liberarse de los Peregrinos. Respetados por todos los clanes y tribus de sangre fría, estos líderes religiosos tienen la autoridad para reclutar a los mejores guerreros, así como exigir a sus ejércitos defender sus templos.

Con el paso de los años, esta orden ha comenzado a combatir en todo Voldor para impedir que una nueva raza tomase el lugar de los Peregrinos como tiranos.

Los fieros zelotes de la Orden de Saurania se organizan en células acantonadas cada una en uno de sus templos, pero cuentan con partidarios por todo el mundo. Aunque son respetados por muchas comunidades de saurios y batrok, así como por algunas familias de víperos, la Orden de Saurania rara vez recibe más apoyo que el de la suma de todos los miembros de la célula. Son famosos por su brutalidad, por contar con el apoyo de enormes bestias de la jungla y por poseer una valentía homicida. Sus guerreros jamás se rinden y no dan cuartel ni esperan recibirlo. Se dice, con razón, que comen la carne de sus enemigos, que montan en batalla enormes monstruos escamosos y que es preferible quitarse la vida a terminar siendo uno de sus prisioneros.

Objetivos: La Orden de Saurania busca evitar que los artefactos y el conocimiento de los Peregrinos caigan en malas manos. Para ello no dudan en recurrir a la violencia, el terror y otros salvajismos. Temen que cualquier pieza del poder de los antiguos señores de Voldor pueda, en el mejor de los casos, provocar el alzamiento de un nuevo imperio todopoderoso que esclavice al resto del planeta, o en el peor... la destrucción de todo y de todos.

Miembros: La Orden la componen bárbaros, guerreros y exploradores que actúan como fuerzas de choque, así como clérigos y otros lanzadores de conjuros que son su corazón espiritual. Todas las razas reptilianas son bienvenidas a la orden, incluyendo a algunos dracónidos y dragones verdes.

LA COMPAÑÍA COMERCIAL DE MOVARIS VERMANIN

Trasfondo: Por las diferentes ciudades y pueblos de todo Voldor es posible encontrar a un representante de esta compañía comercial siempre dispuesto a comprar restos de Xion o de tecnología antigua. Según cuentan, este atípico elfo llamado Movaris Vernamin que fundó la compañía hace más de 100 años, no es solamente su máximo mandatario, sino también forma la totalidad de sus miembros. ¿Y cómo es esto posible? Debido a que este eminente comerciante parece tener la extraordinaria capacidad de contar con un número indeterminado de duplicados repartidos por todo el mundo. Semejante engaño no parece estar a la altura de cualquiera y muchos piensan que se trata realmente de una estatagema de alguna facción que trata de hacerse con artefactos de poder en secreto, evitando que les relacionen con semejante actividad.

Objetivos: Pese a la red de engaños que envuelve a Movaris Vernamin y su compañía comercial, resulta obvio para

cualquiera que trate con él que su principal objetivo es la obtención de todo tipo de tecnología de los Peregrinos. Esto abarca desde la compra de objetos de Xion recuperados de cualquier ruina, hasta pergaminos y viejos tomos de épocas pasadas, por lo que está dispuesto a pagar considerables sumas por rumores e información sobre ellos. Sin embargo, no queda claro dónde termina todo ese material ya que Movaris no suele mantenerlo consigo durante mucho tiempo.

Si es preguntado al respecto, él afirma que le motiva únicamente el conocimiento académico y que no es más que un viajero interesado en el pasado de Voldor. De igual manera, afirma que el origen de su fortuna es la venta de los objetos, de los que se deshace una vez los ha estudiado, aunque nadie le ha visto nunca vender nada. En cualquier caso, Movaris siempre parece tener información sobre reliquias antiguas, o estar siguiendo el rastro de algún objeto particular.

Miembros: Aunque en ocasiones se encuentra acompañado por algunos soldados que ejercen de guardaespaldas u otro tipo de esbirro como refuerzo, Movaris es quien lleva siempre la voz cantante de su compañía comercial. El aspecto del elfo se mantiene constante a lo largo de todos sus duplicados. Siempre con el mismo rostro afilado, una piel pálida como la nieve, y una melena negra que recuerda al azabache, junto con una complexión frágil que oculta bajo ropas holgadas. Sin embargo, sus ropas suelen cambiar de unos a otros, abarcando desde túnicas propias de magos o clérigos, hasta ligeras armaduras propias de los pícaros y exploradores. No está claro si esto conlleva también un cambio en sus habilidades personales o simplemente forma parte también del engaño, aunque parece que los duplicados no son conscientes de lo que hacen las demás copias.

Otro factor común a cualquiera de sus representaciones es la gran capacidad económica de la que siempre hace gala, especialmente a la hora de negociar sus compras. Suele encontrarse en lugares multirraciales o multiculturales donde pasar desapercibido y hacer uso de sus prominentes capacidades sociales y comerciales. Si los aventureros son capaces de mantener una buena relación con Movaris, es probable que este se mantenga siempre cerca de ellos, convirtiéndose en un rentable mecenas o incluso en un contacto fiable del que obtener información.

LA PREFECTURA DE KAOSI

Trasfondo: A pesar de la enorme sabiduría del emperador Yagar-Yorta y la eficiencia de la burocracia del Imperio Mida, el vasto imperio no puede depender en todo momento de las órdenes de su líder. Para solventar dicho problema, el imperio se divide en prefecturas, regiones que sirven al emperador pero que cuentan con cierto autogobierno, enfocado en la figura del prefecto, quien protege los intereses del imperio ante la posibilidad de desorden y anarquía.

La prefectura de Kaosi es la más pequeña de todas las regiones y se sitúa en el extremo suroeste del Imperio

Mida, encargándose de la frontera con el reino de Vadiania y parte de las selvas de Zefiria. Su centro de gobierno es Sokia, una bella urbe de edificios de poca altura y decenas de puentes trazados sobre los finos canales que la recorren. Se trata de una región convulsa y llena de conflictos, con guerras fronterizas contra habitantes de Vadiania y asaltos frecuentes protagonizados por saurios y otros habitantes de las selvas. Es por ello que la mayoría de dirigentes Mida han evitado verse destinados a este lugar. En la actualidad, el cargo de prefecta recae en la anciana Guo`Da.

Guo ha trabajado para la administración Mida durante casi un siglo, siendo una diplomática calmada y serena capaz de actuar cuando es necesario. Es muy respetada entre los suyos, ya que cuenta con el don de poder hablar con los espíritus de los Ancestros para que la aconsejen y fue una de las personas que se encargó de la educación del emperador durante su juventud. Durante los años que lleva al mando de la prefectura ha logrado tener un equipo de asesores y administradores en los que confiar y está haciendo todo lo posible para que la región prospere tanto como el resto del Imperio Mida.

Objetivos: La frontera entre el Imperio Mida y el Reino de Vadiania ha sido un foco de problemas y pequeños conflictos territoriales desde hace siglos. Y los saurios, con sus salvajes costumbres, no ayudan tampoco a que haya paz en la región. El objetivo de la Prefectura de Kaosi es mantener a sus ciudadanos a salvo de los horrores de la guerra y llevar el progreso hasta ellas. Desde el gobierno territorial se trata de llegar a acuerdos de defensa y comerciales con las poblaciones cercanas a la frontera, con intención de anexionarse a ellas en un futuro cercano. Guo`Da sabe que son una región menor dentro del Imperio y los enemigos del emperador son más fuertes allí que en la capital, por lo que ha puesto a varios mida de confianza a vigilar a los propios trabajadores de la prefectura, en busca de espías y conspiradores.

Miembros: El gobierno regional está compuesto por un centenar de administradores que se encargan de controlar cada pueblo o ciudad de la zona. Cada alcalde o gobernador responde ante la prefecta Guo`Da, y ella en persona trata los asuntos importantes con el mismísimo emperador. La cadena de mando es clara y todos sirven de igual manera para la gloria del Imperio Mida. Aunque es poco común, algunos miembros de otras razas se han unido a la prefectura, sobre todo humanos y víperos, fruto de los acuerdos firmados entre las poblaciones fronterizas.

LA CÁBALA DE LA ARMONÍA CELESTE

Trasfondo: Disfrutando de su recién adquirida libertad tras la marcha de los Peregrinos, algunos eruditos y filósofos arcanos comenzaron a buscar respuestas a preguntas que hasta entonces habían estado prohibidas. La posición de Voldor entre los astros celestes, la razón de la existencia de los seres que habitan el planeta o la

LAS FACCIÓNES DE VOLDOR

naturaleza inmaterial de los Peregrinos se convirtieron en tema de estudio en dicha época.

Durante el segundo siglo tras la marcha de la raza de las estrellas, en el corazón del recién fundado Imperio Mida, convivieron varios estudiantes de brillante intelecto que se juntaban en los jardines colgantes de Nakuro a comentar sus descubrimientos y compartir sus recursos. Estas reuniones de estudiosos no tardaron en volverse más organizadas, creando lazos de compañerismo entre expertos y formando un grupo fijo de investigadores. Gracias al apoyo que recibieron por parte del gobierno y de las clases pudientes de la sociedad Mida, adquirieron un modesto edificio para reunirse. Así surgió la Cábala de la Armonía Celeste.

Durante décadas tras su creación, la Cábala aceptó en sus filas a cientos de magos e historiadores, acogiendo a cualquiera dispuesto a buscar las verdades ocultas de la existencia. Sus descubrimientos lograron la fascinación de la emperatriz, que solicitó su presencia en la corte donde fueron ganando poder. Fue así como consiguieron hacerse con el control del Planetario Iridiscente de Govun Jova, un colosal artefacto de los Peregrinos situado en una cordillera montañosa. Nadie sabe qué descubrieron con los poderes escudriñadores del Planetario, pero la locura se apoderó de los miembros del prestigioso grupo.

Objetivo: Enloquecido por lo que contempló, el Alto Erudito plasmó todos sus conocimientos en el Tomo de las Palabras Jamás Pronunciadas, un enorme volumen heredado por los grandes maestros de la cábala. Desde aquel

fatídico descubrimiento, la Cábala de la Armonía Celeste ha tratado por todos los métodos posibles de arrebatar el poder a la dinastía imperial. Les acusan de ser débiles y cerrados de mente, pues la Cábala ansía emplear los artefactos que el emperador custodia para dejar Voldor y trascender como los Peregrinos. Las intrigas palaciegas y los movimientos en la sombra han enemistado a la Cábala con la corte del emperador y, aunque aún tienen seguidores en ciertos sectores del Imperio Mida, son vistos por la mayoría como un grupo de locos agoreros ansiosos de poder.

Miembros: Aunque la mayoría de miembros de la cábala son ciudadanos mida, la búsqueda de nuevos conocimientos les ha llevado a reclutar a expertos y estudiosos de todos los lugares. Cualquiera que tenga dones arcanos o haya accedido a un poder antiguo es un buen candidato a la cábala y tratarán de convencerlo para unirse a ellos, ofreciéndole toda clase de riquezas. Estos ofrecimientos no suelen poder rechazarse, y más de un mago se ha visto obligado a ceder su poder a la Cábala de la Armonía Celeste tras conocer la locura en las mazmorras más oscuras.

LAS LANZAS DE LANTAMAR

Trasfondo: La compañía mercenaria de las Lanzas de Lantamar fue fundada por el Capitán Larth Numna poco tiempo después de la fundación de la ciudad en el año 4280. Junto con otras compañías de la época, desempeñó un papel destacado en la conquista y establecimiento de



la región contra los ejércitos saurios y duergar. En el año 4284 los hombres de Numna lograron arrebatar a los clanes Duergar la fortaleza de Varaneth, una gran fortificación de piedra negra, construida sobre los acantilados al norte de Punta Tempestad.

Allí encontraron horrores indescriptibles, especialmente en las extensas minas escondidas bajo la fortaleza, donde cientos de esclavos trabajaban sin descanso extrayendo un extraño material con el que los Duergar construían sus armas. Los sabios arcanos de la compañía dedicaron los siguientes años a investigar las profundidades para concluir, con horror, que la tierra sobre la que se asentaba la fortaleza era el receptáculo de un diablo ctónico conocido por los duergar como Varaneth, de ahí el nombre de la fortaleza. Así mismo, descubrieron que este diablo corrompía todo el mineral extraído de las minas como parte de algún viejo pacto con los antiguos habitantes del lugar.

Mientras eso ocurría, la guerra se recrudecía y las Lanzas de Lantamar conformaban la última línea de defensa zabaría contra un enorme ejército saurio que de disponía a conquistar todo Punta Tempestad. Ante el miedo y la frustración de verse derrotados y aniquilados, Larth Numna tomó una decisión que marcaría el futuro de su compañía. Con la ayuda de sus sabios arcanos, Larth Numna descendió a las profundidades de la fortaleza y estableció contacto con el diablo Varaneth. Tras varios días de impía negociación, Numna consagró su compañía al diablo, prometiendo todas las almas segadas por él o sus hombres hasta alcanzar una cifra desconocida, aunque se rumoreaba que era un millón de muertes. A cambio, el diablo prestaría sus oscuros poderes a los mejores luchadores de la compañía para que pudiesen hacer frente a sus enemigos.

Gracias a ello, la compañía logró defender con éxito su fortaleza y afianzar la presencia zabaría en toda la región. Numna falleció algunos años después, pero su compañía ha perdurado desde entonces, convertida en una de las más demandadas de todo Voldor y desplegando destacamentos en varios reinos. El pacto oscuro realizado por su fundador ha sido mantenido por sus seguidores, aunque muy pocos conocen lo ocurrido, incluyendo algunos de sus capitanes que hacen gala de sus poderes sin saber realmente el origen de los mismos.

Objetivos: Como compañía mercenaria, el objetivo principal de las Lanzas de Lantamar es la obtención de contratos con los que mantenerse económicamente. Sin embargo, los líderes de la fortaleza de Varaneth mantienen sus lazos con Zabariax y se niegan a aceptar contratos que impliquen combatir abiertamente contra el imperio. Además, tratan de promover cualquier conflicto armado que les permita derramar sangre, con la esperanza de lograr el número de asesinatos necesario para rescindir su contrato con el diablo de las profundidades.

Miembros: Aunque el grueso de sus tropas está formado por guerreros, la compañía alberga muy distintas profesiones entre sus filas. Desde expertos arcanos y exploradores que ejercen de batidores hasta los marineros necesarios para su amplia flota.

CIUDADES FÓRMIGAS DE SHABANA

Trasfondo: Los formigos no componen lo que podríamos llamar un imperio. En Shabana, cada ciudad es dirigida por una reina que, bajo una forma de despotismo benévolo, ostenta la jefatura de estado y la religiosa. Para sus súbditos es a la vez madre, reina y suma sacerdotisa. Aunque las colonias son autónomas, sería un error asumir que las colonias formigas son individualistas. Los formigos tienen un arraigado espíritu de raza y una estrecha diplomacia entre las ciudades. Cada ciudad se apoya en sus vecinos más cercanos formando un entramado comercial, diplomático y bélico tan peligroso para sus enemigos como el Imperio Mida. Sin embargo, su descentralización hace que sus acciones conjuntas sean generalmente reactivas.

Esto es importante para entender cómo los formigos se relacionan con desconocidos. Un formigo asume que cualquier otro formigo que no haya sido marcado es un ciudadano respetable y que cumple con las obligaciones para con su colonia. Por lo tanto, lo trata como esperaría ser tratado el mismo. Sin embargo, las criaturas de otras razas le son extrañas pues es sabido que no sienten el deber para con sus iguales y son tratados con recelo. Esto cambia cuando se cruza con un individuo que haya sido marcado. Una reina o un emisario de la misma pueden marcar a un individuo. Esta marca es reconocible por cualquier formigo y puede usarse tanto para indicar que el individuo es un amigo de la colonia o una amenaza. También pueden ser utilizadas en formigos, lo cual se considera un honor reservado a los más nobles o a los más viles.

Todo aquel que alcanza el honor de ser considerado un amigo de la colonia es considerado como un invitado en cualquier asentamiento formigo de la región y digno de ser favorecido por la reina. Por el contrario, una persona declarada non grata o enemigo será expulsada de cualquier ciudad formiga.

Objetivos: La raza formiga es una raza expansionista pero pacífica. Sus objetivos suelen estar marcados por el bienestar de sus ciudadanos y por favorecer las relaciones con sus vecinos no formigos. No obstante, en ocasiones un colectivo o individuo es capaz de desatar el odio de sus congéneres: los dirigentes formigos recurren entonces a sus mejores guerreros y aliados para dar caza a su enemigo de manera rápida e inmisericorde.

Miembros: Como raza, los formigos disponen de individuos de todo tipo y condición. Pero la mayoría de ellos se mantienen en sus pequeñas vidas. Los individuos más proclives a involucrarse en asuntos de estado y pedir y conceder favores son los sacerdotes, los emisarios de la reina y los guerreros. Una mención especial entre estos grupos son los emisarios de la reina que son una suerte de políticos, diplomáticos y espías. Los rumores dicen que también pueden hacer las veces de asesinos, pero ninguno ha sido involucrado públicamente en asuntos tan feos.

La consecución de sus objetivos particulares ha llevado a muchas facciones a desarrollar sus propios agentes, usuarios especializados en una tarea, que hacen gala de habilidades ciertamente particulares. Estos agentes suelen encontrarse sirviendo los intereses de su organización, incluyendo colaborar con aliados cercanos o grupos con objetivos afines. Un grupo que haya establecido buenas relaciones con alguna de las facciones puede reclutar entre sus filas a alguno de ellos, permitiendo que los jugadores necesitados de nuevos personajes o principiantes desbloqueen la clase para su uso. También pueden utilizarse para generar personajes no jugadores seguidores o afines al grupo de aventureros. Como Director de Juego, es posible que estos arquetipos te den algunas ideas para crear tus propios enemigos de aquellas facciones enemistadas con tu grupo. Por último, aunque los arquetipos están basados en grupos particulares de Voldor, sus reglas son lo bastante genéricas como para adaptarse a otros trasfondos, así que no dudéis en adaptarlos a vuestras aventuras.

ARQUETIPO DE PÍCARO: EMBOSCADOR

Prerrequisito: Aliado del Clan Rocasangrienta

Cuando uno se enfrenta a una amenaza inminente, la preparación puede causar la diferencia entre una épica victoria y una aplastante derrota. Tener una posición ventajosa, asaltar al enemigo por sorpresa o tender una trampa son el tipo de estrategias que emplean estos pícaros. Los emboscadores se especializan en aprovechar el momento, ocultarse pacientemente y golpear rápidos y certeros, causando el mayor daño posible. Es por ello que en ocasiones deben dejar de lado las sutilezas de los rateros y asesinos de la corte y mancharse de sangre y barro abalanzándose sobre sus objetivos empuñando sus pesadas armas.

Aunque un emboscador puede encontrar ventaja en cualquier sitio, la densa maleza del Bosque de Ámbar ha provocado que cualquier combatiente que pretenda luchar bajo las hojas y ramas de sus árboles adopte esta clase de estrategias. Han sido muchos los incautos que han perecido en trampas colocadas por batidores enanos que se internan en lo profundo del bosque para demostrar al resto del clan su madurez y valía.

Sin sutileza

Cuando eliges este arquetipo, obtienes competencia con armaduras intermedias y las siguientes armas: mangual, martillo de guerra y mazo de guerra.

Golpe arrollador

A partir de nivel 3, cuando realizas un ataque con ventaja contra un enemigo y empleas un arma contundente, el enemigo debe tener éxito en una prueba de salvación de Fuerza o pasa a estar tumbado. La dificultad de la tirada es $8 + \text{tu bonificador de competencia} + \text{tu modificador de Fuerza}$.

Trampero

A partir de nivel 9, tienes la capacidad de colocar trampas para acabar con tus enemigos. Estas trampas pueden ser abrojos de hierro, un cepo de metal, agujas envenenadas o cualquier otra que se te ocurra. En tu turno puedes colocar una trampa como acción adicional en un punto por el que te hayas movido en este



mismo turno. Cualquiera que pase por ese lugar, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrir daño igual al daño de Ataque Furtivo.

La dificultad de la tirada es 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Inteligencia y la trampa permanece hasta que alguien sufre el daño, después deja de tener efecto. No puedes volver a emplear esta habilidad hasta completar un descanso corto o un descanso prolongado.

Escondite perfecto

A partir de nivel 13, cuando realizas junto a tus compañeros una prueba de Destreza (Sigilo) en grupo, cualquier

aliado puede elegir que su resultado en la prueba sea el mismo que el que tú has obtenido en la tirada.

Sorpresa desagradable

A partir de nivel 17, repites los resultados de 1 y 2 en los dados de daño contra objetivos que se encuentren sorprendidos.

ARQUETIPO DE EXPLORADOR: BUSCADOR DEL CONOCIMIENTO

Prerrequisito: Aliado de la Cofradía de Erekar

Estos exploradores infatigables recorren los rincones más ocultos en busca de aquellos saberes perdidos, utilizando su conocimiento como arma contra los peligros que les acechan. Mediante el estudio y la preparación, combinan sus habilidades de exploración con una meticulosa preparación de sus viajes, dedicando las horas de descanso a conocer los peligros y aprender a preparar todo tipo de sustancias alquímicas. Desde antídotos para posibles picaduras, hasta munición de plata o fuego con la que causar más daño a las criaturas hostiles.

En Voldor, la Cofradía de Erekar entrena a sus mejores exploradores como Buscadores de Conocimiento, dándoles la mejor educación posible con la que enfrentarse a las criaturas que moran entre las ruinas. Se espera de estos que lideren las expediciones de la cofradía y que sepan bregar con cualquier peligro que pueda surgir. Aquellos más veteranos son prestigiosos expertos en «extraños males» y suelen ser requeridos en numerosos pueblos y ciudades.

Conocimiento alquímico

A partir del nivel 3, como acción puedes aplicar tus remedios alquímicos a una criatura que puedas tocar para curar al objetivo de una enfermedad o neutralizar el veneno que le afecta. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu Bono de Competencia. Cuando termines un descanso prolongado, recuperas todos los usos que hayas gastado. Además obtienes competencia con kit de alquimista.

Conjuros extendidos

El acceso al conocimiento te concede la capacidad de lanzar nuevos conjuros. En los niveles 3, 5, 9, 13 y 17 consigues acceder a los conjuros de buscador del conocimiento. Una vez accedes a un conjuro, no se tiene en cuenta para el número de conjuros que puedes conocer y para ti cuenta como un conjuro de explorador.

- | | |
|----|---------------------------|
| 3 | Identificar |
| 5 | Ver lo invisible |
| 9 | Quitar maldición |
| 13 | Custodia contra la muerte |
| 17 | Restablecimiento mayor |



Ungüentos de combate

En el nivel 7, como acción puedes gastar un uso de Conocimiento alquímico y elegir un arma que empuñes. Durante un minuto, tu arma ignora cualquier resistencia al daño de las criaturas a las que golpee y si la criatura posee alguna vulnerabilidad al daño, considera el tipo de daño de tu arma como ese daño.

Siempre preparado

Tus amplios conocimientos sobre tus enemigos te permite prepararte física y mentalmente para evitar sus ataques. A partir del nivel 11, como reacción, puedes

gastar un uso de Conocimiento alquímico para obtener ventaja en una tirada de salvación contra un ataque o rasgo de una criatura a la que estés viendo.

Víctima predilecta

Tu entendimiento sobre los peligros a los que te enfrentas te permite realizar ataques precisos y mortales en sus puntos débiles. A partir del nivel 15, tus ataques de arma consiguen un crítico con 18-20 contra enemigos predilectos. También puedes gastar dos usos de Conocimiento alquímico para obtener un nuevo tipo de enemigo predilecto durante 1 minuto.

SENDA DE BÁRBARO: DEVORADOR SAGRADO

Prerrequisito: Aliado de la Orden de Saurania

Los infames bárbaros de Saurania son conocidos por su salvajismo, brutalidad en combate y por su enorme capacidad para soportar el daño. Los sacerdotes de Ssachuq dicen que están bendecidos por su escamoso señor con el poder de las grandes fieras de la selva. Los supervivientes de sus ataques susurran asustados que sus capacidades deben tener por necesidad un origen más oscuro pues parecen ganar fuerza devorando los corazones de sus enemigos. Lo cierto es que están equivocados, les vale cualquier pieza de carne.

Los devoradores sagrados son los sangrientos campeones de las razas reptilianas de Voldor. Viven, luchan y mueren al servicio de la Orden de Saurania para proteger su hogar ancestral de la infecta civilización, los horrores de los Peregrinos y toda amenaza contra la libertad de sus pueblos. Pocos saurios, batroks o víperos tienen la fuerza, física y mental, para sobrevivir al horrible entrenamiento que estos combatientes sin par deben soportar para recibir sus dones que les permiten convertir la carne de los impuros en fuerza sagrada.

Alimentarse de la carne

Desde que eliges esta senda en el nivel 3 puedes usar una acción para consumir la carne de un enemigo al que hayas matado personalmente. Al hacerlo recuperas un uso de Furia y eliminas un nivel de agotamiento. No se puede exceder tu número máximo de usos de Furia y sólo puedes usar este rasgo una vez por descanso corto.

Adicionalmente, mientras estés en Furia obtienes un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 perforante), con la que se te considera competente, salvo que ya tengas un arma de mordisco mejor. Su daño aumenta a 1d8 a nivel 6, a 1d10 en nivel 10 y a 1d12 en nivel 14.

Frenesí carnívoro

A partir del nivel 6, mientras estés en Furia, cuando causes daño a un enemigo con tu ataque de mordisco alargas un turno más tu Furia.



Depredador implacable

A partir del nivel 10, si en Furia te mueves al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y la golpeas con un ataque de arma cuerpo a cuerpo en el mismo turno, ese objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 10 + bonificador de Fuerza + bono de competencia o quedar agarrado. Si el objetivo está agarrado, puedes realizar un ataque de mordisco contra él como una acción adicional.

Destructor de la civilización

A partir del nivel 14, tus ataques de mordisco se consideran mágicos a efectos de superar resistencias e inmunidades. Adicionalmente, una vez por asalto, cuando causes daño a un enemigo con tu ataque de mordisco, recuperas tantos puntos de golpe como tu bonificador de constitución (mínimo 1).

COLEGIO DE BARDO: COLEGIO DE LOS ANCESTROS

Prerrequisito: Aliado de la Prefectura de Kaosi

La sabiduría que lograron aquellos que nos precedieron no se encuentra perdida, puesto que algunos bardos son capaces de acceder a esta enorme reserva de experiencia y conocimiento. Los bardos del colegio de los Ancestros honran a los que estuvieron antes, rinden respeto y homenaje a los difuntos y narran los logros de las vidas de los héroes caídos. De esta manera pueden convocar los espíritus de los antepasados y compartir su conocimiento con sus descendientes, dotándolos de sabiduría y templanza.

Este tipo de bardos son muy respetados en el Imperio Mida, donde es fácil encontrarlos por los caminos, viajando de un lugar a otro ofreciendo sus servicios. Su llegada es anunciada por los suaves silbidos del viento a través de los cilindros agujereados de metal que cuelgan en su ropa y que representan los susurros de los difuntos. Gran cantidad de midas piden a estos bardos que convoquen a sus antepasados para preguntarles por su fortuna, las cosechas y el clima e incluso por asuntos amorosos. Es tal el prestigio del colegio de los Ancestros que el más apto de cada graduación se pone a servicio de la familia imperial para aconsejarles en asuntos de corte.

Sabiduría milenaria

Cuando te unes al Colegio de los Ancestros obtienes competencia con las habilidades Historia y Religión y con el kit de herborista.

Susurros del más allá

A partir de nivel 3, puedes emplear tus dones para dar voz a los muertos, para que reprochen a tus enemigos o den esperanzas a tus aliados. Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies realice una tirada de salvación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de inspiración de bardo. Para ello, tira 1 dado

de inspiración de bardo y réstalo o añádelo al número que haya sacado la criatura en la tirada. Puedes usar este rasgo después que la criatura haga su tirada pero antes de que el director de juego determine si falla o tiene éxito. No tiene efecto sobre la criatura si esta no puede escucharte.

Voz de los Ancestros

A partir de nivel 6, puedes convocar a un difunto para que comparta su conocimiento y saber. Puedes emplear un uso de inspiración de bardo para llevar a



LA ANCIANA GUO'DA
Voz de los ancestros mida, Guo'Da gobierna la prefectura de Kaosi mediante la diplomacia y la generosidad.

cabo un ritual de convocar a un ancestro. Para que el efecto funcione, debe estar presente un descendiente del espíritu al que vas a convocar, que se materializa en el aire con un aspecto espectral.

RAJRAD EL CIEGO

El rakshasa Rajrad, príncipe de Muyth, desapareció en la oscuridad del Varja hace ya muchas décadas, persiguiendo el legado de los Peregrinos.



Hasta que el efecto termine 10 minutos después de su lanzamiento, puedes hacerle al ancestro hasta cinco preguntas. El espíritu solo sabe lo que sabía en vida, incluyendo el idioma que hablaba. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas, y el difunto no está obligado a dar una respuesta verdadera si eres hostil o si te reconoce como un enemigo.

Templanza de los antepasados

A partir del nivel 14, puedes canalizar la sabiduría de los antepasados y revestirte de su nobleza y veteranía. Tú y cualquier aliado situado a 30 pies de distancia obtenéis competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría y Carisma.

TRADICIÓN ARCANA: ESCUELA DE LA DESOLACIÓN

Prerrequisito: Aliado de la Cábla de la Armonía Celeste

Los estudiantes de la Escuela de la Desolación aprenden todo lo descubierto por los antiguos maestros que realizan incursiones por mundos arrasados, ya carentes de toda vida. Estos usuarios de la magia emplean su arte para arrancar la fuerza vital de sus enemigos y reseca sus cuerpos hasta convertirlos en polvo, de la misma manera que lo hacen los espectros que viven en las dimensiones oscuras.

Es muy común encontrar magos de la Desolación sirviendo en la Cábla de la Armonía Celeste, educados en la escuela creada por Panggani el Lóbrego durante los últimos años de su vida. Son conocidos vulgarmente como amortajados por las máscaras mortuorias con las que tapan sus rostros, están siempre rodeados de una oscuridad perturbadora y son temidos por la gente allá por donde pasen.

Ojos de depredador

A partir del momento que eliges esta escuela en el nivel 2, puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

Conjuros sedientos

A partir del nivel 2, siempre que uno de tus conjuros cause daño necrótico a un objetivo, tu próximo conjuro causa un dado de daño adicional a los que causa normalmente, si este hace daño necrótico.

Cobijo dimensional

A partir del nivel 6, puedes emplear tu reacción para refugiarte en la dimensión oscura cuando pierdes puntos de golpe por cualquier causa. Mientras te encuentras en la dimensión oscura, solo puedes afectar y ser afectado por criaturas de dicho plano. El resto de criaturas no pueden percibirte y no pueden interactuar contigo. Mientras dura este efecto, no puedes desplazarte ni conjurar de ninguna manera y vuelves a tu plano de origen después de tantos asaltos como tu bonificador de Inteligencia. No puedes volver a

emplear esta habilidad hasta completar un descanso prolongado.

Pozo de sombras oscuras

A partir de nivel 9, las sombras te rodean y bailan a tu alrededor ocultándote. Cualquier ataque a distancia realizado por criaturas que no cuenten con visión en la oscuridad cuentan con desventaja. Además obtienes ventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo).

Carroñeros de la dimensión oscura

A partir del nivel 14, siempre que uno de tus conjuros cause daño necrótico a un enemigo y reduzca sus puntos de golpe a 0, aparecen 1D3 espectros a 5 pies de distancia de la víctima. Estos espectros tienen iniciativa 1 y atacan a la criatura viva más cercana, a excepción de ti mismo. Desaparecen cuando sus puntos de golpe se reducen a 0.

ARQUETIPO MARCIAL: SEGADOR MALDITO

Prerrequisito: Simpatizante de las Lanzas de Lantamar

Tras realizar algún tipo de trato con un diablo o alguna otra criatura de gran poder y maldad, estos guerreros recorren el mundo segando las almas de aquellos a los que se enfrentan para regocijo de su señor. Equipados con armas malditas capaces de absorber la energía de aquellos a los que asesinan y entregarla a su vil creador para alimentarse de ella, el señor infernal no duda en recompensar a sus «segadores» con poderosas habilidades oscuras con las que incrementar su número de asesinatos. A diferencia de lo que ocurre con los brujos, el patrón de un segador maldito no suelen interferir demasiado en su vida, siempre y cuando continúen combatiendo y asesinando para él.

En Voldor muchos de los oficiales de alto rango de las Lanzas de Lantamar, así como sus reclutas más prometedores o con mejores contactos, son invitados a firmar el contrato de la compañía, accediendo muchas veces sin saberlo, a convertirse en un segador maldito. Por ello, no es extraño encontrar segadores malditos viviendo como aventureros tras renegar de la compañía, pero obligados a portar sus infernales poderes de igual manera.

Arma de Segador

Puedes usar tu acción para crear un arma maldita de Segador en tu mano libre. Puedes elegir la forma que adopta esta arma cuerpo a cuerpo cada vez que la creas y tienes competencia con ella mientras la empuñas. Esta arma se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos. Este arma desaparece si está a más de 5 pies de ti durante un minuto. También desaparece si vuelves a usar este rasgo, si desconvocas el arma (no requiere acción) o si mueres.

Puedes transformar un arma mágica en tu arma de Segador realizando un ritual especial mientras la sujetas.

El ritual dura 1 hora y se puede llevar a cabo durante un descanso breve; luego debes desconvocar el arma y lanzarla a un espacio extradimensional para que aparezca cuando crees un arma de segador. El arma no puede ser un artefacto o un arma sintiente. El arma deja de ser un arma de pacto si mueres, si realizas el ritual con otra arma o si haces otro ritual de 1 hora para romper tu vínculo con ella, en cuyo caso el arma regresa del espacio extradimensional y aparece a tus pies.

Invocaciones sobrenaturales de Segador

Tu pacto sobrenatural te otorga poderes más allá de tu comprensión, fragmentos de poder mágicos que refuerzan tus capacidades para la guerra. En el momento en que elijas este arquetipo en el nivel 3, consigues una invocación sobrenatural de tu elección (las opciones se detallan al final de la descripción del arquetipo). Cuando llegues a ciertos niveles de este arquetipo, consigues invocaciones adicionales de tu elección.

Segundo acuerdo

A partir del nivel 7, la energía de los enemigos asesinados comienza a reforzar tu cuerpo. No necesitas comer si has matado a alguna criatura en las últimas 48 horas, aunque aún necesitas beber. Además, aprendes dos nuevas invocaciones sobrenaturales a tu elección.

Arma descontrolada

En el nivel 10, cuando tu arma de Segador consigue un crítico, su energía arcana se descontrola emitiendo un aterrador gemido, causando 2d8 puntos de daño necrótico adicional. Además, todas las criaturas a 30 pies deben hacer una tirada de salvación de Constitución a CD 14. Si fallan, quedan ensordecidas durante un minuto.

Tercer acuerdo

A partir del nivel 15, tu cuerpo es capaz de mantenerse únicamente de las vidas cercenadas. Ya no necesitas comer, ni beber y en lugar de dormir puedes meditar durante cuatro horas al día. Mientras meditas, sufres intensas pesadillas sobre masacres y almas condenadas. Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas. Además, aprendes una nueva invocación sobrenatural a tu elección.

Cuarto acuerdo

A partir del nivel 18, la energía corrupta de tu pacto habita completamente tu cuerpo. A partir de ahora tampoco necesitas respirar y eres inmune al daño necrótico. Además, aprendes una última invocación sobrenatural a tu elección.

Lista de invocaciones sobrenaturales de Segador

Si una invocación sobrenatural tiene requisitos, debes cumplirlos para aprenderla. Puedes aprender la invocación al mismo tiempo que cumples los requisitos. Los requisitos de nivel se refieren a tu nivel en esta clase. Además de las invocaciones descritas a

continuación, también puedes aprender las siguientes invocaciones de la clase Brujo del manual básico: Hablar con la bestia, Ojos del guardián de las runas, Influencia cautivadora, Máscara de muchas caras, Susurros de la Tumba, Vigor infernal, Visión del diablo y Uno con la sombra.



TYRTOREO GELON

Este guerrero zabario lidera las fuerzas de las Lanzas de Lantamar en toda la región de Vadiania Occidental.

Hoja de sanguijuela

Requisito: nivel 12, rasgo Arma de Segador
Cuando golpeas a una criatura con tu arma de segador, recuperas un número de puntos de golpe igual a tu modificador por Fuerza (mínimo 1).

Marcha sombría

Requisito: nivel 7
Consigues competencia en las habilidades de Acrobacias y Sigilo.

Montura lóbrega

Puedes lanzar Corcel fantasma una vez. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso breve.

Impulso blasfemo

Requisito: nivel 7
Puedes lanzar Acelerar sobre ti mismo una vez. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

Falsa percepción

Requisito: nivel 10
Puedes lanzar Invisibilidad mayor sobre ti mismo una vez. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

Alas de Vareneth

Puedes lanzar Caer como una pluma a voluntad.

Esfuerzo funesto

Requisito: nivel 7
Al inicio de tu turno, puedes elegir recuperar un uso del rasgo Oleada de acción, que debes gastar inmediatamente. Al final de tu turno obtienes un nivel de Agotamiento. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado o breve.

Virtud de Ahakram el Ajado

Requisito: nivel 10
Cuando repites una tirada de salvación utilizando tu rasgo de Indomable, siempre se te considera competente con la característica utilizada.

CÍRCULO DRUÍDICO: CÍRCULO DE LA UNIDAD

Prerrequisito: Aliado de las Ciudades Fórmigas de Shabana

Los seres vivos están conectados los unos a los otros. Eso es una enseñanza básica que conoce cualquier druida. Sin embargo, los druidas del Círculo de la Unidad creen que los seres vivos son simples fracciones de una única consciencia absoluta. Mediante una comunión total con sus hermanos, el desapego al yo, y una profunda intimidad con los seres más cercanos a la consciencia colectiva, estos druidas buscan acceder a cotas más altas de consciencia a través enormes conjuntos de seres vivos.

Aunque no se trata de un círculo druídico formalmente establecido, es posible encontrar a sus miembros en muchos lugares de Voldor. La estrecha relación de los fórmigos con la organización en colonias provoca que muchos de sus druidas opten por este círculo en lugar de otros. De la misma manera, la predilección por los enjambres de insectos de estos druidas hace que sea frecuente encontrarlos en los subsuelos y el Vajra.

Señor de los enjambres

A partir de nivel 2, puedes sustituir el Tipo de criatura por un Enjambre del mismo tipo cuando lanzas los siguientes conjuros: *Amistad con los animales*, *Hablar con los animales*, *Localizar animales o plantas*, *Conjurar animales*, *Conjurar seres de los bosques*, *Conjurar fata*, *Conjurar elemental*, *Dominar bestia* y *Formas de animal*.

Por ejemplo, puedes convocar criaturas de tipo Enjambre de bestias utilizando *Conjurar animales*, o criaturas de tipo Enjambre de elementales utilizando *Conjurar elemental*.

Cien ojos y mil patas

Desde el nivel 2, utilizando tu forma salvaje puedes asumir la forma de un número de enjambres de bestias igual a tu bonificador de competencia. Cada una de estas formas debe respetar todas las restricciones de forma salvaje por separado. Vuelves a tu forma automáticamente si el último de los enjambres cae inconsciente, si sus puntos de golpe descienden a 0 o si mueren. Cuando vuelves a tu forma normal, puedes hacerlo en cualquiera de los enjambres que aún siga vivo.

Comunicación con el enjambre

A partir de nivel 6, tu mente puede unirse temporalmente a la de tus enjambres convocados. En cada uno de tus turnos, como acción adicional, puedes usar los sentidos de alguno de tus enjambres o cambiar para usar tus propios sentidos. Mientras uses sus sentidos, estás cegado y ensordecido respecto a lo que te rodea.

Además, cuando estás utilizando los sentidos de un enjambre, puedes lanzar conjuros a través de ellos utilizando su línea de visión y midiendo el alcance desde el enjambre.

Mente colmena

Desde el nivel 10, tu mente es demasiado compleja para ser comprendida por otros. Obtienes ventaja en las tiradas de salvación contra los estados Hechizado, Asustado, Paralizado, Neutralizado y Aturdido. Además puedes comunicarte instintivamente con otros seres que posean mente colmena.

Ser del enjambre

A partir del nivel 14, eres uno con tus enjambres. Eres parte de sus colonias y ahora algunos de ellos viven a tu alrededor en todo momento. Tus enjambres pueden realizar las siguientes tareas para ti:

- ♦ **Desplazamiento de enjambre.** Uno de tus enjambres te abre camino y te desplaza con ellos. Como

acción, adquieres una velocidad de 15 pies en cavar, trepar, volar o nadar durante una hora.

- ♦ **Proteger al enjambre.** El enjambre te defiende de tus enemigos. Como reacción, puedes imponer desventaja a un ataque dirigido a ti si no estás desprevenido.
- ♦ **Resistencia del enjambre.** Como reacción, entras en comunión con el enjambre y adquieres durante 10 minutos uno de los siguientes rasgos: Inmunidad al veneno, Inmunidad al ácido, Inmunidad al daño cortante o Inmunidad al daño contundente.

Los enjambres pueden realizar estas tareas un número de veces igual a tu bono de Sabiduría (mínimo 1) por descanso corto.



Muchas de las facciones de Voldor tienen acceso a objetos mágicos o al conocimiento para crearlos, que guardan con celo. Un grupo de aventureros que haya demostrado ser digno de confianza, puede tener acceso a estos objetos, mediante un precio pactado o como recompensa a sus posibles colaboraciones.

INVENTOS DE LA COFRADÍA DE EREKAR

Prerrequisito: Aliado con la Cofradía de Erekar

Llave de Xion

Objeto maravilloso, raro

Mientras está cargada, la Llave de Xion emite una luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales. Como acción, puedes activar el objeto y gastar 1 carga. Durante los próximos 10 minutos, tendrás *visión verdadera* hasta una distancia de 60 pies cuando portes la Llave de Xion. Además, la Llave de Xion es capaz de revelar algunos elementos escondidos de la arquitectura de los Peregrinos, como puertas o escrituras ocultas que no parecen revelarse con ninguna otra magia conocida.

Este objeto puede contener hasta 3 cargas, y cada una de ellas se recarga exponiendo el objeto a 4 horas de luz solar o a 12 horas a una fuente de luz intensa.

Auto-Llave Mecánica

Objeto maravilloso, poco común

Este pequeño tubo metálico cabe en la palma de la mano y está formado por numerosos anillos mecánicos que giran mediante el uso de una manivela en su extremo. Como acción puedes introducirlo en una cerradura no mágica. Tras unos movimientos del mecanismo, la auto-llave emitirá un tono metálico y la cerradura quedará abierta automáticamente. Después de cada uso, hay un 5% de posibilidades de que se rompa y quede inservible, salvo que la utilice alguien que tenga competencia con Herramientas de Ladrón.

Varilla Inflamable de Xion

Objeto maravilloso, poco común

Puedes usar una acción para pulsar el accionador del mecanismo de esta varilla de acero de 1 pie de longitud, lo que hace que surjan llamas alquímicas desde su extremo. Estas llamas emiten luz brillante en un radio de 40 pies y luz tenue en 40 pies adicionales hasta 5 minutos después de activarse. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 4d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El fuego quema cualquier objeto

inflamable que se encuentre dentro del área y que nadie lleve puesto ni transporte.

Cada varilla tiene 2 cargas y cada una de estas cargas se recarga exponiendo el arma a 8 horas de luz solar o a 24 horas de una fuente de luz intensa.

Bomba de Agua Bendita

Objeto maravilloso, común

Como acción, puedes activar el mecanismo de la bomba y lanzarla sobre una criatura o casilla a una distancia de hasta 20. Al caer, la bomba se activa lanzando el agua bendita de su interior en todas direcciones. Todos los infernales o no muertos que se encuentren en una esfera de 15 pies de radio cuyo centro sea la bomba deben hacer una tirada de salvación de Destreza: si fallan, reciben 4d6 puntos de daño radiante y, si tienen éxito, la mitad.

La bomba tiene una única carga y para recargarla necesitas gastar dos frascos de agua bendita y 10 minutos de preparación.

EL TOMO MALDITO DE EREKAR

Detonante: Enemigo de la Cofradía de Erekar

Hace varias décadas, el clérigo y erudito de Erekar Rimush Talip descubrió un extraño tomo arcano, al que bautizó como *Tomo falaz de claridad de pensamiento*. Bajo el aspecto de un cuidado manual para ejercitar la memoria mediante problemas matemáticos y lógicos de todo tipo, alguna mente perversa había ocultado oscuros glifos que inducían al lector de manera furtiva poderosas restricciones mentales. Maravillado por su descubrimiento, dedicó años a descubrir su funcionamiento y, aunque se expuso varias veces a su maldición, finalmente logró comprenderlo. Tras ello, compiló todo su conocimiento en un diario que permitía a un conjurador experto replicar la magia del tomo, y guardó el diario en la biblioteca de la cofradía de Erekar a la que pertenecía.

Con el paso del tiempo, algunos otros expertos han accedido a sus estudios y replicado el objeto como una manera elegante de quitar de en medio a los enemigos de la cofradía. Si los aventureros llegan a tener un grado de hostilidad con la cofradía, no sería raro que alguno de sus miembros hiciese llegar el tomo a sus manos mediante algún engaño como venganza.

Tomo Falaz de la Claridad de Pensamiento

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de memoria y de lógica, y sus palabras están cargadas con magia. Si dedicas 48 horas a lo largo de un periodo de 6 días o menos a estudiar el contenido del libro y a practicar sus

pautas, tu puntuación de Inteligencia aumenta en 2, al igual que tu puntuación máxima de esa característica. Luego el manual pierde su magia, pero se recupera en un siglo.

Maldición. Este tomo está maldito. Su contenido oculta poderosas trampas para crear bloqueos mentales en el lector. Desencadenar su efecto para obtener el bono de inteligencia te maldice hasta que seas objetivo del conjuro de Restablecimiento Mayor o Deseo, ya que Quitar Maldición no funciona. Mientras estés maldito tendrás una puntuación de Inteligencia efectiva de 7, aunque no serás consciente de ello. Cualquier conjuro para terminar con la maldición falla si es lanzado por un adorador del dios Erekar.

EQUIPO ESPECIALIZADO DEL CLAN ROCASANGRIENTA

Prerrequisito: Simpatizante del Clan Rocasangrienta

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Arma	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Bumerán kiralizor*	5 po	1d6 cortante	2 lb	Ligera, sutil, arrojadiza (30-120), especial
Piqueta kiralizor	10po	1d8 perforante	4 lb	Pesada, Versátil (1d10)
Pica kiralizor	20 po	1d10 cortante	10 lb	Pesada, Alcance

*Cuando falles un ataque con el bumerán kiralizor lo atraparás al final de tu turno siempre y cuando tengas una mano libre, y no haya obstáculos como árboles y muros entre tú y el bumerán kiralizor.

Armas a distancia marciales

Arma	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Ballesta de las Kiralizor	85 po	1d8 perforante	8 lb	Munición (distancia 100-400), recarga (8 disparos) pesada, dos manos
Red de las Kiralizor	25 po	-	6 lb	Especial, pesada, arrojadiza (5-15)

Cuando una criatura Grande o de menor tamaño es golpeada por una red de las Kiralizor, queda agarrada. Una red enana no tiene ningún efecto sobre criaturas incorpóreas o criaturas más grandes. Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 12 y liberarse a sí misma o a otra criatura que esté al alcance. Si se falla la prueba de Fuerza la criatura apresada sufre 1d4 puntos de daño y la CD para

liberarse de la red enana sube en 1 hasta un máximo de 18. Infligir 10 puntos de daño cortante a la red (CA 12) también libera a la criatura sin dañarla y acaba con el efecto, además de destruir la red enana.

Equipo de aventuras del Clan Rocasangrienta

Objeto	Coste	Peso
Carta de crédito Rocasangrienta	varia	1 libra
Cuerda de las Kiralizor (50 pies)	20 po	15 libras
Poncho del desierto	5 po	3 libras
Vara de zahorí	1 po	2 libras

Carta de crédito Rocasangrienta: los enanos del Clan Rocasangrienta han terminado acumulando un considerable tesoro, con el que respaldan estas valiosas cartas de crédito que pueden canjearse por monedas ordinarias en sus puestos comerciales. Para adquirirlas hay que canjear la cantidad demandada, más una comisión de 1 po por cada 10 po que se deseen convertir. Estas vienen firmadas por cinco miembros del clan, tienen una descripción detallada, en lengua enana, del portador, una fecha de caducidad para su cambio y el valor de cambio. Muchos comerciantes prefieren viajar por el territorio con unas pocas cartas de crédito en vez de con varios miles de monedas.

Cuerda de las Kiralizor: La cuerda de las Kiralizor está hecha con duras raíces tratadas con brea, tiene 6 puntos de golpe y puede romperse con una prueba de Fuerza CD 18.

Poncho del desierto: esta prenda de color ocre está hecha con grueso tejido vegetal impregnado en extrañas breas de las montañas y la sabana, y fue diseñada para ofrecer protección frente al sol y el calor extremo. Quienes visten un *poncho del desierto* obtienen ventaja en las tiradas de salvación de Constitución para resistir los efectos adversos del calor y el sol.

Vara de zahorí: esta vara bifurcada como la lengua de una serpiente se puede utilizar para localizar reservas de agua. Proporciona un bonificador de +2 cuando hagas una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para encontrar agua en el desierto.

ARTESANÍA DE XION DE KAOSI

Prerrequisito: Simpatizante de la Prefectura de Kaosi

Ojo migratorio de Nakuro

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Elaborados en gran número por un artesano de Nakuro hace siglos, estos pequeños abalorios están formados de una mezcla de Xion y Amatista. De pequeño tamaño y tacto frío, recuerdan a un pequeño ojo con una pupila en su centro. Una vez sintonizado con el Ojo migratorio de Nakuro, puedes cerrar

tus ojos y ver a través del mágico abalorio. A la hora de considerar la línea de visión, emplea el punto en el que esté colocado el Ojo migratorio en vez de tu posición.

Túnica del líder prudente

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Los artesanos más habilidosos del imperio Mida han desarrollado un método arcano para inscribir encantamientos y salvaguardas en las túnicas de los mandatarios empleando hilo de Xion en los bordados. Mientras llevas la túnica, consigues estos beneficios:

- ♦ Si no llevas armadura, tu CA base es 13 + tu modificador por Destreza.
- ♦ Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos.

Brazaletes de las lunas Cercion y Acear

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Estos brazaletes están fabricados en plata y Xion y cada uno ha sido decorado con una piedra preciosa,

un rubí para representar a Cercion y un zafiro para Acear. Cada pareja de brazaletes están enlazados místicamente, y han sido muchos protegidos y guardaespaldas los que los han usado en tiempos de peligro.

Mientras se llevan puestos, se considera que el portador del brazaletes de Cercion ha conjurado el hechizo Vínculo Custodio sobre el portador de Acear.

Estatuilla de emisario animal

Objeto maravilloso, raro

Se conoce que existen varias decenas de estas estatuillas de madera con engarces dorados que representan a toda clase de animales de la jungla, tales como monos, iguanas, sapos... de apenas un palmo de altura. Cuando se sujetan en la palma de la mano tienen un tacto cálido y agradable. Tras susurrar a la estatuilla un mensaje y un destinatario, la estatua cobra vida, moviéndose velozmente y recorriendo 50 millas al día hacia el destinatario del mensaje, para recitárselo al llegar. Una vez hecho, vuelve a convertirse en una estatua inanimada.

EQUIPO DE LA ORDEN DE SAURANIA

Prerrequisito: Simpatizante de la Orden de Saurania

Equipo de aventuras

Sapo alucinógeno Nayauca (200 po): estos pequeños y coloridos sapos son conocidos entre los saurios por inducir a quienes lamen sus secreciones un peligroso estado alucinógeno, pero que puede convertirlos en luchadores sin miedo. Una vez por descanso largo un personaje puede lamer el lomo venenoso del sapo Nayauca: si supera una tirada de salvación de Constitución CD 14 pasará a ser inmune a los estados Asustado y Aturdido hasta su propio descanso corto, pero si falla pasará a estar Envenenado y sufrirá 2d10 puntos de daño de tipo Veneno.

Veneno de serpiente enloquecedora (120 po): puedes utilizar este vial de veneno de serpiente enloquecedora para cubrir un arma cortante o perforante, o hasta tres piezas de munición. Aplicar el veneno es una acción. Una criatura que sea impactada por un arma o un proyectil envenenado debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14 o sufrirá una Locura a Corto Plazo.

Dinosaurio de monta

Algunos ejemplares de dinosaurio son aptos para la monta, si bien su cría es potencialmente peligrosa dado lo activos y poderosos que son estos animales. Además de ser monturas poderosas, sirven como símbolo de estatus.



EMISARIO ANIMAL

Un gato puede ser una excelente forma para una estatuilla de emisario animal, aunque las hay de muchos tipos.

Criatura	Precio	Velocidad	Capacidad de carga
Gallimimus	120 po	60 pies	200 lb
Triceratops	500 po	50 pies	1.000 lb
Tyrannosaurus Rex	900 po	50 pies	900 lb
Quetzalcoatlus	1200 po	15 pies/70 pies volando	200 lb

Gallimimus

Bestia Grande, no alineado

Clase de armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	7 (-2)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +0

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Carga en movimiento. Si el Gallimimus se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y luego la golpea con un ataque de pisotear en el mismo turno, ese objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, el Gallimimus puede realizar otro ataque de pisotear contra él como una acción adicional.

Acciones

Pisotear. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al impactar, distancia 5 pies, una criatura tumbada. Impacto: 17 (2d10 + 6) puntos de daño contundente.

Quetzalcoatlus

Bestia Enorme, no alineado

Clase de armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 30 (4d12 + 4)

Velocidad: 15 pies/70 pies volando

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

Habilidades: Percepción +1

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Vista aguda. El Quetzalcoatlus tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Picotear. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 12 (3d6 + 2) puntos de daño perforante.

ARMERÍA MERCENARIA

Prerrequisito: Amistoso con las Lanzas de Lantamar

Amuleto de Roca de Varaneth

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

La energía residual proveniente de esta roca extraída de las profundidades de las minas de Varaneth fortalece a su portador. Al terminar un descanso prolongado, el portador consigue 1d10 puntos de golpe temporales hasta el próximo descanso prolongado.

Yelmo Robusto de Lantamar

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Fabricado por los artesanos de la fortaleza de Varaneth para ser portados por los oficiales de más alto rango de la compañía, este yelmo está formado por acero corrupto de las profundidades y encantado con glifos de origen desconocido. Sin visera y con apertura para la boca, otorga un aspecto imponente en su portador y la capacidad de resistir los más pesados golpes.

Mientras portes el yelmo, tienes resistencia al daño contundente no mágico.

Arma o Munición de Acero de Varaneth

Arma (cualquiera no contundente), poco común

Si causas un impacto crítico con esta arma, todo el daño causado se considera daño necrótico. Además, el máximo de puntos de golpe del objetivo se reduce a una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0. No afecta a criaturas inmunes a daño necrótico.

A continuación se describen los precios estándar de los soldados de las Lanzas de Lantamar, que utilizan las reglas de Servicios de la página 156 de **El Resurgir del Dragón**.

Servicio	Precio
Soldado de Infantería	2 po al día
Sargento	4 po al día
Batidor	3 po al día
Capitán	5 po al día
Oficial Arcano	5 po al día

PERSONAJES RELEVANTES

ALIADOS

Aunque aquí se considere a estos personajes como enemigos potenciales de los aventureros, como Director de Juego siéntete libre de incluirlos como desconocidos, o incluso aliados, si con ello mejoras la experiencia de juego.

En sus viajes los Pioneros conocerán a algunos de los individuos más notables de Voldor y su relación se verá marcada por sus actos anteriores. Muchos de ellos pueden ser enemigos temibles si se les hace enfadar, o poderosos aliados en momentos de necesidad

LAURENS BOKKE, ALTO PALADÍN DE EREKAR

Humanoide Mediano (Humano), Legal Neutral

Detonante: Hostil con la Cofradía de Erekar

De rostro curtido y cubierto de cicatrices y un pelo negro y en coleta que empieza a canear, este paladín acorazado recorre las diferentes cofradías de Erekar acabando con los enemigos de la orden. Tan hábil con su espada larga como con los libros y la pluma, este hombre es experto en leyes, oratoria y etiqueta gracias a sus estudios.

Para quitar de enmedio a aquellos que causan problemas a la cofradía de Erekar, Laurens Bokke hace uso de la justicia local como si de un arma se tratase. Bokke se dedicará a seguir a su objetivo, le espíará, investigará sus acciones e incluso le tenderá trampas con las que recolectar pruebas. Todo ello con la finalidad de llevarle ante las autoridades locales en cuanto cometa algún tipo de delito, y que sean ellas las que se encarguen del objetivo. Las principales víctimas del paladín son grupos de saqueadores o aventureros que han causado problemas a la cofradía, y que antes o después vulneraran alguna ley en su camino. Una vez ocurra, Bokke tendrá pruebas, testimonios, y todo tipo de recursos para asegurarse que el peso de la justicia cae sobre ellos. Para eso es capaz de amenazar a los contactos de los aventureros, sobornar, detener e incluso disfrazarse para obtener información comprometida. Entre eso y su capacidad para obtener ayudantes de todo tipo gracias a la cofradía, puede convertirse en todo un dolor de muelas para cualquier grupo de aventureros que se convierta en su blanco.

Clase de Armadura: 20 (placas y escudo)

Puntos de golpe: 75 (10d10+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +5, Car +7

Habilidades: Religión +7, Investigación +7, Percepción +5, Perspicacia +5, Persuasión +7.

Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, envenenado.

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: Común, élfico y enano.

Desafío: 7 (2900 PX)

Armas sagradas. Los ataques de arma de Bokke son mágicos. Cuando Bokke golpea con cualquier arma

a una criatura de alineamiento caótico, esta inflige 2d8 puntos de daño radiante adicional.

Lanzamiento de conjuros. Bokke es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). Bokke tiene los siguientes conjuros de paladín preparados:

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Detectar el bien y el mal, Orden imperiosa, Favor divino

Nivel 2 (3 espacios): Localizar objeto, Zona de verdad, Restablecimiento menor.

Nivel 3 (2 espacios): Disipar magia, Revivificar.

Acciones

Multiataque. Bokke realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+3) puntos de daño cortante.

Ballesta pesada. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d10) puntos de daño perforante.

Reacciones

Parada. Bokke añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, Bokke debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

HERMANO SIN NOMBRE

Enjambre Grande de bestias Diminutas, caótico neutral

Detonante: Hostil con las Ciudades Fórmigas de Shabana

Entre los druidas de los círculos de la unidad existe la leyenda del hermano sin nombre. Un humano mudo, criado por el círculo de Xha-gara tras encontrarlo en los brazos de su madre muerta. Sus orígenes y forzado silencio siempre lo mantuvieron como un ajeno entre sus hermanos y quizás eso le permitió adentrarse más en la comunión con los «hermanos menores». Tras una comunión con sus enjambres, nunca recuperó su forma. Unos dicen que ascendió y otros que vive en las paredes de la colmena cuidando de sus hermanos y descargando la ira de un millar de colmillos sobre los enemigos de la colonia.

Este extraño espíritu vela ahora por el «gran enjambre de Shabana» y parece dispuesto a todo con tal de proteger a los suyos. No son pocos los grupos de merodeadores o asaltadores que han aparecido devorados hasta los huesos por incontables criaturas tras atacar algún poblado fórmigo de la región. Se rumorea también que es inmortal, y aunque su forma física sea destruida, su conciencia es capaz de traspasarse a otros enjambres y volver con fuerzas renovadas.

Clase de Armadura: 17 (Armadura natural)

Puntos de golpe: 98(13d8+39)

Velocidad: 60 pies volando, 60 pies excavando.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +8.

Resistencias al daño: Contundente, perforante, cortante

Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, apresado, aturdido

Sentidos: Visión en la oscuridad 120', Percepción pasiva 18

Idiomas: Común, fórmigo, telepatía 120'

Desafío: 6 (2300PX)

Enjambre. Hermano sin nombre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que un insecto Diminuto pase por ella.

Resquicios. Los individuos del enjambre son tan diminutos que se cuelan por los resquicios de la armaduras de la criatura a la que ataquen. Hermano sin nombre tiene ventaja en sus ataques contra cualquier criatura que utilice armadura intermedia o pesada no mágica.

Acciones

Invocar a los hermanos (recarga 5-6). Como acción, Hermano sin nombre puede convocar enjambres que aparecen en un espacio sin ocupar que pueda ver dentro del alcance. Por cada uso puede invocar un enjambre con un valor de desafío igual a 3 o menos. Estos obedecen las órdenes de Hermano sin nombre en todo momento.

Un millar de agujones. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 10 pies. Impacto: 40 (10d6+4) puntos de daño perforante. La criatura debe superar una tirada de Voluntad CD 15 o perderá su próxima acción retirándose los restos de insectos y agujones de su cuerpo.

Amenazas mentales (1/día). Hermano sin nombre susurra amenazas mortales directamente a la cabeza de sus enemigos utilizando su telepatía. Todas las criaturas que pueda ver y que estén a menos de 120 pies de él deben hacer una tirada de salvación de Carisma CD 15. Cuando un objetivo que haya fallado la salvación haga una tirada de ataque o de salvación, debe tirar 1d4 y restar el resultado a la tirada de ataque o de salvación. Este efecto dura hasta el final del combate.

MOVARIS VERNAMIN

Humanoide Mediano (Elfo), Legal Malvado

Detonante: Hostil con la Compañía Comercial de Movaris Vernamin

La gran mayoría de duplicados del comerciante conocido como Movaris Vernamin suelen limitar su actividad a la compra de objetos arcanos y la colaboración con aventureros y saqueadores que puedan satisfacer sus demandas. Sin embargo, en ocasiones,

la compañía comercial puede sentirse agraviada por los actos de alguno de estos grupos, ya sea por la ruptura de alguno de sus tratos, o porque sus acciones han frustrado los planes de la compañía. Cuando esto ocurre, los duplicados no tienen ningún reparo en «encargarse» de ellos mediante sus más que sobrados recursos. Movaris tratará de evitar una confrontación abierta, salvo que su victoria sea inevitable, y utilizará sus capacidades para acabar con sus enemigos sin que pueda ser directamente relacionado con los hechos. Su capacidad económica le permite pagar grandes sumas a mercenarios y asesinos u ofrecer grandes cantidades para empujar a maleantes de todo tipo a «recuperar» un objeto en posesión de los aventureros. Además sus capacidades mágicas, que incluyen un amplio repertorio para influir en mentes ajenas, le permite tejer auténticas redes de mentiras y conspiraciones para hacerse con el control de la situación y evitar «competencia desleal».

A continuación tienes unas estadísticas de ejemplo de un Movaris con capacidades mágicas, aunque otros duplicados han demostrado tener otras habilidades como pueden ser las de Clérigos o Pícaros.

Clase de Armadura: 12 (15 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 45 (10d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +6

Habilidades: Arcanos +7, Historia +7, Investigación +7, Percepción +6, Perspicacia +6, Engañar +6.

Sentidos: Visión en la oscuridad, Percepción pasiva 16

Idiomas: Común, élfico, gengo y enano.

Desafío: 8 (3900 PX)

Lanzamiento de conjuros. Movaris es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Cuchichear mensaje, Remendar, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Armadura de mago, Dormir, Identificar

Nivel 2 (3 espacios): Cerradura arcana, Invisibilidad, Sugestión

Nivel 3 (3 espacios): Volar, Don de lenguas, Toque vampírico

Nivel 4 (3 espacios): Invisibilidad mayor, Asesino fantasmal, Sanctasanctórum privado

Nivel 5 (2 espacios): Círculo de Teletransporte, Dominar persona

Acciones

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d8-1) puntos de daño cortante.

La magia es una poderosa herramienta en Voldor y no son pocos aquellos que dedican grandes esfuerzos a desarrollar nuevos conjuros con los que obtener poder. Estos son guardados celosamente por las distintas organizaciones y solo aquellos que demuestran ser de confianza pueden acceder a ellos.

CONJUROS DE LA COFRADÍA DE EREKAR

Prerrequisito: Simpatizante de la Cofradía de Erekar

Inmovilizar constructo

Nivel 6, encantamiento (clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (un trozo de hierro pequeño y liso)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a un constructo que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar paralizado mientras dura el conjuro, incluso si es inmune al estado Paralizado. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, puedes elegir como objetivo a otra criatura adicional por cada nivel por encima de 6. Las criaturas deben estar a 30 pies o menos entre sí.

Localizar conocimiento

Nivel 2, adivinación (clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un trozo de pergamino en blanco)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Describe un asunto o materia sobre la que desees obtener conocimiento. Sientes la presencia de todos los libros que alberguen en su interior conocimiento relevante sobre el asunto descrito, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti.

El conjuro se puede focalizar en asuntos muy concretos como «Gran Emperador Yagar-Yorta It' Antjat-jara Yidindji» o materias más extensas como «Historia del imperio mida». Este conjuro no puede localizar un libro si algo de plomo, aunque sea una capa fina, bloquea un camino directo entre el libro y tú.

Protección entrópica de Erekar

Nivel 1, transmutación (clérigo, explorador, bardo)

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que puedes reactivar cuando tú o una criatura que esté a 20 pies o menos de ti activa una trampa mecánica.

Alcance: 20 pies

Componentes: V, M (un puñado de virutas de acero)

Duración: Instantánea

Este conjuro afecta a los mecanismos de las trampas, haciendo que estos fallen de manera inesperada y evitando que la trampa se accione en el último momento. Cuando se active la trampa mecánica, esta no tiene efecto y se considera desactivada automáticamente. Por ejemplo, la trampilla de un foso se atasca y esté no se abre completamente, o el resorte de una aguja envenenada no tiene suficiente fuerza, quedando la aguja atascada. Ten en cuenta que esto puede causar problemas con algunas trampas complejas, por ejemplo una trampa que se active al girar un pomo puede fallar y sin embargo, dejar bloqueado el sistema de apertura de la misma.

Réplica arcana

Nivel 3, transmutación (clérigo, explorador)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Tocas un arma de cuerpo a cuerpo o distancia y en tus manos aparece una réplica exacta de la misma, formada por energías arcanas. La réplica es exactamente igual que la original, incluyendo sus capacidades mágicas, y desaparece cuando termina el conjuro. El conjuro finaliza también si la réplica está a más de 5 pies de ti al final de una ronda de combate.

ADEPTOS DE LA CÁBALA

Prerrequisito: Simpatizante de la Cábala de la Armonía Celeste

Descomposición acelerada

Nivel 1, nigromancia (mago, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un puñado de ceniza)

Duración: Instantánea, hasta 10 minutos

Al depositar el puñado de cenizas y musitar las palabras del encantamiento, del cadáver tocado comienzan a brotar volutas de humo de colores parduzcos que rodean el cuerpo del difunto. Cuando el conjuro termina, no queda ni rastro del cadáver ni hueilas que haya podido dejar. Si lo empleas contra un muerto reanimado, como un zombi o un esqueleto, haz un ataque de conjuro en cuerpo a cuerpo. Si impactas, el objetivo sufre 1D10 de daño y reduce su velocidad de movimiento en 10 pies mientras dure el conjuro.

Extracción mental

Nivel 3, Encantamiento (mago, hechicero, bardo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Apuntas con el dedo al objetivo mientras concentras tu mente para agrietar la suya, arrancando trazas de su memoria dolorosamente para ambos. El objetivo debe realizar una prueba de salvación de Sabiduría. Si falla, sufre 2D6 de daño psíquico y pierde un espacio de conjuro de nivel 3, o inferior si no cuenta con ninguno de este nivel.

En niveles superiores: Cuando lanzas este conjuro empleando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1D6 por cada nivel superior a 3 y el nivel del espacio de conjuro que pierde aumenta en 1.

Maldición ridiculizante

Nivel 2, encantamiento (bardo, brujo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V

Duración: 8 horas

Lanzas una salva de insultos y descalificaciones personales a tu objetivo para hundir su seguridad y autoestima. Si el objetivo puede oírte (aunque no es necesario que te entienda), debe superar una tirada de salvación de Sabiduría, en caso de fallo tiene desventaja en todas las pruebas de Carisma o habilidades que empleen Carisma que realice.

MAESTROS DE LA CÁBALA

Prerrequisito: Aliado de la Cábalas de la Armonía Celeste

Augurios nefastos

Nivel 2, nigromancia (mago, hechicero, brujo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (3 plumas de cuervo)

Duración: 1 minuto

Al agitar los brazos por encima de la cabeza mientras canalizas la energía de las sombras, una bandada de cuervos negros como el azabache y de ojos rojizos como las llamas surgen a tu alrededor y se abalanzan contra un objetivo. Al comienzo de cada turno, el objetivo debe realizar una prueba de salvación de Destreza. Si falla, sufre 2D6 de daño necrótico. Si tiene éxito en la tirada, el conjuro termina.

En niveles superiores: Cuando lanzas este conjuro empleando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1D6 por cada nivel superior a 3.

Convocar carroñeros

Nivel 4, nigromancia (mago, hechicero, brujo)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un hueso humanoide)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas carroñeros de la dimensión oscura que aparecen en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Pueden ser 2 espectros o 4 sombras. Un no muerto convocado mediante este conjuro desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando finaliza el conjuro.

Las criaturas convocadas son amistosas hacia ti y tus compañeros. Tira iniciativa por ellas como si fueran un grupo, que tiene sus propios turnos. Obedecen cualquier orden verbal que les des (no requiere que realices ninguna acción). Si no les das ninguna orden, se defienden de criaturas hostiles pero, si no las hay, no realizan ninguna acción.

Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de un nivel mayor aparecen más criaturas de las que elegiste: con un espacio de nivel 6 aparecen el doble y con un espacio de nivel 8, el triple.

Mirada del vacío

Nivel 1, nigromancia (mago, hechicero, brujo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (Línea de 45 pies)

Componentes: V, S, M (un ónice pequeño)

Duración: Instantánea

Tus ojos brillan con una luminosidad maléfica y una onda de energía negativa brota de ellos. Todas las criaturas en una línea de 45 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 puntos de daño necrótico y, si tienen éxito, la mitad.

LOS MUNDOS EXÁNIMES

Detonante: Hostil con la Cábalas de la Armonía Celeste

Tras décadas de años estudiando empleando el Planetario Iridiscente, los magos de la Cábalas han descubierto una decena de mundos en otras dimensiones que carecen completamente de vida. Están cubiertas de restos calcinados, pruebas inequívocas de que antaño estuvieron tan poblados como el mundo de Voldor, pero toda esa vida ha sido extinguida hace mucho.

Son muchos los estudiosos que han perdido la vida viajando a dichos territorios, quienes han perecido a manos de extrañas maldiciones, horrendas criaturas fantasmales o agonizando al contraer enfermedades virulentas. De tanta investigación han obtenido el conocimiento suficiente para idear horribles conjuros, pero también han descubierto que dichas dimensiones son el lugar perfecto al que enviar a sus enemigos, para que mueran sin tener que mancharse las manos.

RITOS MISTÉRICOS

Los miembros de la Cábalas de la Armonía Celeste transmiten su conocimiento arcano de manera gradual, siempre en el más absoluto secreto y mediante ancestrales ritos entre el maestro y su aprendiz.

Normalmente optan por atraerlos a una trampa, fingiendo que algún indefenso pide su ayuda, para hacerles entrar en un círculo de teletransporte con el que enviarles a cualquiera de los mundos exánimes. Hasta el momento nadie ha logrado encontrar el camino de vuelta a casa.

Los aventureros que sufran la dura prueba de enfrentarse a los mundos exánimes sufren las siguientes reglas:

Sueños desalentadores: El ambiente hostil y opresivo de este lugar es tal que es capaz de hundirse en lo profundo de la mente y llenar de horrores las pesadillas. Siempre que se realice un descanso largo, los personajes deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14. En caso de fallo, dicho personaje no obtiene los beneficios del descanso y sufre uno de los siguientes efectos. Puede ser elegido por el Director de Juego o decidirse mediante el uso de un dado:

1D6	Efecto
1	El personaje sufre terribles pesadillas y durante el sueño trata de poder escapar de su propia mente, arañando su cara y pecho con sus uñas en un vano intento por huir del sufrimiento que siente. Sufre 2D8 de daño.
2	La frialdad del ambiente es tan agobiante que el personaje no logra vencer el miedo que le provoca toda la muerte que le rodea, haciéndole permanecer en guardia y tenso durante las largas horas de la noche. Sufre 2 niveles de agotamiento.
3	Estas tierras desoladas y marchitas están cubiertas de toda clase de miasma que provoca enfermedades de todo tipo creadas por las mentes que no son capaces de soportar la presión y se vienen abajo. El personaje pierde 1D4 puntos de un atributo elegido al azar.
4	Las visiones fantasmales golpean al personaje durante sus sueños, mostrándole toda clase de horrores de manera terriblemente vívida. El personaje obtiene una locura a largo plazo. Si sufre este efecto por segunda vez, obtiene una locura indefinida en su lugar.
5	Es tal la desesperación que sufre durante la silenciosa noche que el personaje llega a la clara conclusión de que ninguna deidad puede tocar un lugar tan horrible como este. El personaje pierde la capacidad de emplear conjuros otorgados por un origen divino y no obtiene ningún beneficio de conjuros de dicha fuente lanzados por otros personajes.
6	Ante la terrible perspectiva de morir en un lugar tan horrible, la supervivencia personal se abre paso frente al compañerismo y la amistad, dando lugar a un desquiciado consumo de los recursos. Durante la noche el personaje arrasa con los víveres del grupo, acabando con una cantidad de comida y bebida igual a 1D6 raciones de viaje.

Entorno sin recursos: En un lugar tan carente de recursos es realmente complicado encontrar algo que

llevarse a la boca, salvo unos pocos restos orgánicos abrasados y agua estancada desde hace siglos. Cada personaje puede realizar al día una prueba de Supervivencia (Sabiduría) a dificultad 20. Si tiene éxito, obtiene alimento y bebida similar a 1D3 raciones de viaje.

Sabrosos invitados: Los personajes son un aperitivo excelente para las criaturas que moran estos mundos rebuscando entre los huesos roídos, conocidos como *predadores aciagos*. Cada día que permanezcan en los mundos desolados son asaltados por 1D6 *predadores aciagos*. Como poco a poco son encontrados más fácilmente, añade un *predador aciago* adicional por cada día que lleven atrapados en este mundo.

Grietas de salida: Existen zonas donde la realidad está tan corrompida que es posible huir de vuelta hacia el mundo de Voldor, aunque hallar estos portales depende en gran parte de la suerte y la perseverancia. Cada día de viaje que se complete lanza 1D20. Si el resultado del dado es igual o menor al número de días que llevan vagando por el plano, los personajes encuentran uno de estos portales.

LA SABIDURÍA DE LOS KAOSI

Prerrequisito: Aliado de la Prefectura de Kaosi

Esperanza ardiente

Nivel 4, abjuración (bardo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Junto con las notas musicales del encantamiento, tu esperanza refulge como el sol al amanecer y arroja a tus compañeros. Cualquier aliado que se encuentra en un área de 60 pies de radio obtiene resistencia al daño necrótico. Si cualquier parte del área del conjuro se solapa con un área de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que ha creado la oscuridad deja de tener efecto hasta el final de este conjuro.

Rechazo a la muerte

Nivel 4, abjuración (bardo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

La energía mágica baila a tu alrededor, formando una pared fantasmal que se arremolina en torno a ti. Se crea un muro de forma de cúpula de 30 pies de radio contigo en el centro. Ningún muerto viviente puede atravesar el muro físicamente. Si al lanzar el conjuro se encontraba alguno dentro del área, sufre 2D10 de daño de fuerza y es empujado al exterior del muro en dirección opuesta a ti.

MAGIA DEL ENJAMBRE

Prerrequisito: Aliado con las Ciudades Fórmigas de Shabana

Agarre quitinoso

Nivel 1, transmutación (Druida, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Tus dedos se convierten en afilados colmillos negruzcos y tus brazos en descomunales mandíbulas de hormiga que se cierran sobre tu presa. Realizas un ataque contra una criatura objetivo de tu mismo tamaño o inferior. Si impactas, la criatura queda agarrada y recibe 1d4 de daño mágico perforante. Este daño se repite cada turno que la criatura empiece su turno apresada.

Al principio de cada turno el objetivo puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza o Destreza (a su elección) contra la CD de salvación del conjuro. Si tiene éxito, se libera y el conjuro finaliza. Mientras dura el agarre no puedes realizar acciones que requieran los brazos.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 1.

Marca de la colonia

Nivel 5, Adivinación (Druida, Clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M(Sangre de una reina fórmiga)

Duración: Hasta que se disipe

Cuando lanzas este conjuro, manchas tu mano en sangre de reina e inscribes glifos arcanos en la piel de tu objetivo. Durante el proceso, debes mantener en tu mente la acción que desees inscribir en el glifo, normalmente un hito o acto relevante del objetivo (asesinó a un inocente, salvó la vida de nuestra Reina). El glifo es prácticamente invisible: para encontrarlo es necesaria una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro.

A partir de ese momento, cualquier fórmigo o persona con sensibilidad psíquica que se acerque por primera vez a menos de 20 pies del objetivo recibe una imagen mental del acto grabado en el glifo.

Rastro de feromonas

Nivel 3, adivinación (Druida, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: S

Duración: 24 horas

Tocas a tu objetivo y después lames su mano. A partir de ese momento puedes percibir el rastro de tu objetivo. El rastro que deja el objetivo es perceptible a tus ojos como una estela de luz coloreada, que varía según el estado de ánimo del mismo. El rastro dejado en un lugar determinado dura hasta 6 horas.

En niveles superiores: Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 4 o superior puedes usar el conjuro sin tocar al objetivo, si es una persona con la que haya convivido en los últimos días. Puedes añadir un objetivo adicional por cada nivel por encima de 4.

PREDADORES ACIAGOS

Estos implacables no muertos forman una de las principales amenazas cuando uno viaja por los Mundos Exánimes. Puedes encontrar más información sobre ellos en la página 25.



RASGOS DE INFLUENCIA

USANDO LOS RASGOS

Estos rasgos de influencia están siempre presentes y no están diseñados para ser utilizados únicamente en el material oficial, sino que también podéis incluir sus efectos en vuestras propias partidas.

Al igual que los Rasgos de Trasfondo, los Rasgos de Influencia nos ayudan a personalizar a los aventureros y su relación con el entorno. Estos se obtienen automáticamente cuando el grupo de aventureros obtiene el nivel necesario y únicamente se pierde si dejan de cumplirse los prerequisites. Se trata de rasgos colectivos, y por lo tanto, afectan a todos los miembros del grupo de juego.

RASGO: DESPRECIADO POR LOS ROCASANGRIENTA

Detonante: Desconfiado con el Clan Rocasangrienta

Tus acciones han provocado la ira del clan Rocasangrienta, la cual se extiende a ti, tus amigos, tus compañeros y tus seres queridos. Tenéis prohibida la entrada en las posadas del clan, se os cobrará el doble por todos los bienes y servicios que adquirís a sus mercaderes, y nunca se os ofrecerá hospitalidad alguna. Es posible que los enanos os echen la culpa de absolutamente todo lo que suceda a su alrededor.

RASGO: AMIGO DE LOS ROCASANGRIENTA

Prerrequisito: Amistoso con el Clan Rocasangrienta

Tus acciones han hecho que el clan Rocasangrienta os ofrezca su hospitalidad. Podéis disfrutar de hospedaje a mitad de precio en las posadas del clan, y así mismo seréis bienvenidos en sus caravanas, oasis y fortalezas. De la misma forma tendréis trato preferente a la hora de esperar para ser atendidos por los mercaderes, artesanos, exploradores y sabios del clan.

RASGO: ENEMIGOS DEL CONOCIMIENTO

Detonante: Desconfiado con la Cofradía de Erekar

Una parte importante del conocimiento es, al menos para una parte de la cofradía, saber identificar a tus enemigos y evitar que te creen problemas. A aquellos que sean etiquetados como «enemigos del conocimiento» se les vetará todo acceso a las sedes de la cofradía y al conocimiento que albergan. Además, allí donde está posea influencia política, el gobierno será advertido de

la aversión hacia ellos para tratar de mantenerlos lo más lejos posible.

RASGO: INAGOTABLE FUENTE DE CONOCIMIENTO

Prerrequisito: Amistoso con la Cofradía de Erekar

Aquellos que se hayan ganado la simpatía de la cofradía o de alguno de sus miembros de más alto nivel serán recompensados con un pequeño broche de Erekar, símbolo de su amistad con la cofradía. Allí donde vayan y exista una sede de la cofradía, este broche les dará acceso a la sede de la misma, donde podrán alojarse, utilizar sus laboratorios alquímicos y sobre todo acceder a los incontables tomos de conocimiento que albergan sus bibliotecas.

RASGO: OFENSA A LA ORDEN

Detonante: Desconfiado con la Orden de Saurania

Habéis ofendido gravemente a la Orden de Saurania, y esta se cobrará muy caro vuestro desaire. Seréis tratados con hostilidad por los miembros de la organización, hostilidad que se extenderá a vuestros amigos y seres queridos. No os quitarán el ojo de encima, todas vuestras acciones serán consideradas potencialmente hostiles, y sufriréis constantes robos o abusos por parte de los humanoides de sangre fría afines a Ssuchuq, especialmente entre los más humildes.

RASGO: CONFIANZA DE LA ORDEN

Prerrequisito: Amistoso con la Orden de Saurania

La Orden de Saurania confía en vosotros, tanto que os ha dado la localización de algunos de sus refugios y fortalezas en el territorio selvático. En cualquier zona de Saurania en la que estéis, y dedicando el tiempo que el director de juego crea conveniente, podéis encontrar un bastión de la Orden de Saurania, donde obtendréis agua y alimento así como cobijo frente a los peligros de la jungla. Así mismo podréis contratar los servicios de guías y curanderos. Tened en cuenta que seréis responsables del comportamiento de vuestros acompañantes.

RASGO: CRÍMENES HORRENDOS

Detonante: Desconfiado con la Compañía Comercial de Movaris Vernamin

No hay peor enemigo que uno mismo. Salvo quizás una réplica tuya dispuesta a destruir tu reputación, tus alianzas y enfrentarte a las autoridades con la intención de que acabes colgado de una soga. Esto no sólo es una terrible venganza, sino que además echa por tierra la credibilidad sobre cualquier investigación de los aventureros.

A discreción del director de juego, durante sus viajes por alguna región la gente comenzará a tratar a los aventureros con recelo. Se cruzan con desconocidos que les acusan de pequeñas fechorías e incluso pueden tener algún altercado. Cuando lleguen a su destino, serán acusados de un delito atroz. Uno o varios agentes de la compañía, en venganza, han adquirido el aspecto de los aventureros y les han incriminado en un delito horrible. Quizás un asesinato especialmente truculento o alguna ofensa cultural o religiosa especialmente tabú. Si los aventureros se mueven rápido y lo investigan quizás puedan desentrañar el misterio y limpiar su nombre. En caso contrario se convertirán en fugitivos y su reputación quedará manchada.

RASGO: LOS SECRETOS DE MOVARIS

Prerrequisito: Amistoso con la Compañía Comercial de Movaris Vernamin

La compañía ha visto y oído mucho secretos, especialmente sobre personajes olvidados, tomos perdidos y artefactos de los peregrinos. Aunque la compañía nunca regala nada, bien puede mostrar su agradecimiento con los que le han sido útiles en el pasado.

Si los personajes investigan sobre algún artefacto, personaje o lugar secreto y la compañía se enterara de ello, les ofrecerá la información que necesiten, especialmente si han fracasado en la investigación o la información está fuera de su alcance. La información que reciban debe ser veraz, aunque queda a disposición del director de juego si es completa o si la compañía solo puede ofrecer varias versiones sin saber cual de ellas es la auténtica. Si la información es especialmente rara o peligrosa la compañía puede reservarse el pedir otro favor de vuelta.

RASGO: BAJO LA MIRADA DE LA PREFECTA

Detonante: Desconfiado con la Prefectura de Kaosi

Si algo no permite el gobierno Mida es que los aventureros y exploradores causen problemas en su territorio. Ya tiene mucho trabajo la Prefectura buscando a los revolucionarios y golpistas de la Cábala de la Armonía Celeste como para dejar que otros enemigos campen a sus anchas. Es por eso que los miembros del gobierno han destinado un gran número de soldados a las zonas fronterizas, no para encargarse de invasiones y conquista, sino para poner orden en las ciudades más ocupadas por extranjeros y comerciantes.

Cualquiera que se haya ganado el recelo de la Prefectura de Kaosi va a permanecer bajo vigilancia siempre que se encuentre dentro de sus ciudades. Nada demasiado agresivo, pero los personajes se darán cuenta de que los guardias de la ciudad a veces les siguen por las calles, los alcaldes o jueces de la ciudad les hacen presentarse ante ellos y explicar las razones de su viaje o encuentran pegas cuando intentan unirse a caravanas de viajeros organizadas por el gobierno imperial.

RASGO: EMISARIO DE OTRAS TIERRAS

Prerrequisito: Amistoso con la Prefectura de Kaosi

La prefectura de Kaosi ha comenzado una gran operación diplomática para expandir su influencia benévola en los territorios fronterizos y está dispuesta a colaborar activamente con cualquiera que comparta los intereses del poderoso Imperio Mida. Es por ello que muchos viajeros y aventureros, tanto mida como de otras razas, están siendo patrocinados y apoyados por la Prefectura, con el fin de crear relaciones comerciales y diplomáticas más sólidas entre los diferentes pueblos de la región.

Para lograr todo, aquellos que cuentan con el favor de la Prefectura pueden contar con que cualquier edificio gubernamental en su territorio está abierto para ellos, permitiéndoles pernoctar bajo un techo y compartir algo de comida y bebida. También ponen a su disposición los mapas e informes de la región con los que cuentan, para ayudar a los personajes en sus viajes de la mejor manera posible.

RASGO: MIEDO ENTRE LA POBLACIÓN

Detonante: Desconfiado con la Cábala de la Armonía Celeste

La Cábala de Armonía Celeste ha refinado durante las últimas décadas el arte de asustar a las masas para tenerlas controladas. En las tierras alejadas de las grandes ciudades, la Cábala sigue contando con mucho poder y nadie quiere que un amortajado llegue al pueblo para eclipsar el sol o maldecir el ganado. Gracias a este miedo generalizado, la Cábala puede poner a la población en contra de sus enemigos, o de aquellos que les molestan para alcanzar sus objetivos.

Aquellos que se enemistan con la Cábala pueden ver como los habitantes de un pueblo se niegan a colaborar con ellos por miedo a que la Cábala les haga pagarle. Puede que doblen el precio de sus productos, se nieguen a dar cobijo a los personajes o se nieguen incluso a permitirles entrar en el pueblo o cazar en sus campos.

RASGO: TENTÁCULOS EN LA BUROCRACIA MIDA

Prerrequisito: Amistoso con la Cábala de la Armonía Celeste

Aunque la Cábala de la Armonía Celeste no cuenta con un gran poder político real en la actualidad, quedan muchos mandos intermedios mida que o tienen simpatía por su causa o pueden ser convenientemente chantajeados. Sea como sea, los miembros de la Cábala sigue teniendo la capacidad de influir en la burocracia imperial y están dispuesto a ceder sus recursos a sus nuevos aliados. Puedes poner a disposición del grupo de jugadores su manejo en la administración del Imperio Mida, permitiéndoles obtener permisos, papeles o información que no son accesibles para cualquiera. Quizás lograr que un delegado conceda ese importante permiso para excavar en unas ruinas abandonadas o permitir echar un vistazo al mapa de rutas que siguen los carros del recaudador de impuestos de la prefectura.

RASGO: ORO PESADO

Detonante: Desconfiado con las Ciudades Fórmigas de Shabana

Los fórmigos son grandes artesanos. Sus ciudades son, por lo tanto, una fuente de caros productos manufacturados y están dotadas de una inagotable

sed de materias primas de todos los rincones de Voldor. Los fórmigos no ven los intercambios comerciales sólo como un trámite económico, para ellos es más una relación comunal y por lo tanto verían con muy malos ojos que sus comerciantes de confianza entablasen relaciones con personas hostiles para con su raza. El nombre y la apariencia de los aventureros se esparce rápido como «no gratos» para los fórmigos, lo que se materializa en mayor dificultad de los personajes para comerciar o obtener servicios como comida o alojamiento en Shabana. Esto va desde un encarecimiento de los mismos hasta que los mercaderes o artesanos que tengan relaciones más estrechas con los fórmigos probablemente se nieguen a tratar con ellos.

RASGO: VIAJE POR LA FORMIGOSFERA

Prerrequisito: Amistoso con las Ciudades Fórmigas de Shabana

Los fórmigos tienen colonias y asentamientos por todo Voldor y dichos enclaves están unidos por profundos túneles que permiten un viaje rápido y seguro en comparación con el viaje por la superficie o el vajra. Un amigo de la colonia conoce la existencia de dichos túneles y aunque son terreno restringido para los extranjeros, como favor especial, podrían llevarle a través de ellos.

Los aventureros pueden pedir a un asentamiento fórmigo paso franco y guía a través de los túneles. Eso les permite realizar un viaje largo en más o menos la mitad de tiempo y no sufrirán altercados graves. Excepcionalmente puede ser usado para salir de ciudades sitiadas o sortear otro tipo de bloqueos, pero normalmente los fórmigos se retiran y cierran los túneles en estas situaciones.

RASGO: CELDAS COLGANTES MIDA

Detonante: Hostil con la Prefectura de Kaosi

Allí donde se da prosperidad y riquezas, surge antes o después la delincuencia. Atraídos durante décadas por el progreso y la bonanza de las grandes ciudades mida, muchas personas sin nada que perder se han desplazado hasta allí y se ganan la vida como pueden. Obviamente, el gobierno mida no tolera el crimen y sus guardias siempre están atentos para encarcelar a quienes alteran la paz del emperador. Eso incluye a los aventureros o a sus aliados, que serán encarcelados en las celdas colgantes a la menor



oportunidad, viéndose obligados a escapar o a rescatar a los suyos.

Aprovechando la construcción de sus ciudades entre enormes árboles, la mayoría de ciudades mida han construido sus calabozos en las copas de los ejemplares más robustos. Enormes plataformas de madera se han construido usando los fornidos troncos como base, creando un conjunto de plataformas a varios niveles unidas por puentes de maderos y cuerda. La única manera de acceder a estas prisiones es a lo largo de los cientos de escalones que forman las escaleras de subida, que rodean el tronco como una serpiente a su presa.

La vida para los prisioneros de una cárcel mida no es sencilla, pues pasan todo su tiempo encerrados en cárceles de madera y hierro, de apenas 10 pies en de ancho, de largo y de alto. En cada una de estas celdas se hacinan varios presos, teniendo que permanecer de pie largas horas al día y organizándose con cuidado para poder dormir. La mera idea de escapar es un sueño inalcanzable, pues estas cárceles no reposan sobre las plataformas, sino que cuelgan mediante cadenas de

las ramas más altas del árbol, meciéndose peligrosamente en las noches de gran vendaval. Por suerte para los presos, los habilidosos guardias mida pueden trepar con soltura por las ramas y alcanzar mediante largas pértigas la comida y agua que reciben a diario.

Cada sección de cárceles cuenta con un puesto de guardia en el que 3 vigilantes mida [Guardia] se encargan de que todo vaya correctamente. Es normal que el resto de turnos descansen cerca, pues subir y bajar es una ardua tarea, por lo que es normal encontrar entre 6 y 10 refuerzos [Guardias] descansando y entreteniéndose en los barracones de la prisión. Es muy común que las guarniciones de las prisiones mida cuenten además con un experimentado carcelero [Veterano], que se encarga de la seguridad.

En la prefectura de Kaosi, por orden de su máxima dirigente, las cárceles de las ciudades deben contar con algún sanador o curandero [Sacerdote] que cuide de los posibles daños que sufran los presos. Puesto que, aunque prisioneros, siguen siendo seres vivos y deben ser tratados con respeto.

CELAS COLGANTES MIDA (LEVENDA)

1. Árbol
2. Garita de guardia
3. Sala de interrogatorios
4. Oficina
5. Almacén
6. Barracón con camas

Algunas de las más temibles criaturas de Voldor se encuentran al servicio de las facciones, que no dudan en utilizarlas para acabar con sus enemigos.

PREDADOR ACIAGO

No muerto Mediano, caótico maligno

Detonante: Enemigo de la Cábala de la Armonía Celeste

Nativos de los huecos desolados entre dimensiones, estos seres se desplazan entre realidades rastreando una tras otra y buscando presas para alimentarse de su esencia vital. Son criaturas hechas de oscuridad, de aspecto deforme y desproporcionado, como si se tratase de una grotesca burla de un humano. Sus pálidos ojos están adaptados para la negrura del vacío y pueden moverse a gran velocidad desplazándose sobre sus cuatro miembros, saltando de una realidad a otra cientos de veces cada segundo.

Pueden saborear las corrientes de la magia, detectando a aquellos incautos que rompen el tejido de la realidad para viajar entre planos. Una vez que una manada de predadores aciagos encuentran el rastro de uno de estos viajeros dimensionales pueden perseguirlo durante siglos. Son cazadores pacientes, dispuestos a acechar a su presa y golpearla una y otra vez hasta que esté lo suficientemente débil como para asestar el golpe final. Fue gracias a los poderes del Planetario Iridiscente de Govun Jova como la Cábala de la Armonía Celeste descubrió a estas criaturas de pesadilla. Fascinados por su fisonomía y capacidad de desplazamiento planar, los eruditos mido comenzaron a relacionarse con ellos y a aprender cómo tratarlos. Aunque son salvajes, si se les proporciona un acceso a Voldor y se impregna con residuos de otra dimensión a un individuo concreto, los predadores aciagos lo perseguirán hasta devorarlo. Esta técnica ha resultado de gran valor para las aspiraciones políticas de la cábala y no dudarán en utilizarla con los aventureros en caso de hostilidad.

Estos seres son uno de los mayores peligros que presenta el viaje entre dimensiones, siendo un obstáculo a salvar por quién trate de seguir la ruta que han tomado los Peregrinos. Los sabios de la cábala no han logrado descifrar si la raza de las estrellas es tan poderosa que los predadores aciagos no suponen una amenaza para los Peregrinos que abandonaron Voldor o si, por el contrario, estos seres dementes son obra suya, una forma de evitar que nadie salvo ellos pueda desplazarse por los otros mundos.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 50 pies

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

Vulnerabilidades al daño: Radiante

Resistencias al daño: Ácido, frío,

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento

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

Idiomas: -

Desafío: 5 (1.800 px)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, el predador aciago tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Asaltante onírico. Antes de enfrentarse físicamente a su víctima, el predador aciago le acosa en el plano astral durante días, impidiendo el descanso antes de lanzarse al ataque. Un predador aciago puede provocar pesadillas en una presa, que debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o no obtiene beneficios por descansar esa noche.

Acciones

Multiataque. El predador aciago realiza dos ataques de drenar vida.

Drenar vida. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (3d6) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Atajo dimensional. El predador aciago se desplaza hasta 300 pies de distancia. Este movimiento nunca provoca ataques de oportunidad.

LA MALDICIÓN DE SSUCHUQ

Bestia Enorme, no alineado

Detonante: Enemigo de la Orden de Saurania

La Maldición de Ssuchuq es un gigantesco y anciano Spinosaurus que ha servido al Dios Lagarto durante muchos siglos. Su cabeza, similar a la de un cocodrilo, está llena de cicatrices, y su gran vela dorsal presenta grandes daños. De su cuello cuelgan amuletos de oro en honor a su dios, así como los cráneos de los fieles que se ofrecieron en sacrificio para prolongar su vida. Es una bestia inteligente y astuta que disfruta del miedo que produce en sus presas. Aunque normalmente vive

en estado salvaje, algunos clérigos de la orden de Saurania han aprendido a comunicarse con él para enviarlo a devorar presas concretas.

Clase de armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (13d12 + 52)

Velocidad: 40 pies, 50 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	4 (-3)	12 (+1)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Fue +10, Con +8

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Asustado, envenenado

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: Entiende el Saurio, pero no puede hablarlo.

Desafío: 12 (8.400 PX)

Anfibio. La Maldición de Ssuchuq puede respirar aire y agua

Depredador acuático. La Maldición de Ssuchuq tiene ventaja en las tiradas de ataque y Destreza (Sigilo) mientras esté en el agua.

Acciones

Multiataque. La Maldición de Ssuchuq realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola. No puede realizar ambos ataques contra el mismo objetivo.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al impactar, distancia 10 pies, un objetivo. Impacto: 33 (4d12 + 7) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, queda apresada (escapar CD 17). Hasta que la presa termine, el objetivo está neutralizado y la Maldición de Ssuchuq no puede morder a otro objetivo.

Cola. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al impactar, distancia 15 pies, un objetivo. Impacto: 20 (3d8 + 7) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o quedar tumbado.

Rugido. Todas las criaturas que se encuentren a 60 pies o menos de la Maldición de Ssuchuq que escuchen este rugido deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o quedar asustadas hasta el final del siguiente turno de la



Maldición de Ssuchuq. Si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito, la criatura es inmune al rugido de la Maldición de Ssuchuq durante las siguientes 24 horas.

Tragar. La Maldición de Ssuchuq realiza un ataque de mordisco contra un objetivo Mediano o más pequeño al que esté haciendo una presa. Si el ataque impacta, también se traga al objetivo y la presa termina. Mientras está siendo tragado, el objetivo está cegado y neutralizado y tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos que haya fuera de la Maldición de Ssuchuq. Recibe 21 (6d6) puntos de daño por ácido al principio de cada uno de los turnos de la Maldición de Ssuchuq. La Maldición de Ssuchuq sólo puede tragarse una criatura a la vez.

LA MALDICIÓN DE LA JUNGLA

Detonante: Hostil con la Orden de Saurania

Atacar los intereses de la Orden de Saurania es ponerse en el punto de mira del propio Ssuchuq, quien alentará a sus hijos a atacar con ferocidad a sus enemigos. Cuando los aventureros deban viajar por alguna de las junglas de Voldor, utiliza la siguiente tabla de encuentros aleatorios para determinar posibles encuentros según lo requiera la aventura. Todas las criaturas de la tabla son automáticamente hostiles hacia los aventureros y atacarán sin mediar provocación.

1D100	Encuentro
1-5	1d10 +2 lagartos
6-10	1d6 lagartos gigantes
11-20	1d4 +2 hombres lagarto
21-30	1d2 +1 enjambres de serpientes venosas
31-35	1d4 ranas gigantes
36-45	1 triceratops
46-50	1d4 +2 enjambres de serpientes venosas
51-60	1d2 sapos gigantes
61-65	1 tyranosaurius
66-70	1d6 serpientes constrictoras
71-79	2d6 +2 hombres lagarto y 1 druida
80-85	1d6 serpientes venenosas gigantes
86-90	1d3 serpientes constrictoras gigantes
91-95	1d3 cocodrilos gigantes
96-99	1d2+1 tyranosaurius rex
100	Vuelve a tirar dos veces y aplica ambos resultados a la vez

VARANETH, DIABLO CTÓNICO

Infernal Enorme (diablo), legal maligno

Detonante: Hostil con las Lanzas de Lantamar

Cuando su forma física es invocada, la aterrador criatura que emerge desde lo más profundo del subsuelo es una descomunal masa de tierra y magma con forma humanoide capaz de destruir todo a su paso. Armado con una enorme maza en llamas, Varameth aplasta a aquellos que se le oponen mientras arroja la lava fundida de su interior calcinando todo a su alrededor. Su rostro está formado por un único ojo situado en el centro del mismo, que fulgura y centellea recordando a los que lo ven su vínculo con las profundidades de la propia tierra que pisan. Se rumorea que mediante extraños rituales con piedras volcánicas los más sabios de Lantamar pueden invocarle brevemente para atacar a sus enemigos.

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 325 (24d10+192)

Velocidad: 40 pies, 40 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	14 (+2)	27 (+8)	18 (+4)	20 (+5)	22 (+6)

Tiradas de salvación: Fuerza +13, Con +14, Sab +11

Vulnerabilidad al daño: Trueno

Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con adamantina

Inmunidades al daño: Fuego, veneno

Inmunidades a estados: Envenenado, paralizado, petrificado.

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

Idiomas: Infernal, Terrano, telepática 120 pies

Desafío: 20 (25 000 PX)

Aura de miedo. Cualquier criatura hostil hacia Varaneth que empiece su turno a 20 pies o menos de él debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 22, a menos que Varaneth esté incapacitado. Si falla, la criatura queda asustada hasta el principio de su siguiente turno. Si tiene éxito, se vuelve inmune al aura de miedo de Varaneth durante las siguientes 24 horas.

Resistencia mágica. Varaneth tiene ventaja en las tiradas de salvación que haga contra conjuros u otros efectos mágicos.

Armas mágicas. Los ataques de Varaneth son mágicos.

Monstruo de asedio. Varaneth inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

CUIDADO CON LOS MONSTRUOS

Aunque estos monstruos atacarán a aquellos grupos que puedan alcanzar su detonante, como director de juego ten en cuenta el valor de desafío de los mismos para tratar de lograr combates equilibrados, o al menos dar a los personajes una opción de escapar. Matar a todo el grupo sin opción a defenderse nunca es divertido.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de Varaneth para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 21). Varaneth puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar magia, Acelerar

3/día cada uno: Muro de Piedra, Desintegrar.

Acciones

Multiataque. Varaneth puede realizar cuatro ataques: dos golpetazos, un ataque con su maza y otro con su cola. Puede cambiar cualquiera de ellos por su aliento de magma.

Aliento de magma (recarga 5-6). El diablo exhala una ráfaga de magma de las profundidades en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 21; si falla, recibe 72 (16d8) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +13 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 20 (2d12+7) puntos de daño contundente.

Maza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +13 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d6+8) puntos de daño contundente más 21 (6d6) puntos de daño por fuego.

Cola. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +13 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 24 (3d10+8) puntos de daño contundente.

PATRULLAS DE LANZAS DE LANTAMAR

Detonante: Desconfiado con las Lanzas de Lantamar

Soldado de Infantería

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no caótico

Formados como tropa básica de las Lanzas de Lantamar, estos soldados están acostumbrados a la lucha, tanto en grupos pequeños como en formaciones de batalla. Suelen encontrarse a las órdenes de un superior y rara vez muestran iniciativa en el combate.

Clase de Armadura: 15 (camisote de mallas y escudo)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Con +4

Habilidades: Atletismo +4, Intimidación +2, Supervivencia +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Común y otro lenguaje.

Desafío: 2 (450 PX)

Despliegue de batalla. El soldado de infantería tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados soldado de infantería no incapacitado a 5 pies o menos de él.

Acciones

Multiataque. El soldado de infantería realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Lanza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1d8 +2) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Sargento

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no caótico

Estos curtidos oficiales mercenarios no solamente son diestros guerreros, sino que sacan lo mejor de los hombres a sus órdenes. Se trata de personas cuidadosas, que atacan siempre con alguna estratagema en la cabeza y que valoran la vida de sus soldados casi tanto como su misión.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)

Puntos de golpe: 77 (12d8+24)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Con +5, Sab +4

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común y otro idioma cualquiera.

Desafío: 3 (700 PX)

Inspiración de combate. Cualquier aliado soldado de infantería a 20 pies o menos del sargento tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Acciones

Multiataque. El sargento realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mazo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6+2) puntos de daño contundente.

Ballesta pesada. Ataque de arma a distancia: +3 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d10) puntos de daño perforante.

Presionar el ataque (recarga después de un descanso prolongado o breve). Como acción, el sargento emite una orden a cualquier número de soldados de infantería aliados que pueda ver a 20 pies o menos de él. Estos pueden realizar inmediatamente un ataque cuerpo a cuerpo si tienen algún enemigo al alcance.

Batidor

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no caótico

Tanto a pie como a caballo, estos exploradores encabezan las marchas de los destacamentos de soldados. Cubren el terreno y detectan emboscadas para asegurarse que la marcha es segura, así como para dar caza a posibles batidores enemigos. En combate buscan zonas elevadas o posiciones donde sea fácil esconderse para poder disparar sin peligro.

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 44 (8d8+8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Naturaleza +5, Percepción +6, Sigilo +6, Supervivencia +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: Común y otro idioma cualquiera

Desafío: 2 (450 PX)

Oído y vista agudizados. El batidor tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Emboscada (1/turno). El batidor inflige 14 (4d6) puntos de daño adicionales cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma a distancia y tiene ventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Multiataque. El batidor realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Espada corta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Capitán de las Lanzas de Lantamar

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no caótico

Los mejores soldados de la compañía lideran al resto en batalla, negocian los contratos de los diferentes batallones e incluso se les permite aconsejar a los líderes de Varaneth en lo relativo a la

estrategia general de la orden. Combinan sus expertas habilidades de combate y liderazgo con los oscuros poderes mágicos obtenidos de sus impíos contratos con la compañía.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)
Puntos de golpe: 91 (14d8+28)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Habilidades: Atletismo +7, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Común y otro idioma cualquiera

Desafío: 6 (2300 PX)

Inspiración de combate. Cualquier aliado soldado de infantería a 20 pies o menos del capitán tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Lanzamiento de conjuros. El capitán es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de brujo preparados:

Trucos (a voluntad): Impacto verdadero, Rociar veneno, Toque helado.

Nivel 1 (4 espacios): Represión infernal, Retirada expeditiva.

Nivel 2 (3 espacios): Oscuridad, Inmovilizar persona.

Acciones

Multiataque. El capitán realiza tres ataques de gran hacha.

Gran hacha. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d12+3) puntos de daño cortante.

Ballesta pesada. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.

Oficial Arcano de Varaneth

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

La rama arcana de la compañía, cuyo máximo exponente son los llamados sabios arcanos, está formada por estos estudiosos en las artes de la magia y la guerra. Suelen encontrarse en los destacamentos de gran tamaño y sus conjuros forman parte de las principales estrategias durante las batallas. Además, suelen ejercer como consejeros y asistentes de los capitanes de mayor rango, ya que el liderazgo y la guerra también está entre sus principales estudios.

Clase de Armadura: 12 (15 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 38 (7d8+7)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Atletismo +3, Arcanos +6, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Común y dos idiomas cualesquiera.

Desafío: 5 (1800 PX)

Lanzamiento de conjuros. El oficial arcano es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 16, +6 al ataque con ataques de conjuro). El oficial arcano tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Toque helado, Luz, Mano de mago, Rociar veneno.

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Armadura de mago, Falsa vida, Grasa, Proyectoil mágico.

Nivel 2 (3 espacios): Agrandar/reducir, Rayo abrasador, Levitar.

Nivel 3 (3 espacios): Bola de fuego, Disipar magia, Golpe de rayo.

Nivel 4 (1 espacio): Muro de fuego, Tentáculos negros.

Acciones

Estoque. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d8+2) puntos de daño perforante.

LOS TRES HIJOS DEL INVIERNO

Detonante: Enemigo de la Prefectura de Kaosi

De todos los soldados y eruditos que pueblan la corte del emperador mida, los que más destacan son, sin duda, este variopinto grupo de criaturas feéricas. Hace ya casi un siglo que el fauno, la dríada y el duende se presentaron en la corte imperial buscando hablar con el señor de las tierras. Habían perdido el favor de su antiguo señor, aunque optaron por no revelar a nadie lo que había ocurrido exactamente, y buscaban un nuevo rey ante el que jurar lealtad. Desde entonces han servido a tres generaciones de emperadores y han llevado a cabo más de un centenar de hazañas.

Pasan la mayor parte de su tiempo en la corte del emperador, disfrutando de sus banquetes y toda clase de festejos, donde narran historias lascivas y deleitan a los cortesanos con canciones en

idiomas de tierras lejanas. Cualquier difícil labor que les pide el emperador la cumplen con rapidez, deseosos de poder volver victoriosos a su señor para ser recompensados una vez más con toda clase de lujos. Sea cuál sea la misión la llevan a cabo, pues saben que mientras cuenten con la protección del Sauce Invernal no pueden encontrar la muerte, renaciendo sus cuerpos de las ramas y frutos del árbol si alguna desgracia les ocurre.

Aunque las tres fatas son ruidosas y carecen de cualquier tipo de cortesía, cuentan con el favor del Emperador, que ve el gran servicio que rinden al Imperio Mida, y de un buen número de cortesanos, quienes han disfrutado en alguna ocasión de su agradable y exótica compañía.

Hyak del Bosque Profundo

Fata Mediana, neutral

Tan fiero como valiente, Hyak es un enorme sátiro que jamás rechaza una oportunidad de combatir. Mucho más robusto que el resto de su especie, sus patas de cabra golpean el suelo con brutalidad a cada paso que da y dos grandes cuernos brotan de su frente. A pesar de ser un poderoso guerrero, la disciplina y el entrenamiento no tienen nada que ver con él, quién prefiere pasar los tiempos de paz embriagado por los licores rodeado de agradables doncellas y fornidos mancebos.

Clase de Armadura: 16 (Coraza +1)

Puntos de golpe: 114 (12d10+48)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+6)

Habilidades: Percepción +3, Interpretación +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Común, élfico, silvano, gengo

Desafío: 7 (2900 PX)

Resistencia mágica. El sátiro tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. Hyak realiza dos ataques con su espada Hierro de Escarcha y uno con su Hacha +1. Puede realizar un único ataque de Embestida en su lugar.

Embestida. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 40 (8d8+5) puntos de daño contundente. La criatura afectada debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD16 o es derribada.

Hierro de Escarcha. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo.

VAMOS A CALMARNOS

Aunque todos los monstruos y personajes puedan tener razones para acabar con los aventureros, muchos de ellos son inteligentes y puede existir la posibilidad de dialogar con ellos y llegar a algún tipo de acuerdo.



LOS TRES HIJOS DEL INVIERNO

De izquierda a derecha: Maal'ard de Vallenevado, Hyak del Bosque Profundo y Ae'dan de la Cacería Indómita.

Impacto: 9 (1d8+5) puntos de daño cortante y 3 (1d6) daño de frío.

Hacha +1. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d8+6) puntos de daño cortante.

Ae'dan de la Cacería Indómita

Fata Mediana, neutral

Nacida de las raíces del Sauce Invernal, la dríada Ae'dan ha acabado con la vida de decenas de enemigos gracias a sus letales flechas y su instinto de cazadora. Hace un siglo que logró guiar al resto de sus compañeros hasta la corte del emperador y desde entonces conduce a las otras dos fatas hasta cada una de sus presas. La frialdad y dureza que tiene durante las cacerías desaparece cuando vuelve a la corte, donde da rienda suelta a su pasión por las danzas y el canto.

Clase de Armadura: 16 (Piel de corteza)

Puntos de golpe: 90 (12d8+36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +7

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: Élfico, silvano, gengo

Desafío: 6 (2300 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de la dríada para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 14). La dríada puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Conocimiento druidico

3/día cada uno: Enmarañar, Buenas bayas, Muro de viento.

1/día cada uno: Pasar sin dejar huella, Conjurar seres de los bosques, Localizar criatura.

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

Hablar con las bestias y las plantas. La dríada puede comunicarse con las bestias y las plantas como si hablaran un mismo idioma.

Zancada arbórea. Una vez en su turno, la dríada puede moverse hasta 10 pies para meterse mágicamente en un árbol vivo que se encuentre dentro de su alcance y salir de un segundo

árbol vivo que se encuentre a 60 pies o menos del primero, apareciendo en un lugar sin ocupar a 5 pies o menos del segundo árbol. Ambos árboles deben ser Grandes o de un tamaño superior.

Acciones

Multiataque. Ae'dan realiza tres ataques con sus flechas estranguladoras.

Flecha estranguladora. Ataque de arma a distancia: +7 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d10+4) puntos de daño perforante. La criatura impactada debe superar una tirada de salvación de Fuerza a CD 15 para no quedar neutralizada por las enredaderas. Una criatura neutralizada por las plantas puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza CD 15. Si tiene éxito, se libera.

Maal'ard de Vallenevado

Fata Diminuta, neutral

El tercer miembro de este peculiar grupo es un diminuto duende llamado Maal'ard. Aquellos que deciden tomarle a la ligera suelen terminar muertos a los pies del pequeño Maal'ard, quien maneja con soltura toda clase de venenos. Aunque sirve con lealtad al Emperador Mida, no le gusta seguir las aburridas leyes de la corte y se ha ganado más de un enemigo entre los cortesanos al ridiculizarlos con su agudo intelecto y afilado sentido del humor.

Clase de Armadura: 17 (armadura de cuero tachonado +1)

Puntos de golpe: 78 (12d8+24)

Velocidad: 10 pies, 50 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +10

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Común, élfico, silvano, gengo

Desafío: 5 (1800 PX)

Ataque sigiloso. Una vez por turno, Maal'ard inflige 14 (4d6) puntos de daño adicional cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado de Maal'ard que no esté incapacitado y Maal'ard no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Espada corta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 (1) punto de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 18 (5d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Vista interior. El duende toca a una criatura y mágicamente conoce su estado emocional. Si el objetivo falla una tirada de salvación de Carisma CD 10, el duende también conoce su alineamiento. Los celestiales, infernales y no muertos fallan automáticamente la tirada de salvación.

Invisibilidad. El duende se vuelve invisible mágicamente hasta que realice un ataque, lance un conjuro o pierda la concentración (como si fuera un conjuro). El equipo que lleve puesto o que transporte se vuelve invisible con él.

LOS ENJAMBRES DE SHABANA

Estos enjambres pueden aparecer en diversas localizaciones de Shabana o cualquier otro entorno óptimo para su vida. Así mismo, están disponibles para ser convocados por los druidas de la unidad, como el propio Hermano sin Nombre.

Manto de muerte azul

Enjambre Grande de bestias diminutas, no alineado

Las babosas devoradoras de cadáveres son una horrorosa muestra de la eficacia de la madre naturaleza. Estos seres peludos se mueven formando tupidos enjambres que recuerdan a alfombras animadas. Sus colonias se desplazan por las dunas en busca de cadáveres o presas demasiado heridas para huir. Cuando las encuentran, cubren a sus desafortunadas presas y deshacen su carne con poderosos ácidos para después absorber sus restos. Los nómadas del desierto temen a estos seres por encima de cualquier otro depredador y cuentan que el hedor que desprenden puede dejar fuera de combate a un adulto.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 40 (7d8+8)

Velocidad: 30 pies, 20 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	8 (-1)	12 (+1)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-4)

Resistencias al daño: Contundente, perforante, cortante

Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, apresado, envenenado, paralizado, petrificado, tumbado, neutralizado, aturdido

Sentidos: Pueden oler un cadáver o la sangre a 60 pies. Percepción pasiva 8.

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Náuseas incontrolables. Cualquier criatura que empiece su turno en la misma casilla con

un manto de muerte azul, a excepción de otro manto de muerte azul, sufrirá de náuseas irre-frenables. Debe superar una tirada de salvación de Constitución a CD 10 para no quedar envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si tiene éxito en la tirada de salvación, se vuelve inmune durante 24 horas.

Salpicadura. Cuando el manto de muerte azul recibe un impacto, toda criatura 5 pies o menos de él debe realizar una tirada de salvación de Destreza a CD 10. En caso de fallo recibe 5 (2d4) puntos de daño de ácido.

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que un insecto Diminuto pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

Acciones

Multiataque. El manto de muerte azul realiza dos ataques de jugos gástricos.

Jugos gástricos. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. Impacto: 5 (2d4) puntos de daño de ácido.

Enjambre de duendecillos salvajes

Enjambre Grande de fatas Diminutas, no alineado

En las arboledas más antiguas, existen unos pequeños seres conocidos como hadas menores. Estás pequeñas criaturas de 2 o 3 pulgadas de alto parecen pequeñas mujeres élficas con alas de mariposa. Estos seres son evidentemente inteligentes pues fabrican pequeños arcos y espadas con espinas de rosas y visten ropajes hechos de retales y pétalos. Sin embargo, no parecen tener un lenguaje y solo emiten dulces risas y estridentes gritos según su estado de ánimo. Cualquiera lo suficientemente estúpido para atacar a uno de estos pequeños seres descubrirá que viven en comunidades de centenares, que se protegen entre ellos y que sus pequeñas espadas están envenenadas.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 56 (12d10-10)

Velocidad: 5 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	18 (+4)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Resistencias al daño: Contundente, perforante, cortante

Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, apresado, paralizado, petrificado, tumbado, neutralizado, aturdido

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 5 (1800 PX)

Risas de duendecillos: Las cautivadoras risas de estos seres son en realidad un poderoso hechizo. Todos los seres inteligentes que puedan escuchar sus risas deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar hechizados mientras las fatas sigan riendo. El efecto se anula si el enjambre queda incapacitado o se aleja demasiado para ser oído.

Vuelo grácil. El enjambre puede moverse siempre sin generar ataques de oportunidad.

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que una criatura Diminuta pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

Acciones

Multiataque. El enjambre hace dos ataques de espadas de rosas.

Espadas de rosas: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. Impacto: 17 (4d6+3) puntos de daño perforante.

Rescaldos vivos

Enjambre Grande de elementales de fuego Diminutos, no alineado

Estos pequeños visitantes atraviesan los planos a través de hogueras y fogatas, preferiblemente aquellas que permanecen desatendidas. En solitario uno de estos pequeños seres es inofensivo. Apenas dos pulgadas de tizón humanoide que golpea con sus pequeños puños y muerde todo lo que se pone a su alcance mientras ruge con un agudo timbre acorde a su tamaño. Sin embargo, cuando estos pequeños seres deciden asaltar nuestra realidad pueden arrasar una ciudad completa en cuestión de minutos, entrando en torrente por todas las hogueras y llamas y dando muerte y calcinando todo lo que encuentran a su paso.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 78 (12d10+12)

Velocidad: 25 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.

Inmunidades al daño: Fuego, veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado, inconsciente, hechizado, asustado, aturdido.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: Ígneo

Desafío: 5 (1800 PX)

Forma de fuego. El enjambre puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pulgada de ancho sin apretujarse. Una criatura que toque al enjambre o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies de él o menos recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego. Además, el enjambre puede detenerse en el espacio de una criatura hostil. La primera vez que entre en el espacio de una criatura durante un turno, esa criatura recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego y empieza a arder; hasta que alguien realice una acción para sofocar el fuego, la criatura recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

Iluminación. El enjambre emite luz brillante en un radio de 40 pies y luz tenue en 40 pies adicionales.

Susceptibilidad al agua. Por cada 5 pies que el enjambre se mueva en el agua o por cada galón de agua que se arroje sobre él, recibe 1 punto de daño por frío.

Acciones

Multiataque. El enjambre realiza dos ataques, atizar y devorar y revivir la llama.

Atizar y devorar. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. Impacto: 3 (1d6) de daño de fuego y 3 (1d6) de perforante. 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 5 (1d10) puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos.

Revivir la llama (Una vez por turno). El enjambre consume las llamas que se encuentren a 30 pies de distancia y recupera 2d6 puntos de golpe. Esta acción no está limitada por la regla de enjambre de recuperar puntos de vida.

Mena animada

Enjambre Grande de elementales de piedra Diminutos, no alineado

Reza un dicho enano que no hay más oro que el que se descubre con tu pico. Este antiguo refrán no es una lección vital sino una advertencia directa. En las cuevas más profundas de Vajra duermen unos pequeños seres llamados menas vivas. Estos compactos seres de piedra miden menos de 5 pulgadas y tienen un perfil humanoide bastante tosco, cómo si fuesen muñecos montados con pequeñas rocas de la zona. Van en grupos por las cuevas más recónditas excavando paredes con sus poderosos puños y devorando los metales y gemas que obtienen de ellas.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (9d10+35)

Velocidad: 20 pies, 40 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnerabilidades al daño: Trueno

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado, inconsciente, hechizado, asustado, aturdido.

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Terrano

Desafío: 4 (1100 PX)

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

Monstruos de asedio. El enjambre inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que una criatura Diminuta pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

Acciones

Multiataque. El enjambre hace dos ataques de lluvia de puñetazos.

Lluvia de puñetazos. Miles de pequeños puños increíblemente poderosos golpean su objetivo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13(2d8+4) puntos de daño contundente. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución a CD13 para no quedar tumbado.

NUEVAS DOTES

Algunas facciones permiten a sus aliados aprender sus exclusivas técnicas de combate.

NOTE: EL BIENESTAR DE LA COLMENA

Prerrequisito: Simpatizante de las Ciudades Fórmigas de Shabana

Requisito: Sabiduría 12 o superior

El bienestar de la colmena es el bienestar de sus individuos. Sobre este sencillo mantra gira el modo de vida fórmigo, pudiendo impregnar incluso a los no fórmigos que cohabitan suficiente tiempo con ellos.

- ♦ Si tu puntuación de Sabiduría es menor de 20 aumenta en 1.
- ♦ Si hay algún aliado incapacitado, inconsciente, hechizado o paralizado a menos de 50 pies, eres inmune al estado Asustado.
- ♦ Ninguna compulsión te puede obligar a dañar a un aliado directa o indirectamente.
- ♦ Cuando cargas un aliado incapacitado tu velocidad no se reduce, pero cuando alcanzas una zona segura adquieres un nivel de fatiga.

NOTE: HERMANOS DE ARMAS

Prerrequisito: Amistoso con las Lanzas de Lantamar

Requisito: Constitución 13 o superior

Tus hermanos de batalla son lo más importante para ti. Durante el combate eres capaz de proteger

a tus compañeros caídos para que estos se recuperen y sigan luchando. Consigues los siguientes beneficios:

- ♦ Si tu puntuación de Constitución es menor de 20, aumenta en 1.
- ♦ Una vez por asalto puedes gastar tu acción para permitir a un aliado Incapacitado a 5 pies de ti gastar uno de sus dados de golpe para recuperar puntos de golpe (ver descanso breve, página 158).

NOTE: LIDERAR EL ASALTO

Prerrequisito: Amistoso con las Lanzas de Lantamar

Requisito: Carisma 13 o superior

La experiencia en la batalla te permite conocer a los soldados que te acompañan y guiarlos de la mejor manera posible contra las posiciones enemigas.

- ♦ Una vez por descanso corto, como acción adicional puedes liderar a tus compañeros en un asalto. Hasta tu próximo turno, tú y todos tus aliados a 30 pies o menos de ti no sufrirás reducción al movimiento a la mitad por terreno difícil.
- ♦ Una vez por turno, puedes usar tu reacción para dar ventaja a todos tus aliados a 30 pies o menos de ti en una tirada de salvación para no quedar hechizados o asustados.
- ♦ Tienes ventaja en las tiradas de ataque que realices durante la primera ronda de cada combate.



Como expertos tramperos, los miembros del Clan Rocasangrienta no dudarán en colocar sus trampas y tratar de emboscar a aquellos aventureros que hayan causado una afrenta al clan o a sus miembros.

Los emboscadores Rocasangrienta son pacientes, sutiles y basan su victoria en la sorpresa. Uno o varios de ellos puede seguir a sus presas durante días o semanas esperando la oportunidad de colocar trampas letales. Más de un grupo de aventureros poco respetuosos con los enanos han encontrado la muerte en trampas sutilmente colocadas en las ruinas que estaban explorando, durante una retirada de un combate, o incluso en su propio campamento. También es posible que las trampas sean vendidas a grupos afines al clan siempre y cuando vayan a utilizarse para en favor de los intereses de los Rocasangrienta.

Detonante: Hostil con el Clan Rocasangrienta

TRAMPA SECAPULMONES

Trampa mágica

Cuando un intruso abre un cofre, la trampa se activa y de su interior emerge un torrente de polvo. Los cofres generalmente tienen formas aburridas y mundanas, especialmente aquellos que van en las caravanas o están en los depósitos del clan, o fastuosas y fantásticas en caso de colocarse en mazmorras.

Ver la fina capa de polvo que recubre el cofre y percibir cómo tiembla ligeramente tiene una CD 15. Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, cómo Detectar magia, revela un aura de magia de evocación alrededor del cofre.

Cuando se abre el cofre, aunque sea ligeramente, la trampa se activa liberando un cono de polvo de 30 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el polvo deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14; si fallan reciben 11 (2d10) puntos de daño necrótico, y si tienen éxito la mitad. Adicionalmente, quienes fallen la tirada de salvación de Constitución pasarán a tener desventaja en todas las tiradas de Fuerza y Constitución hasta que realicen un descanso largo o hasta que se limpien los pulmones mediante magia, con el conjuro *Restablecimiento menor* o con *Sanar*.

Colocar un saco abierto o similar delante del cofre desactiva la trampa. Lanzar *Disipar magia* con éxito (CD 14) sobre el cofre destruye la trampa.

JOYA DEVORADORA

Trampa mágica

Cuando alguien pone en contacto la joya devoradora con oro, plata u otros materiales preciosos esta trampa se activa, empezando a destruir materiales utilizando docenas de pequeñas bocas creadas mágicamente.

Las runas que mantienen encerrada la esencia del xorn se encuentran talladas por toda la joya, como si fueran ornamentos. La CD para verlas es 15, aunque para entender lo que dicen hay que saber leer enano. Al superar una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15, un personaje puede identificar runas de conjuración.

Cuando la joya devoradora entra en contacto con materiales preciosos o semipreciosos, la trampa se activa haciendo emerger una docena de pequeñas bocas y manos que se dan un festín con las riquezas a su alcance. Cada turno la Joya devoradora destruye hasta 2d10 po.

Apartar la joya devoradora de las riquezas desactiva la trampa temporalmente. Lanzar *Disipar magia* con éxito (CD 14) sobre la joya destruye la trampa.

FOSO DE SIERRAS CIRCULARES

Trampa mecánica

Esta trampa es un foso escondido con sierras circulares en el fondo. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) a CD 15 permite notar la ausencia de pisadas sobre la sección del suelo que forma la cobertura del foso. Es necesario superar una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 15 para confirmar que la sección del suelo donde se encuentra la trampa es en realidad un foso cubierto. Cuando una criatura camina sobre la cobertura, esta se abre como una trampilla y el intruso cae hacia las sierras del fondo del foso. Normalmente tiene una profundidad de 10 o 20 pies, pero puede ser más profundo.

Una vez se detecta la trampa, se puede colocar una barra de hierro o un objeto similar entre la cobertura del foso y el suelo que la rodea de tal modo que evite que la cobertura se abra y que sea seguro cruzar. La cobertura también se puede mantener cerrada con magia, como con el conjuro *Cerradura arcana*.

Una criatura que caiga en el foso recibe 22 (4d10) puntos de daño cortante debido a las sierras, además del daño por la caída. Cada turno todas las criaturas que se encuentren en el foso deben hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 14; si fallan reciben 11 (2d10) puntos de daño cortante.

NUEVAS LOCALIZACIONES

Sus aventuras llevarán a los Pioneros a conocer en profundidad nuevas localizaciones de Voldor. A continuación se presenta un breve resumen de los lugares que podrán recorrer así como otros lugares de relevancia cercanos.

VADANIA OCCIDENTAL

Antalare. Ciudad pequeña, cuya principal riqueza son los productos manufacturados de metal gracias a las minas de las Montañas esmeralda. Sus armas y armaduras son muy apreciadas en todo Vadania y son enviadas casi a diario por el río Kurhaza desde las forjas de la ciudad.

Arak. Capital del Exarcado de Arakosh. Famosa por sus mercados, estrictas leyes y triple muralla, pues toda la ciudad está siempre preparada para la guerra.

Bahabui la blanca. Se trata de una leyenda en torno a las ruinas de una antigua fortaleza sauria que hay al final de la cordillera montañosa que bordea al río Xomindar. Los aldeanos de los alrededores

cuentan historias de una imagen fantasmagórica de una mujer saurio que recorre el río en busca de enemigos que devorar.

Belessun. La capital del antiguo reino del Peregrino Chaunnus el Extinguido, esta ciudad fue antaño una gigantesca urbe con miles de esclavos viviendo entre sus negras murallas. Tras la marcha de los Peregrinos la mayoría de sus habitantes huyeron a otros lugares, dejando en la actualidad una ciudad parcialmente deshabitada y cuyo centro ha empezado a hundirse debido a sus túneles que conectan con el Varja.

Cadena de Piedra. Conjunto de fortalezas y otros puestos defensivos en ruinas que antaño protegían la frontera oeste de Tabalard. En la actualidad el reino de Vadania y las Lanzas de Lantamar están desarrollando un ambicioso plan para reconstruir y ocupar la mayoría de ellas.

Castillo de la yedra. En las lindes de las selvas azules de Zefiria se encuentran las ruinas de un antiguo castillo de piedra grisácea cubiertas por lianas, yedra y otras plantas trepadoras, que le dan un

OTROS LUGARES

Además de las localizaciones aquí presentadas, existe una infinidad de pueblos y fortificaciones dispersas por toda Vadania Occidental donde los aventureros pueden descansar, comerciar y por supuesto vivir aventuras.



aspecto tenebroso. Cuentan que en un interior hay un artefacto que permite conocer de dónde vinieron los Peregrinos, pero actualmente su interior está lleno de barro, humedad, y los huesos de los incautos.

Colonial Penal Sinesperanza. La colonia penal más infame del norte de Vadania, donde solo se envía a los peores criminales y traidores. Se construyó aprovechando una gran estructura de los Peregrinos de forma rectangular que apenas sobresale de la superficie del rocoso erial en el que se encuentra. Los condenados llegan desde toda Vadania y son enviados a uno de los 23 niveles subterráneos que componen el penal.

El Bosque de Khanoz. Una descomunal extensión formada por largos árboles que ha permanecido inexplorada en su mayor parte durante los últimos siglos y que rodea la cordillera de Xarkaz. En su interior numerosas bestias amenazan a los pocos que se adentran en sus tierras para hacer fortuna.

El corcel de la Madre. Se trata de un grabado blanquecino de proporciones gigantescas sobre una colina de hierba fresca, que muestra un caballo con 8 patas. Dicen que el lugar está bendito por la Madre abundante y que si se hace una ofrenda una noche de luna llena tus caballos serán bendecidos con buena salud.

El Exarcado de Arakosh. Exarcado situado al oeste de Vadania, enemigo declarado de los saurios y pauperizado debido a generaciones de guerra. El exarca Marketepes VIII gobierna este enorme exarcado lleno de fortalezas y castros amurallados.

El pantano Mavró. Un pantano infestado de enfermedades y nativos palustres que han sucumbido a la endogamia, donde antaño el exarcado levantara una fortaleza para custodiar una entrada a Vajra. Hace un siglo, durante un periodo particularmente violento entre saurios y vadanios, el fortín quedó aislado y sucumbió a las enfermedades.

El Río Arak. Afluente del Xomindar que nace en algún lugar desconocido de las Selvas Azules de Zefiria y que es famoso por la gran fuerza con la que desciende al sur. Hay escasos vados que permitan cruzarlo, y los puentes que hubo antaño fueron destruidos por los Vadanios para contener las partidas de guerra saurias.

El Río Kurhaza. Río navegable que nace en las Montañas esmeralda y que cruza la ciudad de Antalare antes de desembocar en el río Thakur.

El Río Thakur. El río más caudaloso del exarcado de Tabalard, nace en la cordillera de Xarkaz y conecta Tabalard con Belessun antes de adentrarse en las tierras más meridionales.

El Río Xomindar. Este poderoso río nace de las montañas del ecuador y de los afluentes secretos del mar de Oculta y desciende hasta desembocar en el enorme Golfo de Varcantis. El Xomidar parte en dos el sur de Voldor con sus caudalosas aguas. Numerosas villas, aldeas y ciudades se encuentran en sus

márgenes, así como ferrerías y granjas de todo tipo, si bien cuanto más se asciende su curso más agreste es la tierra.

El templo maldito de Ssuchuq. En medio de una sima circular creada por un antiguo meteorito caído, hay una enorme roca blanquecina y de forma rectangular con una abertura con aspecto de haber sido creada de forma artificial. La abertura da paso a una pequeña cueva donde hay un pequeño santuario a Ssuchuq. Dicen que el lugar se encuentra con frecuencia rodeado de huesos y sangre fresca y que se pueden escuchar alaridos, gruñidos y rugidos creados por una bestia enorme.

El valle de Jianquan. Este ancho valle se encuentra en la frontera entre el Imperio Mida y el Reino de Vadania. Son tierras muy fértiles, pobladas por decenas de granjas que proveen de grano y cereales a toda la región. Fue reclamado por la prefectura de Kaosi tras acudir en ayuda de los campesinos de la región y acabar con los invasores saurios.

La Cordillera de Xarkaz. Una formación rocosa de varias millas de extensión y con cumbres de más de dos kilómetros de altura en las que nadie se ha adentrado en mucho tiempo. La cumbre más alta de la cordillera es la conocida como el Pináculo de Xarkaz, por la extraña forma de su cima que recuerda a un gigantesco pilar de piedra.

La prefectura de Kaosi. La prefectura de Kaosi es la más pequeña de las regiones y se sitúa en el extremo suroeste del Imperio Mida, englobando una amplia región de pequeños pueblos y ciudades dedicadas al comercio y la agricultura. Esta prefectura se encarga de la defensa de la frontera con el reino de Vadania y parte de las selvas de Zefiria, por lo que debe dedicar gran parte de sus recursos a la vigilancia y las tareas de diplomacia. Su centro de gobierno es la ciudad de Sokia y abarca únicamente el extremo suroeste del Imperio Mida.

La silla del Peregrino. En la selva, a mitad de camino entre Kogo y Sarmapalín hay una enorme colina que sobresale por encima de los gigantes árboles. La roca encima de la colina está tallada artificialmente asemejándose a una silla o trono que dicen, perteneció a El Peregrino y fue donde se sentó a descansar cuando terminó de crear Voldor.

La torre de las mil llamas. De casi 100 pies de altura y construida con la madera más recia y el mármol de la mejor calidad, la torre de las mil llamas es un punto de peregrinaje para miles de ciudadanos mida cada año. En su interior se encuentran mil llamas de todos los colores imaginables dejadas ahí por alguien hace cientos de años y que todavía siguen iluminando el interior de la torre.

Los Dominios Libres (El Exarcado de Tabalard). Los territorios conocidos en el pasado como la Dominación de Chraunnus se sitúan en la frontera noroeste de Vadania. Gobernados por los Señores de

Tabalard, este exarcado abarca las ciudades de Tabalard, Belessun y Antalare y las fortificaciones de Cadena de Piedra.

Sokia. Una bella urbe de edificios de poca altura que sirve como centro de gobierno para la Prefectura de Kaosi. Cuenta con decenas de pequeños puentes sobre los finos canales que la recorren y durante los últimos años ha sido el punto de reunión de toda clase de artistas y eruditos mida.

Tabalard. Esta pequeña ciudad está ubicada al noroeste del reino de Vadania, cerca de la frontera con Zacal Zot y las Selvas de Zefiria. Edificada a las orillas del río Thakur, el extenso bosque de Khanoz y más allá la cordillera montañosa de Xarkaz, forman una protección natural. Ejerce un papel destacado como protector de la frontera oeste de Vadania ante incursores y como punto de suministros para las tropas destacadas en los puestos defensivos más lejanos al reino.

Villafranca de Karanga. Un pequeño pueblo situado en la margen sur del río Arak, habitado mayormente por hipótidos a los que el exarca concedió un fuero propio para que explotasen una cantera submarina de mármol negro (muy apreciado por su fácil pulido) y vigilaran uno de los escasos vados que conectan con el territorio saurio al otro lado del Xomindar.

Xtz'utum Xul. La infame capital de los saurios al este del Xomindar es conocida en su lengua como La Victoriosa Devoradora de Sacrificios, pues fue fundada después de una exitosa guerra contra los humanos. Hoy Xtz'utum Xul es hervidero de actividad, pues los sacerdotes han declarado que es voluntad de Ssuehuq conquistar las tierras al otro lado del río Arak.

Yol-Xoc. Una ciudad rodeada por una muralla circular que protege un palacio-templo que flota suspendido sobre un agujero circular que conecta con una bóveda de los Peregrinos. Es la principal puerta de entrada de los incursores saurios en Vadania, y un lugar en el que la Orden de Saurania goza de gran influencia. A diferencia de su capital, en Yol-Xoc los humanoides son bienvenidos si desean comerciar.

Zoth-Sair. Pequeño reino humano independiente situado entre montañas, formado por la ciudad de Zoth-Sair y los pueblos cercanos. La ausencia de ríos o carreteras que lleguen hasta la ciudad provoca un aislamiento sólo interrumpido por los puntuales ataques de Saurios del oeste. Se rumorea que está gobernada por brujos y nigromantes.

SHABANA

Bajomercado. Punto de gran importancia en el comercio de la región de Shabana, Bajomercado es una ciudad dividida en dos capas, una superior fundada por enanos y elfos de la superficie y una interior gobernada por fórmigos. Se le llama así por la enorme

caverna construida bajo tierra por los fórmigos, donde cientos de mercaderes de varias razas intercambian víveres y productos exóticos a diario.

Colmillos negros. Pequeño archipiélago en la costa formado por peñascos negros y puntiagudos. Un puñado de aldeas, algunas con tan solo un puñado de chozas, salpican estos enclaves. Los habitantes han caído en la endogamia y parece haber sido expuestos a las energías del xion.

El cubo de Ramian. Llamado así debido a su descubridor, un mida llamado Ramian, este cubo de piedra con extraños símbolos en sus caras visibles sigue siendo un misterio. Las expediciones enviadas para descubrir sus secretos han sido infructuosas y la cara inferior nunca se ha visto. Su localización parece variar con el tiempo, desplazándose por el desierto.

El Río Pardo. Caudaloso río que nace en las montañas Kiralazor y riega las tierras fértiles de Vindusan. En sus orillas se pueden encontrar abundantes aldeas y otras poblaciones. Sus habitantes defienden las orillas con ferocidad.

Feria Gris. Pequeño asentamiento zabario y el puesto comercial más cercano a las Ruinas de Vestigiohundido. Formado por medio centenar de casas provisionales, mercaderes y «prospectores» que cierran negocios de todo tipo.

Gran salón del Clan Rocasangrienta. Situado bajo el río Pardo, esta construcción es la principal ubicación del clan enano Rocasangrienta, desde donde organizan toda su red comercial y su flota de barcos.

Haxiliión. Comunidad de fórmigos en las montañas Urulus, vasallos de los Banjora de Vindusan, que explotan minas de hierro y piedra.

Kaer Aramnim. Ruinas de una antigua ciudad, hay quien dice que otrora fue el hogar de los gnolls. Sirve como refugio, pues hay agua y edificios capaces de soportar las peores tormentas. Cuando las lunas forman una sola, muchas tribus de nómadas se reúnen en este lugar. Entonces se comercia, intercambian rumores, dirimen disputas y se pactan matrimonios.

Los acantilados blancos. En la unión entre los Urulus y los Aurak a nivel del mar se genera una serie de pequeñas calas y acantilados llenos de cuevas y accesos al Vajra usados por piratas y contrabandistas. Se dice que aquí tiene su guarida el temido pirata anuro, Alghan Jaqqther «El intrépido».

Mangxemain. Ciudad amurallada al noreste de Vindusan muy conocida por los mercaderes para aprovisionarse de agua y por su enorme pirámide escalonada de piedra rojiza.

Melionii. Principal ciudad de los fórmigos a unas 400 millas al sur de la torre de fulgor de Shabana. En este lugar, los túneles de varias ciudades fórmigas se unen dando la sensación de que solo existe una ciudad subterránea enorme.

Montes Aurak. Cordillera de gran altura, formas suaves y fácil escalada que separa las tierras

fértiles y pobladas de la costa, de las llanuras pedregosas, y baldíos áridos del interior de Shabana. Están habitadas por bestias y los dracos son abundantes.

Montes Urulus. Separan las llanuras de Sananda de los baldíos de Sananda. Rocs, kobolds, ogros y otros gigantes infestan la zona haciéndola peligrosa.

Oasis de Shilan Duzz. Oasis en medio del desierto perteneciente a una saga de las dunas que habita en un caparazón de dragón tortuga. Es el único pozo en millas a la redonda y los incautos que lleguen allí muertos de sed acabarán en las garras de Shilan Duzz.

Puerto Tarter. Enclave independiente mayoritariamente humano situado en la costa oeste de Shabana. Muchos mercaderes de Zabaráx parten de desde este lugar hasta Vindusan. Lord Máximo gobierna con puño de hierro cobrando fuertes impuestos a los mercaderes a cambio de su seguridad.

Quebradas Rojas. Conjunto de cañones horadados en la roca que normalmente están completamente secos. En sus cavidades se aprecia el gran paso hace siglos del agua y torrentes, y son muchas las cuevas que socavan sus entrañas. Se rumorea que un gran dragón domina la zona.

Ruinas de Vestigiohundido. Gigantesco pantano que alberga una extensa red de ruinas de los Peregrinos casi completamente sumergidas. Las ruinas

se han convertido en los últimos años en un foco de aventureros, denominados comúnmente «prospectores», que se adentran en ellas con la intención de explorar.

Santuario de Saltagua. Monasterio situado en un valle escondido en medio del desierto donde sirven monjes del camino de la guerra. En el valle, la vegetación es abundante y un afluente del río pardo surge de las colinas para formar espectaculares cascadas.

Torre de Fulgor. Al sur de las montañas Kiralizor, esta torre lleva abandonada varios siglos. Recientemente, las cercanías han comenzado a llenarse de muertos vivientes, cada vez más feroces, por lo que la mayoría de comerciantes prefieren dar un rodeo de varios días.

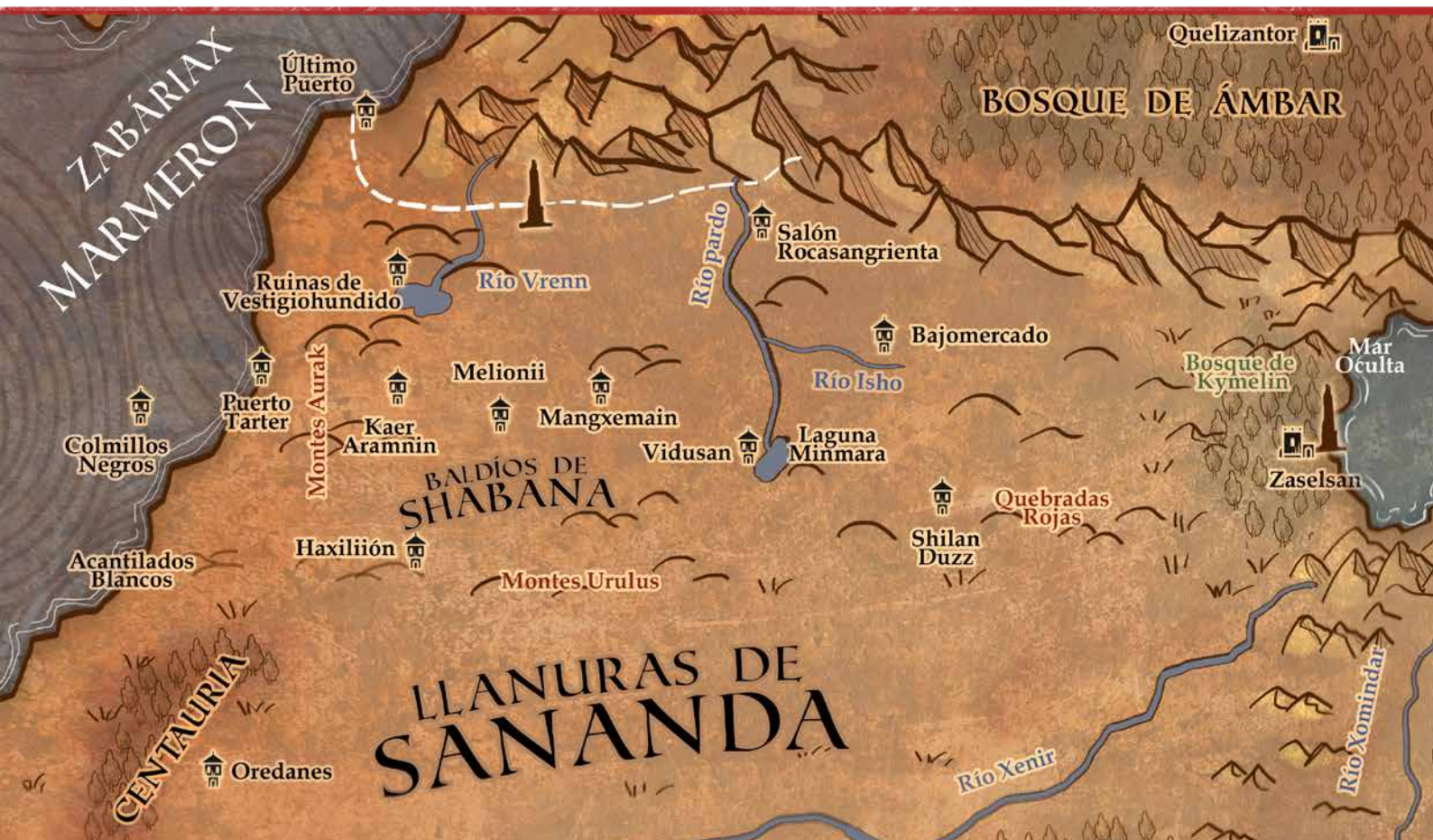
Último puerto. Punto más septentrional de Shabana, situado al final de la ruta comercial que rodea las Kiralizor. Está controlado por un clan de enanos que prestan más atención a sus intereses en la montaña que en los negocios de la ciudad, dejando que esta se llene de diferentes razas y piratas que intentan controlarla.

Vindusan. Reino gobernado por los elfos Banjora cuya capital de mismo nombre se encuentra a orillas de la laguna Minmara. La mayor parte de la población se encuentra a orillas del río Pardo.

Vindusan (ciudad). Capital del reino de Vindusan a orillas de la laguna Minmara, uno de los centros de producción de sal más importante de Voldor.

VAJRA

Bajo los baldíos de Shabana se encuentra una de las zonas más concurridas del Vajra, conectada en muchos lugares con la red de túneles fórmiga y con los canales subterráneos utilizados para el comercio.



AVENTURA: LA CASA DEL EMBAJADOR

Una aventura introductoria de investigación y acción para personajes de nivel 1-3 para **El Resurgir del Dragón**.

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta pequeña aventura es introducir a dos facciones en la historia; la Prefectura de Kaosi y la Cábala de la Armonía Celeste. Aunque esencialmente es una aventura de investigación, contiene un par de combates que pueden ser desafiantes para personajes poco preparados. Está diseñada para poder ser jugada en cualquier ciudad de Voldor, por lo que no se menciona ni detalla una localización en particular. Nuestra sugerencia es que se ambiente en alguna pequeña ciudad de Vadiana, donde los mida no tienen una situación cómoda y el poder imperial no está presente.

Trasfondo

Hace 5 años el embajador mida Harumida Gongsakdi fue captado por la Cábala de la Armonía Celeste, convirtiéndose en uno de sus más afamados sabios y finalmente en un nihilista enloquecido sin interés por la diplomacia. Gongsakdi desapareció de su pequeña vivienda hará medio año, para alegría de las autoridades imperiales, que así lograban quitarse de en medio a un molesto cabalista. El embajador abandonó la civilización en un arranque de locura, sin desactivar un artefacto llamado la Lente de las Mil Esferas, que servía para contactar con otros mundos y en poco tiempo criaturas del otro lado comenzaron a traspasar la frontera entre mundos. Mientras tanto, un nuevo y jovencísimo embajador llamado Loy Kratong fue enviado a ocupar la vivienda y desde entonces todo empezó a ir mal; el servicio comenzó a hablar de objetos que se movían sin razón aparente, de sonidos extraños y apariciones espectrales, y otros relatos que el nuevo embajador desechó como majaderías. Loy no cambió de parecer hasta que su mayordomo personal apareció muerto en la biblioteca sin una gota de sangre. Ahora Loy ha recurrido a las autoridades locales, pues no desea informar al Imperio Mida de tales problemas en un momento tan crítico de su carrera.

Resumen de la aventura

Los personajes son contactados por las autoridades locales o por el propio embajador Loy Kratong para que se encarguen de investigar la vivienda, descubrir el origen del mal que la infecta y ponerle fin. Para ello deberán confrontar a los Seres del Otro Lado que se han introducido en la

propiedad, descubrir la naturaleza de las investigaciones del anterior propietario y destruir o desactivar la Lente de las Mil Esferas. Según con qué facciones tengan relación los aventureros, si es que tienen alguna, podrán ser contactados para cualquier otra cuestión, que puede afectar al devenir de la aventura.

Personajes más relevantes

Harumida Gongsakdi. Fue él quien con su negligencia dejó que los Seres del Otro Lado entrasen en Voldor. Debido a su locura, era considerado un despojo por la autoridad imperial, pero sus lazos familiares, que lo conectan con el propio emperador, hacían imposible destituirlo de su puesto de embajador. Para la Cábala de la Armonía Celeste era uno de sus mayores activos en la zona gracias a su conocimiento de los otros mundos y su desaparición fue un duro golpe.

Loy Kratong. Un joven noble mida que ha recibido el puesto de embajador gracias a su buen hacer y lealtad al imperio. Desea servir a sus señores, aunque teme que su carrera esté en peligro debido a los sucesos de la embajada.

Los Seres del Otro Lado. Entidades muertas y carentes de forma de un mundo muerto muy lejos de Voldor. Se alimentan de sangre y odian la luz solar.

Ganchos de la aventura

Un trabajo fácil. Las autoridades locales (como pueden ser el Clan Rocasangrienta o las Ciudades fórmigas, o sino el propio embajador Kratong), en nombre de la prefectura de Kaosi, contactan con los personajes para que investiguen lo que sucede en la casa y le pongan fin de forma expeditiva. Necesitan que sean discretos, que respeten la propiedad y no destruyan la casa.

Una oferta que no podrán rechazar. Cuando salgan de su reunión con Loy Kratong, un habitante de la ciudad se acercará a los personajes desde un callejón. Afirmará venir en representación de un grupo de eruditos progresistas mida conocidos como la Cábala de la Armonía Celeste. El intermediario les ofrecerá 500 po a cada uno de ellos si le llevan esa noche al callejón un valioso artefacto escondido en la casa.

PLANTEAMIENTO: EL NERVIOSO EMBAJADOR

Los aventureros se reúnen con el personal de la embajada; tres guardias, una anciana ama de llaves y dos criados, todos ellos Mida, en una pequeña

vivienda que se les ha facilitado mientras dure la investigación. Loy Kratong está muy nervioso y suda abundantemente, desea zanjar el asunto con premura y volver a sus deberes lo antes posible, por lo que se mostrará ansioso pero colaborador. Ofrecerá las llaves de la casa y responderá con sinceridad a toda pregunta que se le haga.

Esto es todo lo que sabe Loy Kratong: La vivienda fue comprada por el imperio hace dos décadas para servir como embajada, y jamás ha habido problemas de este tipo. Su anterior ocupante era un demente familiar del emperador llamado Harumida Gongsakdi que desapareció sin dejar rastro hace medio año. Cuando ocupó el puesto, el servicio hablaba de sucesos extraños, pero él no vio nada hasta que su mayordomo apareció muerto, sin una gota de sangre. Luego estalló el caos. Huyeron de la casa cuando los muebles empezaron a flotar. Ahora solo quiere que todo se solucione.

Una prueba de Sabiduría (Perspicacia) a CD 12 permitirá saber que Kratong no es del todo sincero. Si se le presiona confesará que Gongsakdi era miembro de un grupo de locos llamado la Cábala de la Armonía Celeste.

Se puede preguntar al servicio por lo sucedido en la casa, aunque su relato será similar al de Kratong. Todos llegaron con el nuevo embajador, y llevan sufriendo extraños percances medio año, aunque nunca nada como lo sucedido al mayordomo. La excepción es la anciana ama de llaves, que ha vivido en la casa 20 años y que si se le pregunta afirmará que cuando Gongsakdi vivía en ella, de vez en cuando, también sucedían extraños eventos.

DESARROLLO: LA EMBAJADA MALDITA

La embajada se encuentra en una buena zona de la ciudad, en un lugar seguro y tranquilo pero de fácil acceso. Es un edificio de una sola altura de estilo tradicional mida, con una puerta principal y pequeñas ventanas circulares. Todo su interior está a oscuras, aunque todas las habitaciones disponen de ventanas o claraboyas para iluminarse. Todo el recinto está protegido por un muro de dos metros y una reja de hierro.

A. El jardín

Un pequeño jardín floral rodea la propiedad. Una prueba de Sabiduría (Percepción) a CD 12 permite encontrar, entre las grandes hojas de las flores, los cuerpos exangües de pequeñas aves y roedores que presentan quemaduras renegridas. Si se analizan con una tirada de Inteligencia (Arcanos) a CD14 se verán similitudes entre dichas marcas

Lente de las Mil Esferas

Objeto maravilloso, raro

Esta estructura de acero y lentes de cristal ocupa el espacio de un cubo de 3 pies de lado y pesa 70 libras. Mediante un sistema de palancas y piezas móviles, permite al usuario vislumbrar otros mundos más allá de Voldor a través de sus diferentes lentes y un cristal de Xion localizado en su centro. Contiene 3 cargas del conjuro Ojo Arcano, que se crea en otro plano de existencia conocido. Cada una de estas cargas se recarga exponiendo el objeto a 8 horas de luz solar o a 24 horas a una fuente de luz intensa.

Contactar con otro plano a través de la Lente puede forzar e incluso romper tu mente. Cuando lances este conjuro, haz una tirada de salvación de Inteligencia CD 15. Si fallas, recibes 4d6 puntos de daño psíquico y quedas enloquecido hasta que terminas un descanso prolongado. Mientras estás enloquecido, no puedes entender lo que dicen otras criaturas, no puedes leer y solo dices galimatías. Si te lanzan el conjuro Restablecimiento mayor, este efecto termina. La lente puede funcionar también como baliza para algunas criaturas de los planos observados si no se toman las precauciones necesarias.

con las que dejan algunas entidades no-muertas capaces de consumir la energía vital.

B. La entrada

Una hermosa estancia, de sencilla elegancia y armónica disposición de sus escasos muebles, cuya única muestra de lujo es un busto en mármol del actual emperador mida Yagar-Yorta It'Antjatjara Yidindji. El busto saldrá disparado hacia el último personaje que abandone la estancia. Este deberá superar una tirada de salvación de Destreza a CD 12 o sufrir 1d10 puntos de daño de tipo Contundente. Desde la entrada se puede acceder al salón y al cuarto de los guardias.

C. El salón

Un salón dedicado a las recepciones, donde el embajador suele atender a los visitantes. El mueble central es una mesa baja rodeada de cómodos cojines. Desde aquí se puede acceder a la biblioteca.

D. La biblioteca

Esta hermosa biblioteca carece de ventanas, pues sus paredes están tomadas absolutamente por

EL DESTINO DE HARUMIDA

Aunque se desconoce a donde fue o qué buscaba Harumida Gongsakdi cuando decidió abandonar la civilización, tanto la Cábala de la Armonía Celeste como agentes de la Prefectura de Kaosi han sido vistos recolectando información sobre su paradero.

AVENTURA: LA CASA DEL EMBAJADOR

libros, pergaminos y papiros, pero está dotada de una claraboya por la que entra la luz de los astros. En el centro de la estancia encontramos una hermosa alfombra de colores y una mesa baja de madera negra. Todo se encuentra perfectamente ordenado. En el suelo de la habitación sigue el cuerpo del mayordomo, que fue abandonado la noche que el embajador huyó junto al servicio. Este se levantará como un zombie, junto con dos Criaturas del Otro Lado que se encuentran escondidas entre los tablones del suelo, cuando los personajes abandonen la estancia con el objetivo de atacarlos por la retaguardia. Desde la biblioteca se accede al cuarto del embajador.

Investigar el cuerpo permite realizar varias tiradas para obtener información sobre lo ocurrido.

Inteligencia (Arcanos):

CD 12: El cuerpo presenta quemaduras negras.

CD 14: Esas marcas son similares a las que dejan los no-muertos como las sombras cuando consumen la energía de los vivos.

CD 18: Las criaturas cuya energía es consumida, suelen levantarse como muertos vivientes en pocas horas o días.

Sabiduría (Medicina):

CD 12: El mayordomo ha perdido toda su sangre.

CD 14: Su cuerpo presenta signos de envejecimiento prematuro.

Si los personajes investigan la biblioteca buscando puertas secretas deberán superar una prueba de Sabiduría (Percepción) a CD 12. Si la superan encontrarán una trampilla escondida mediante la alfombra que hay debajo de la mesa. Para abrirla es necesario superar una tirada de Destreza (Juego de manos) a CD 14, o romperla (CA 5, 10 pg). Esta conduce hasta el Observatorio de los mundos muertos.

E. El cuarto del embajador

Una elegante habitación, con una cama sin hacer que a sus pies presenta un arcón con tres piezas de ropa sumamente elegante, valoradas en 500 po. En una esquina se encuentra un pequeño altar dedicado a la diosa Arastu. Si se inspecciona la habitación con una prueba de Sabiduría (Percepción) a CD14 se encontrará debajo de la cama un tablón flojo, que esconde un pergamino escrito en gengo con una letra apretada y caótica.



EL OBSERVATORIO DE
LOS MUNDOS MUERTOS

Dice lo siguiente:

«Los mundos que llevo demasiado tiempo estudiando están muertos, como muertos estaremos nosotros, muertos por los actos de aquellos que nos dieron la vida, yermos como las lunas. Cuando los observo con la Lente de las Mil Esferas, cuando desciendo a mi laboratorio, ya siento que doy los primeros pasos a una fría cripta subterránea. Muerto, me siento muerto como esos mundos que no se pueden ver bajo el cielo. Ese aparato solo trae muerte. La muerte que está por llegar».

Hay otros pergaminos, pero están echados a perder.

F. El cuarto de los guardias

Una pequeña y espartana estancia dotada de tres hamacas, un pequeño fogón, tres arcones, y cuatro soportes para armas donde se acumulan dos ballestas ligeras, una alabarda, una armadura laminada, tres cimitarras y dos escudos. Desde esta habitación se accede a la cocina.

Criaturas. Si se manipulan las armas de los soportes, las cimitarras comenzarán a moverse y atacar a los personajes (Espada voladora, página 457).

Tesoro. En los arcones se pueden encontrar 1d100 po, varios camafeos donde aparecen retratadas las parejas de los guardias, un laúd y media docena de prendas cómodas pero sencillas.

G. La cocina

Una cocina llena de alimentos frescos que aún no se han echado a perder. Además de dos fuegos y una plancha de metal, hay abundantes especias, así como varios juegos de vajilla mida valoradas en 200 po en total. Desde la cocina se puede acceder al cuarto de los criados y descender hasta el sótano.

H. Cuarto de los criados

Una cómoda estancia dotada de tres literas, abundantes flores que perfuman la sala y un armario en el que se guardan seis prendas normales mida. Así mismo hay un pequeño altar dedicado a los antepasados. Por lo demás no hay nada de interés.

Criaturas. Mientras inspeccionan la habitación, los personajes con una Percepción Pasiva de 13 o más se darán cuenta que las flores se están marchitando. Es el preludio del ataque de dos Seres del Otro Lado que surgirán del suelo.

I. Sótano

Un pequeño sótano donde se guarda el vino y los licores fuertes de la embajada. Hay cuarenta botellas de vino valoradas en 30 po cada una y veinte de licores de precio similar. De las cuarenta botellas de vino hay diez cuyo contenido no es buen vino sino tinto peleón. No hay absolutamente nada más en el lugar.

DESENLACE. EL OBSERVATORIO DE LOS MUNDOS MUERTOS

Lee o parafrasea el siguiente texto cuando los personajes entren en la estancia, desde la biblioteca.

Una sala de planta circular en cuyo centro se encuentra un extraño artefacto metálico compuesto por varillas, enormes lentes de colores, un cristal de Xion en una esfera de cristal y un complejo sistema de palancas. El suelo está recubierto de notas grabadas en el duro suelo de piedra mientras las paredes presentan un mapa del cielo estrellado. Un aura de negrura envuelve todo el lugar como una niebla antinatural.

Interactuar con la Lente de las Mil Esferas, ya sea tratar de desactivarla o utilizarla, atraerá a todos los Seres del Otro Lado de la mansión que no hayan sido ya destruidos. Buscan evitar que los aventureros se acerquen a la Lente de las Mil Esferas, pues si se desactiva o se destruye el artefacto deberán volver a su universo muerto.

Si se intenta utilizar la Lente de las Mil Esferas se deberá superar una tirada de Inteligencia (Arcanos) a CD 16, de este modo se podrá observar a través de las lentes un mundo completamente gris y devastado cuyo sol es una estrella hinchada y rojiza que abarca todo el cielo nocturno junto a las gruesas nubes que emergen de volcanes en la lejanía. El aire está lleno de extrañas formas que aúllan conformando huracanes de ánimas grises. Quien observe este mundo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría a CD 15 o verse afectado por una locura a corto plazo.

Para desactivar la Lente de las Mil Esferas solo se deberá retirar el cristal de xion que lo alimenta, dejando el artefacto completamente inerte. Para ello se deberá hacer una tirada de Destreza (Juego de manos) a CD 12. Cada vez que se falle la tirada para desactivar el aparato, emergerá del mismo 1d2 Seres del Otro Lado. Si en cambio se prefiere destruir el artefacto este tiene CA 12 y 15 puntos de golpe, aunque al ser destruido explotará. Todas las criaturas situadas a 5 pies de la Lente de las Mil Esferas deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o sufrir 2d10 puntos de daño mágico. Si tienen éxito sólo sufrirán la mitad.

Los garabatos del suelo no son comprensibles, aunque están escritos en gengo y se pueden percibir palabras como «otros mundos», «extinción» y «Xion». Si se supera una tirada de Inteligencia (Naturaleza) a CD 10 se podrá averiguar que los mapas estelares de las paredes no corresponden al cielo de Voldor.

AVENTURA: LA CASA DEL EMBAJADOR

CONCLUSIÓN

Si los personajes destruyeron la Lente de las Mil Esferas la embajada será de nuevo un lugar seguro y el joven Loy Kratong podrá instalarse de nuevo. Se organizará una sencilla cena en honor de los personajes, que habrán ganado un nuevo aliado.

Si decidieron entregárselo a la Cábala de la Armonía Celeste, esta realizará el pago y luego desaparecerá. Semanas después oirán que otra ciudad no muy lejana, las apariciones misteriosas y los asesinatos se han repetido.

Y si decidieron no hacer nada, los Seres del Otro Lado se extenderán por todo el barrio, causando decenas de muertos hasta que las autoridades purguen la zona con fuego. En algún momento, la Cábala de la Armonía Celeste se hará con la Lente de las Mil Esferas y las muertes cesarán.

RECOMPENSAS

Puntos de Experiencia

Enemigo	PX
Ser del otro lado	100
Cadáver del mayordomo	50
Espada voladora	50
Objetivo	PX
Encontrar el pergamino de Harumida	75
Observar el Otro Lado en el observatorio	100
Desactivar o destruir la Lente de las Mil Esferas	250

BESTIARIO

Cadáver del Mayordomo

No muerto Mediano, neutral malvado

Clase de armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (3d8 + 9)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Sab +0

Vulnerabilidades al daño: Radiante

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado

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

Idiomas: -

Desafío: ¼ (50 PX)

Fortaleza de no muerto. Si el daño hace que los puntos de golpe del cadáver del mayordomo se reduzcan a 0, este debe realizar una tirada de salvación de Constitución con una CD igual a 5 más el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. Si tiene éxito, los puntos de golpe del cadáver del mayordomo suben a 1.

Acciones

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al impactar, distancia 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) puntos de daño contundente.

Seres del Otro Lado

No muerto Mediano, caótico malvado

Clase de armadura: 14

Puntos de golpe: 16 (3d8 + 3)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades: Sigilo +4 (+6 en luz tenue u oscuridad)

Vulnerabilidades al daño: Radiante

Resistencias al daño: Frío, relámpago, trueno, contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: ½ (100 PX)

Amorfo. El Ser del Otro Lado puede moverse por un espacio de hasta 1 pulgada de ancho sin apretujarse.

Sigilo sombrío. Mientras se encuentra en luz tenue u oscuridad, el Ser del Otro Lado puede realizar la acción Esconderse como una acción adicional.

Debilidad a la luz intensa. Mientras se encuentra expuesta a luz de una antorcha o superior, el Ser del Otro Lado tiene desventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación.

Acciones

Drenar fuerza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al impactar, distancia 5 pies, una criatura.

Impacto. 9 (2d6 + 2) puntos de daño necrótico, y la puntuación de Fuerza del objetivo se reduce en 1d4. El objetivo muere si su Fuerza se reduce a 0. Si no, la reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso largo o corto.

Los Buscaduendes

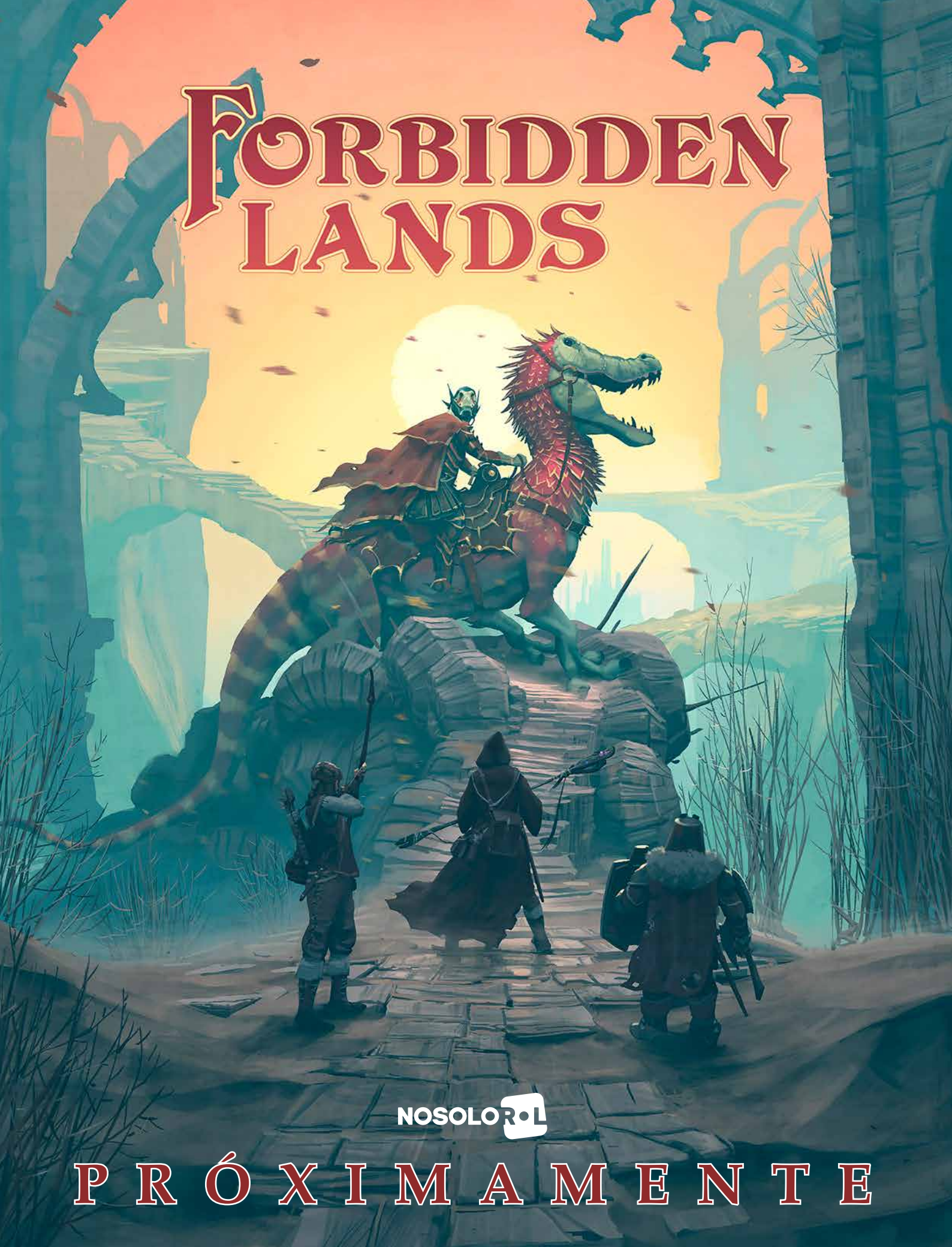
El Juego de Rol

¡UNA AVENTURA EN LA QUE LOS PROTAGONISTAS SON LOS NIÑOS!



NOSOLOROL

FORBIDDEN LANDS



NOSOLO 

PRÓXIMAMENTE