

PIONEROS DE VOLDOR



FACCIONES Y
ARQUETIPOS

PNJS Y MONSTRUOS

AVENTURAS Y
AYUDAS DE JUEGO

EDITORIAL

Tengo la extraña sensación de que llevamos años con el juego organizado de Pioneros de Voldor, pero han sido solo siete meses desde que el pasado abril lo anunciamos y publicamos la primera revista oficial del mismo.

Lo cierto es que han sido siete meses intensos y cargados de sorpresas. Hemos tenido aventuras gratuitas, un evento épico, charlas, vídeos de presentación, más de mil jugadores inscritos, casi mil partidas reportadas, un buen montón de *newsletters*, una aplicación web y cómo no, el apoyo de una comunidad impresionante.

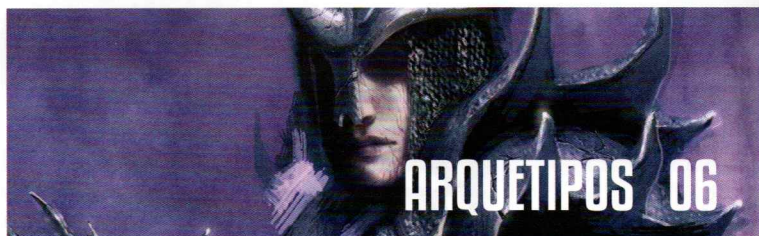
Y es a esta comunidad a quien me gustaría dedicar estas palabras. Habéis acogido a **El Resurgir del Dragón** como vuestro juego de cabecera desde su lanzamiento, lo habéis visto crecer, y nos habéis apoyado en cada avance, cada publicación y cada paso adelante del juego organizado.

Desde la comunidad de Google+ cargada de contenidos hasta los más activos del canal de Telegram, pidiendo novedades y resolviendo todas las dudas de los que llegan nuevos, pasando por los canales de Twitch y YouTube con sus emocionantes partidas. y por supuesto, todas las tiendas que se han apuntado a esta locura y que os hacen llegar esta revista.

Habéis superado nuestras expectativas. Lo hemos dado todo, nos hemos esforzado al máximo y a cambio nos habéis dado mucho más de lo que podíamos esperar. Habéis jugado incansablemente a **El Resurgir del Dragón**, que es el leitmotiv del juego organizado, pero además nos habéis arropado, con cariño, comprensión y respeto. Solo puedo deciros una cosa: gracias por tanto.

¡Ey! Y seguiremos trabajando para que esto siga así mucho tiempo.

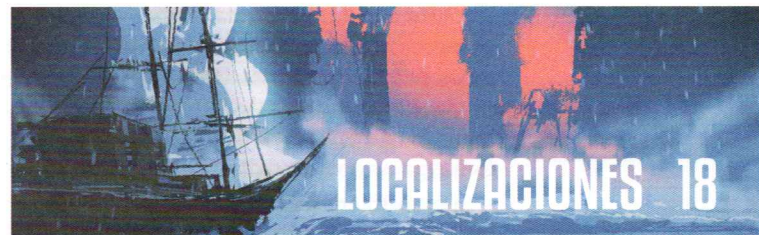
Nacho Muñiz



ARQUETIPOS 06



CONJUROS 22



LOCALIZACIONES 18



AVENTURA 32

02	BIENVENIDOS A PIONEROS DE VOLDOR
06	NUEVOS ARQUETIPOS
12	NUEVOS CONJUROS
14	NUEVAS DOTES
16	NUEVOS OBJETOS
18	NUEVAS LOCALIZACIONES

24	NUEVOS TRASFONDOS
30	VIAJANDO POR VAJRA
32	AVENTURA: LOS POZOS DE MABELITH
38	MONSTRUOS
44	RUMORES DE VOLDOR

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, Tithi Luadthong, Camikuo y torange.biz

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.

PRIMER EVENTO ÉPICO DE PIONEROS DE VOLDOR

Bienvenido a este segundo número de **Pioneros de Voldor**, la revista del juego organizado de **El Resurgir del Dragón**. Si en el primer número aprovechamos estas líneas para explicar los conceptos básicos del juego organizado y sus primeros contenidos, este segundo número incluye nuevos elementos relacionados con las diferentes facciones, así como información suplementaria para enriquecer las aventuras que forman esta primera temporada de Pioneros de Voldor. De igual manera, se incluyen los resultados y consecuencias del primer evento épico «La Furia de Xeinoth», realizado durante esta primera parte de la temporada. Todos aquellos grupos de pioneros que no hayáis podido jugar el evento durante las fechas propuestas recordad que la aventura se mantiene disponible en la página web a disposición de todos tras el evento, así como los formularios que seguirán otorgando la influencia correspondiente.

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.

LA FURIA DE XEINOTH

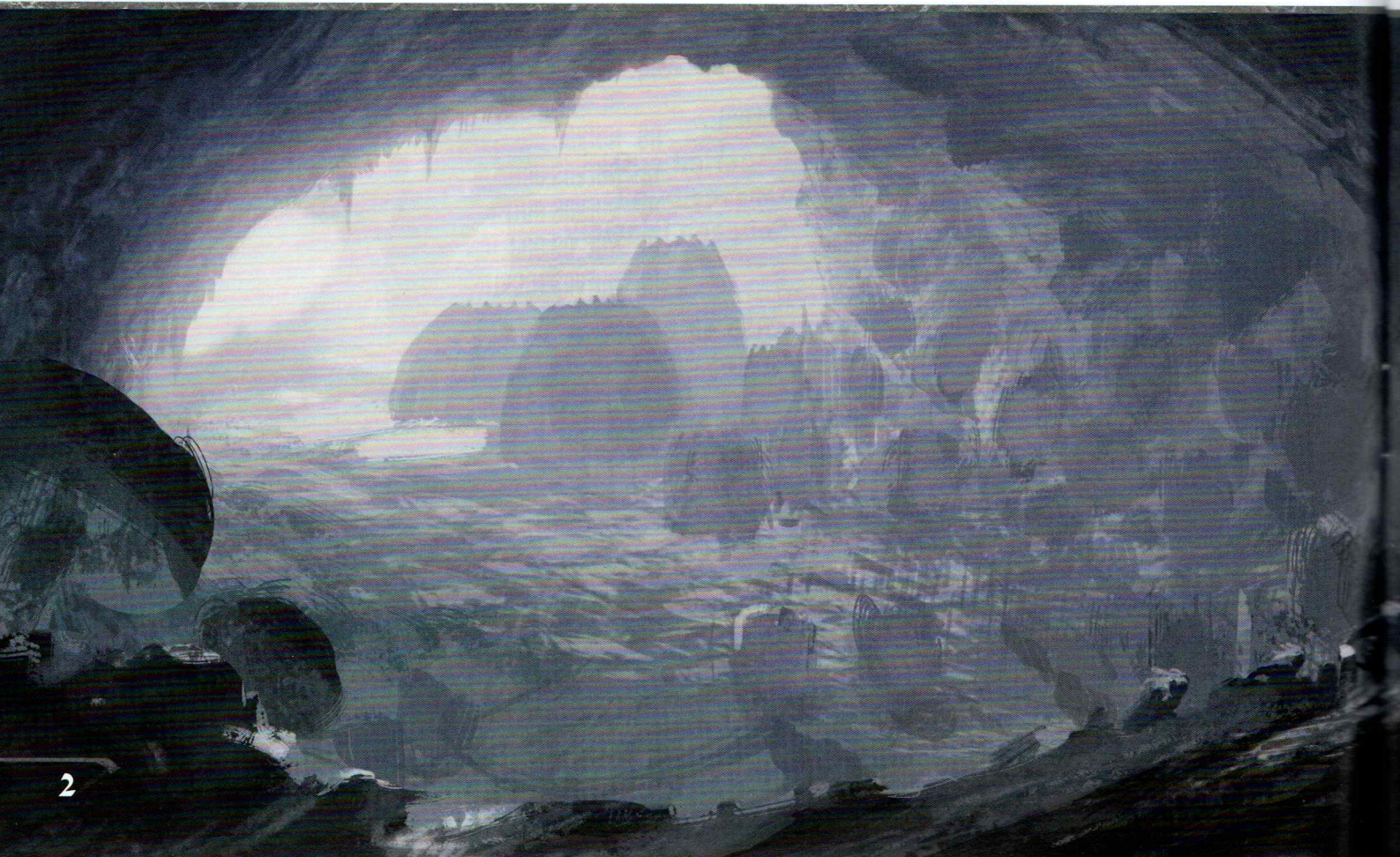
A continuación se relatan los hechos ocurridos durante el evento «La Furia de Xeinoth» en el trasfondo oficial,

desarrollados a partir de los resultados enviados por los grupos de Pioneros de Voldor durante su duración.

La Resolución de la Batalla de Melionii

La batalla de Melionii fue brutal y despiadada para ambos bandos. Tras un primer empuje fulgurante de las tropas morlock, que lograron devastar gran parte de los distritos exteriores antes de ser detenidos por los defensores, toda la ciudad se convirtió en un caos de violencia y muerte. A medida que pasaban las horas, las calles de toda la ciudad se llenaron de ruinas, emboscadas y asaltos impulsivos que resultaron en la muerte de la mayoría de las tropas de ambos bandos. Durante el asalto final a El Núcleo, las tropas morlock estaban en las últimas y Kya Drovash agotó todos sus recursos para poder acceder hasta él y tratar de derribarlo. Por su parte, los defensores apenas contaban con sus líderes y las pocas tropas de élite para defender la gran estalactita. Aunque la huida de los morlock restantes tras la muerte de su líder permitió a los defensores recuperar a muchos heridos del campo de batalla, todas las facciones han perdido un gran número de soldados y tardaran años en recomponerse, si es que lo logran.

La ajustada victoria de los defensores ha salvado la región de Shabana de sufrir las constantes incursiones morlock en los años venideros, pero el coste de la misma ha sido muy elevado. Aquellos que



han participado han visto sus ejércitos gravemente reducidos y este cambio en la relación de poderes de la región beneficia a aquellos pueblos que no han participado, como las tribus gnoll de Kaer Aramnín o los esclavistas shabaudi de Puerto Tarter. Aunque quizás el mayor beneficio de todos es el obtenido por la ciudad de Vindusan, gran metrópolis de los baldíos que a cambio de una gran inversión económica ha logrado mantener intactos sus ejércitos y cuerpos de exploradores para afianzar su posición respecto a sus vecinos. Algo similar ha ocurrido en Vajra, donde las ciudades morlock han perdido gran parte de sus ejércitos quedando a merced de un posible ataque de los elfos bastarres de Xosvizta y Keizharanes.

La Cofradía de Erekar (Apoyo del 93,55 %)

La cofradía tenía pocos intereses en la ciudad de Melionii y su participación en la batalla se limita a la evacuación de sus miembros de la ciudad. Aunque su sede ha sido arrasada por tropas duergar y ahora yace en ruinas, como gran parte de la ciudad, gracias a la ayuda recibida sus eruditos pudieron salir con vida de la batalla y además lograron salvar la mayor parte del conocimiento allí contenido. Todas las pertenencias, pergaminos, libros y reliquias ya han sido transportados hasta la sede de la cofradía en Vindusan, entre los que se incluyen detallados mapas de Vajra recolectados durante décadas.

El Clan Rocasangrienta (Apoyo del 90,84 %)

Las tropas del clan Rocasangrienta son las grandes vencedoras de la contienda, que será largamente recordada por todo Shabana como «La Batalla de Melionii». Pese a la destrucción y la muerte que reinó en batalla, los valientes soldados Rocasangrienta han obtenido gran gloria para sus salones, que ahora muestran nuevos y terroríficos trofeos de las bestias cazadas en batalla. Las muchas bajas recibidas serán lloradas con honor, pues su sacrificio ha dado lugar a soldados más veteranos y habilidosos con los que el clan podrá obtener grandes beneficios. Sus ingenieros han demostrado a todos sus amplios conocimientos creando armas de asedio y adaptando tecnología antigua, en especial el ingenio conocido como «El cañón del alba», que resultó clave en la batalla y que ahora se exhibe con orgullo en el gran salón Rocasangrienta. Su líder, la anciana Edfraya Ojoabismo, es considerada por todos como una general habilidosa y valiente, que se enfrentó a la monstruosa líder morlock y sobrevivió para contarla.

Las Ciudades fórmigas de Shabana (Apoyo del 86,67 %)

Quien más tenía que perder era, sin duda, las ciudades fórmigas de Shabana y en especial la Reina Venkalii. Pero estas no solo han recibido la ayuda de los ejércitos aliados para defender la ciudad, sino que gracias a los esfuerzos de aliados, aventureros

PUNTOS DE BATALLA OBTENIDOS

0,00%	-4 o menos.
9,62%	Entre -3 y 3.
51,92%	Entre 4 y 10.
21,15%	Entre 11 y 16.
17,31%	17 o más.



PRIMER EVENTO ÉPICO DE PIONEROS DE VOLDOR

y mercenarios, una gran cantidad de vidas han sido salvadas. Por su parte, Aldarana Dal Xarana Qrull y sus tropas personales han desempeñado un gran papel en el conflicto, ganándose el respeto de todas las colonias fórmigas de la región y recibiendo gran cantidad de nuevos reclutas para sus tropas dedicadas a La Guardiania. Sobre ellos recae ahora la defensa de los restos de la ciudad para evitar que las tropas morlock vuelvan a atacar durante los años que dure la reconstrucción. Así lo ha declarado la reina Venkalii, que logró sobrevivir al ataque final gracias a la valentía de «Los héroes de Melionii» y que ahora dedica sus esfuerzos a obtener recursos para la reconstrucción de la ciudad mientras trata de facilitar la vida a los miles de refugiados fórmigos que viajan por el desierto en busca de un nuevo lugar al que llamar hogar.

Las Lanzas de Lantamar (Apoyo del 61,6 %)

El contrato de la compañía con las Grandes Casas de Vindusan ha resultado enormemente beneficioso para la misma, pagado principalmente en sal y oro que ha sido rápidamente trasladado a la fortaleza de Varaneth. La victoria en la batalla contra los morlock ha servido también para mantener e incluso incrementar la fama de la compañía, tanto o más importante que el oro para su futuro. No cabe duda que durante la masacre que tuvo lugar en Melionii las tropas de Tyrtareo Gelon asesinaron a un gran número de enemigos, hecho que ha sido ratificado por los sabios arcanos de Varaneth, que han detectado un gran incremento de las almas entregadas al diablo de las profundidades durante los últimos días. Sin embargo, las bajas en la compañía han sido cuantiosas, muchas más de las previstas inicialmente por sus líderes, y varias posiciones defensivas de Vadania y Zabáriax han quedado casi abandonadas hasta que las tropas puedan ser repuestas. Para colmo, tras el combate con la líder morlock, el general Tyrtareo Gelon ha sufrido heridas de gravedad y los

sanadores de la orden no pueden asegurar que pueda volver a liderar a las tropas en el futuro.

La Compañía Comercial de Movaris Vernamin (Apoyo del 20,14 %)

Atrapado en la batalla como otros tantos civiles, Movaris Vernamin, quien llevaba más de cinco años comprando todas las reliquias traídas de Vajra por los grupos de exploradores y aventureros, se vio obligado a recoger sus pertenencias y huir lo más rápido posible cuando un grupo de soldados de elite morlock se infiltró en la ciudad para atacar directamente su negocio por motivos desconocidos. Al no recibir la ayuda esperada para salir de allí, tuvo que abandonar gran parte de sus pertenencias antes de llegar al barco que le trasladó fuera de la batalla. La verdad es que Movaris no ha vuelto a ser visto en la ciudad y los marineros cuentan que su embarcación partió rápidamente, más de lo que debería, siguiendo los canales de Vajra en dirección norte. Los agentes fórmigos que registraron los restos de su negocio tras la batalla debieron encontrar algo realmente comprometido, pues la reina Venkalii ha ordenado dar caza a cualquier elfo que coincida con la descripción de Movaris que pise la ciudad para ser interrogado de inmediato.

La Orden de Saurania (Apoyo del 14,21 %)

La movilización militar que la Orden de Saurania ha llevado a cabo para combatir a los morlocks y el legado de los peregrinos ha sido un completo desastre para sus filas. A la dificultad de trasladar sus tropas desde las junglas hasta la propia Melionii, hay que añadir la dificultad de las mismas para coordinarse con el resto de las tropas aliadas. El número de bajas entre sus tropas ha sido el mayor de todos, en buena medida por la ferocidad de las mismas, que los llevó a caer continuamente en emboscadas enemigas. Decenas de líderes por todo Saurania ponen en duda la decisión tomada por

LOS PIONEROS MÁS DESTACADOS

Los más famosos de Voldor	Anterra (Dracotienda)
Los más infames de Voldor	Roletaires (Zacatrus)
Los Primeros en llegar a Melionii	La alianza insólita de Tabalard
Los Últimos en llegar a Melionii	El Puño de Ahzek (Taj Mahal Comics, Zaragoza)
Favoritos de El Clan Rocasangrienta	Héroes de Tucci (Comic Stores Málaga)
Favoritos de La Cofradía de Erekar	Los Perdidos (Crash Comics, Córdoba)
Favoritos de La Orden de Saurania	Roladldviervm
Favoritos de La Compañía de Movaris Vernamin	Anterra (Dracotienda)
Favoritos de La Prefectura de Kaosi	Nómadas del Tiempo (Librería Némesis, Santander)
Favoritos de La Cábala de la Armonía Celeste	AMB viernes noche (La Orda, Valencia)
Favoritos de Las Lanzas de Lantamar	Anterra (Dracotienda)
Favoritos de Las Ciudades fórmigas de Shabana	Tiger Mafia (Mil Comics, Zaragoza)

Micohuani y su liderazgo será desafiado en cualquier momento, a la espera de que el poderoso dragón Ezkaikilakh decida tomar parte en el conflicto. Los chamanes ponen en duda si semejante pérdida es parte de la voluntad de Ssuchuq y los señores de la guerra se niegan a volver a prestar tropas a la orden. No cabe duda de que la influencia de los hijos de Ssuchuq se ha reducido enormemente entre los pueblos escamosos y será difícil que sus líderes puedan continuar participando en los conflictos de Voldor durante mucho tiempo.

Nyethorn y sus devotos (Apoyo del 80,14%)

De manera sorprendente, el poderoso remedo conocido como Nyethorn y sus decrepitos adoradores han desempeñado un papel destacado en la salvación de la ciudad de Melionii y la derrota de Kya Drovash. Los aventureros conocidos como «Los héroes de Melionii» lograron llegar a un acuerdo con el antiguo peregrino para obtener el *Lazo irreal* de manera cordial y, más sorprendente aún, volver tras la batalla para devolverle los restos de su preciado Giroscopio empiro de xion. Gracias a ello, Nyethorn podrá seguir perpetuando su existencia y quién sabe si ahora se encuentra más cerca que nunca de solucionar su problema y volver a alzarse sobre las criaturas inferiores. Su confianza en estas razas ha sido correspondida y eso ha cambiado su forma de pensar, aceptando que algunos de sus miembros pueden resultar útiles y no sería sorprendente que Nyethorn aceptase a algunos de ellos como sus heraldos y agentes para alargar sus tentáculos más allá de su templo.

La destrucción del giroscopio y la derrota de Kya Drovash (Apoyo del 61,54%)

A través del uso del Lazo irreal los héroes de la batalla lograron destruir el Giroscopio empiro de xion en las mismísimas manos de Kya Drovash, que fue completamente desintegrada en la explosión de energía mágica que tuvo lugar a continuación. Semejante acto de valentía llevó el miedo a los morlocks, que ordenaron la retirada inmediata al contemplar la explosión y la consecuente desaparición del avatar de Xeinoth. También salvó de la destrucción El Núcleo, centro de la ciudad, y a los líderes que allí se encontraban luchando a la desesperada. Se rumorea que los clérigos morlock hablan sobre la inminente resurrección de Kya por gracia de su señor Xeinoth, pero a los expertos les parece poco probable que eso ocurra tras la desintegración y los espías fórmigos consideran que se trata de una mentira para tratar de mantener la cohesión en el imperio que Kya había forjado.

EL FIN DE KYA DROVASH
Pese a ser proclamada como el heraldo del titán Xeinoth, Kya murió en batalla derrotada por un grupo de aventureros desconocidos.



Existen por todo Voldor grupos de personas con capacidades extraordinarias, muchas de ellas al alcance sólo de unos pocos elegidos. Estos sujetos inusuales suelen ser ambicionados por los diferentes grupos de poder, que sellan pactos o alianzas con ellos para poder hacerse con sus servicios. Unos pocos, en cambio, están dispuestos a unirse a cualquiera dispuesto a respetar sus creencias. 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 MARCIAL: INCURSOR DE LA ARENA

Prerrequisito: Simpatizante del Clan Rocasangrienta o de las Ciudades Fórmigas de Shabana.

Los nómadas del desierto de Shabana, ya sean elfos, gnolls, tieflings o humanos, son famosos por sus proezas cabalgando sobre las calurosas dunas. Sea a camello, caballo, bestia Akkasem u otra clase de animal terrestre, los habitantes del desierto viven por y para sus monturas, en especial aquellas entrenadas para la guerra. A lomos de sus monturas, los incursores de la arena han llevado el terror a sus enemigos durante años. Rápidos como el viento y letales como el ataque de un águila dorada, esclavistas y bandoleros temen ver llegar a estos jinetes.

En los baldíos de Shabana, donde Avor golpea la tierra como el martillo al yunque, es difícil encontrar agua fresca o refugio sin recorrer antes incontables millas. Sin embargo, en sus dunas prosperan los emporios comerciales del clan Rocasangrienta y de las ciudades fórmigas y, pese a las inmisericordes condiciones de la superficie, estas ciudades no pueden simplemente ignorar la tierra que hay sobre sus cabezas. A raíz de esta necesidad, se formaron los llamados incursores de la arena, una decena de tribus, grupos y familias de todo tipo que horadan esta tierra árida a expensas del oro de fórmigos y enanos. Los más duros,

desesperados o locos de la región vigilan la más severa de las tierras de sus patrones montados sobre resistentes bestias.

Uno con la montura

A partir del momento en que elijas este arquetipo en el nivel 3 consigues competencia con la habilidad Trato con animales y tu bonificador por competencia se dobla en las tiradas de Trato con animales. Además, se te considera competente en cualquier tirada de salvación de Destreza que realices mientras estás montado y la distancia que puedes cubrir cuando tu montura realiza un salto de longitud corriendo aumenta tantos pies como el doble de tu bonificador por competencia.

Carga montado

A partir del nivel 7, obtienes ventaja cuando atacas con un arma cuerpo a cuerpo sobre una montura y esta mueve al menos la mitad de su movimiento en línea recta hacia tu objetivo. Además, consigues un bonificador de +1 a CA hasta el principio de tu siguiente turno. Solo uno de los ataques del turno se puede beneficiar de este rasgo.

Cuidados especiales

Cuando utilizas el rasgo *Oleada de acción*, tu montura puede realizar una acción de movimiento aparte de tu acción adicional. Además, la velocidad de tu montura aumenta en 10 pies mientras tú estás montado. A partir de ahora puedes beneficiarte del rasgo *Carga montado* en un segundo ataque cada turno.

Jinete experto

En el nivel 15, cuando combates sobre una montura que no actúa de forma independiente, esta gira, patear, muerde, empuja y realiza otras acciones que evitan que sea un blanco fácil. Si un oponente quiere atacar a tu montura, debe hacerlo con desventaja, a no ser que utilice un arma con la propiedad alcance. Además, cuando atacas con ventaja utilizando tu rasgo de Carga montado tiras un dado de daño adicional con tu arma.

Movimiento inesperado

Al alcanzar nivel 18 tu habilidad sobre una montura le permite ignorar los ataques de oportunidad causados por alejarte de tus oponentes cuando estás montado. Además, si tu montura está sujeta a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir la mitad de daño, en vez de eso no recibe daño si consigue la tirada de salvación, y sólo la mitad de daño si falla la tirada.

TRADICIÓN MONÁSTICA: EL CAMINO DEL VAGABUNDO

Prerrequisito: Ninguno.

Mientras la mayoría de los monjes dedica su vida a alcanzar la perfección mediante la meditación y el entrenamiento en el interior de los muros de un monasterio, los monjes del camino del vagabundo aprenden sus artes a través de la interacción con el mundo físico a su alrededor. Su dogma indica que la perfección no puede alcanzarse en solitario pues el mundo es enorme y lleno de gente que hace que avance, así que encerrarse en un lugar para alcanzar un objetivo individual que no enriquezca al mundo les parece egoísta, siendo el egoísmo uno de los pecados que privan a alguien de la perfección. Las habilidades de los monjes del camino del vagabundo se desarrollan a través de las herramientas que más utilizan durante sus viajes, principalmente el bastón con el que caminan. Además, su comportamiento con las personas, siempre calmado, modesto y sabio, provoca que estas se sientan receptivas, atendiendo a sus consejos o peticiones.

Maestro del bastón

A partir del momento en que elijas esta tradición en el nivel 3, se considera que el bastón que empuñas como arma tiene la propiedad «alcance». Además, cuando realizas la acción de «Empujar a una criatura» (*El Resurgir del Dragón*, página 179) utilizando uno de tus ataques con bastón, sumas tu bono de Destreza a tu tirada de Fuerza (Atletismo).

Salto con bastón

En el nivel 6, el bastón es parte del monje y lo usa en actividades cotidianas. Si realizas un salto largo usando tu bastón para impulsarte, duplicas la distancia que puede saltar habitualmente. Además, si realizas una acción de esprintar y avanzas como mínimo 20 pies en dirección a un oponente, puedes como acción adicional gastar un punto de *ki* para realizar una tirada de ataque con tu bastón que añade 1d6 adicional al daño normal que causas teniendo tu oponente superar una tirada de salvación de Destreza para no quedar tumbado.

Monje calmado

A partir del nivel 11, tus viajes te han enseñado a reconocer cómo y cuándo actuar y qué decir a la gente, usando tu sabiduría en lugar de tus habilidades sociales. Cuando vayas a realizar una prueba de Persuasión puedes usar tu



modificador de Sabiduría en lugar del de Carisma. Esto representa que tu calma, aparente sencillez y sabiduría son escuchadas por tus oyentes y tienden a hacerte caso. Además, como acción puedes lanzar el conjuro *Calmar emociones* gastando 3 puntos de *ki*.

Ataque torbellino

En el nivel 17, eres un maestro que consigue realizar proezas increíbles. Si usas el bastón con las dos manos, como acción puedes gastar 6 puntos de *ki* y comienzas a girar de forma veloz el bastón sobre tu cabeza, golpeando a todos los oponentes a tu alrededor. Todas las criaturas a 15 pies o menos de ti deben realizar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 6d10 puntos de daño de fuerza y quedar tumbados.

DOMINIO DIVINO: DOMINIO DE LA CONFUSIÓN

Prerrequisito: Simpatizante de la Orden de Saurania o de la Compañía Comercial de Movaris Vernamin.

El Dominio de la Confusión engloba a todos aquellos dioses que siembran el caos y el engaño por el mundo, ya sea por mero placer o como medio para alcanzar un fin. Suelen ser deidades caóticas o neutrales que prefieran utilizar la sutileza, el engaño y la discordia antes que la fuerza bruta para lograr sus objetivos. Sus clérigos son sujetos ladinos y tranquilos, para los cuales mentir es tan natural como respirar. En ocasiones es difícil diferenciar a los clérigos de los dioses de la confusión de vulgares ladrones. En Voldor, dioses como Ahzek o Ssuchuq, así como muchos dioses menores, utilizan clérigos expertos en este dominio para sembrar el caos entre sus enemigos.

Conjuros de dominio de la Confusión

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Nube Brumosa, Imagen Silenciosa
3	Calmar emociones, Sugestión
5	Pauta hipnótica, Miedo
7	Confusión, Terreno alucinatorio
9	Doble Engañoso, Modificar recuerdo

Competencia adicional

Cuando eliges este dominio en el nivel 1 consigues competencia con la habilidad Engañar. Tu bonificador por competencia se dobla cuando emplees esta habilidad para empujar a alguien a realizar una acción peligrosa para él.

Llamar la atención

A partir del nivel 1, puedes emplear tus dones para alejar la atención de tus aliados y permitirles no ser tenidos en cuenta. Cuando un aliado a 20 pies o menos de ti vaya a realizar una prueba de Destreza (Sigilo) o Carisma (Engañar), puedes emplear tu reacción para otorgarle ventaja en su tirada. Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Canalizar divinidad: Las grandes mentiras

A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para sembrar el caos entre sus enemigos. Como acción adicional, alzas tu símbolo sagrado y suplicas a tu dios para que llene las mentes de tus adversarios con mentiras y distorsione sus sentidos. Una criatura inteligente a tu elección que se encuentre a 40 pies de distancia debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se volverá hostil contra todas las criaturas de las que sea consciente y atacará a una criatura determinada al azar dentro de su alcance. Si no hay ninguna criatura dentro de su alcance, el objetivo no hace nada durante este turno. Al final de cada turno, un objetivo afectado puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el efecto termina. A partir del nivel 14, puedes elegir a dos objetivos.

Canalizar divinidad: Aliado engañoso

En el nivel 6, puedes usar *Canalizar divinidad* para engañar a tus enemigos y aprovecharte de ello. Cuando una criatura lance un conjuro cuyo objetivo (o uno de los objetivos) sea un aliado del lanzador y este se encuentre a 20 pies o menos de ti, como reacción gastas un uso de *Canalizar divinidad* y puedes ser tú el objetivo (o uno de los objetivos) del conjuro en lugar del aliado.

Rostro de amigo

En el nivel 8, consigues la capacidad de que los enemigos te vean con el rostro de algunos de sus seres queridos. Una vez por turno, cuando una criatura a la que puedas ver te vaya a atacar puedes como reacción obligarle a superar una tirada de salvación de Sabiduría CD o sufrir desventaja en todos sus ataques contra ti ese turno.

Falso éxito

A partir del nivel 17, la primera vez cada turno en las que recibas daño, puedes obligar al atacante a relanzar los dados de daño y elegir el menor de ambos resultados.

TRADICIÓN ARCANA: DISCÍPULO DE LOS VIENTOS

Prerrequisito: Simpatizante de la Cofradía de Erekar o de las Lanzas de Lantamar

Para las gentes del imperio de Zabáriax, el mar y su navegación forman los pilares fundamentales de su estilo de vida. Esto se refleja incluso en los aspectos más particulares de su cultura, como en la escuela arcana conocida como de los «Discípulos de los vientos» mediante la cual sus magos estudian para comprender y manipular las corrientes de viento con las que dirigen sus barcos por todos los mares y ríos de Voldor. Fundada por los sabios de la fortaleza de Valgari durante los primeros días del imperio de Zabáriax, centenares de jóvenes aspiran cada año a ser aceptados en ella y ocupar uno de los puestos más destacados de su orgullosa marina.

Estos estudiosos combinan su conocimiento mágico con la sabiduría recogida por los más expertos capitanes, conociendo en profundidad todos los aspectos de las corrientes marinas y otras ráfagas de aire. De esta manera, los discípulos del viento más expertos pueden entretrejer los vientos con sus propios conjuros, llegando a crear efectos devastadores. Estos magos, y su conocimiento, son cada vez más valorados por las naciones, lo que ha llevado a compañías mercenarias, reyes y nobles de todo tipo a contratar sus servicios. Otras naciones menos vinculadas con Zabáriax han tratado de obtener sus conocimientos mediante la extorsión de algunos magos capturados o el soborno de magos renegados.

Marinero experto

A partir del momento en que seleccionas esta escuela en el nivel 2, obtienes competencia con Vehículos (acuáticos). Además, cuando viajas a bordo de una embarcación movida por el viento, puedes meditar en su cubierta para que esta se desplace al doble de velocidad normal gracias a los vientos



ARRIA SHALVI

Esta poderosa aeromante entrena y comanda a los discípulos de los vientos pertenecientes a las Lanzas de Lantamar.

favorables. Mientras lo haces, no puedes realizar otras acciones.

Invocar al viento

A partir de nivel 2, puedes invocar poderosas corrientes de viento que desplazan a tus enemigos. Cuando lanzas un conjuro con área de efecto, todas las criaturas de tamaño Mediano o inferior afectadas por el mismo son desplazadas en dirección opuesta al punto de origen del área una distancia de 5 pies. Las criaturas que hayan superado una tirada de salvación relacionada con el conjuro, si la hay, no son desplazadas. Puedes elegir si utilizas este rasgo o no antes del lanzamiento de cada conjuro, pero si lo utilizas debes afectar a todas las criaturas, amigas o enemigas, afectadas por el conjuro.

Brisa protectora

A partir de nivel 6, eres capaz de llamar al viento para evitar ser atacado. Puedes usar tu reacción para imponer desventaja en una tirada de ataque a distancia no mágico contra ti.

Ráfaga apresadora

A partir de nivel 10, tu control de las corrientes te permite unir las a tus conjuros para volverlos más letales. Cuando lanzas un conjuro con área de efecto, antes de resolver sus efectos, toda criatura de tamaño Grande o inferior a 5 pies o menos de alguna casilla dentro del área deben realizar una tirada de salvación de Fuerza o ser desplazados 5 pies hasta el interior de la misma, siempre que sea posible (no puede obligar a una criatura a entrar en una casilla ocupada por otra criatura). La dificultad de la tirada de salvación es igual a la del conjuro. Puedes elegir si utilizas este rasgo o no antes del lanzamiento de cada conjuro, pero si lo utilizas debes afectar a todas las criaturas, amigas o enemigas, afectadas por el conjuro. No puede combinarse con Invocar al viento.

Danzar en las corrientes

A partir de nivel 14 obtienes una velocidad de vuelo de 50 pies. Además, cuando los atraviesas, dispersas automáticamente conjuros u otros efectos que se dispersen con viento fuerte, como el conjuro *Nube Aniquiladora*.

JURAMENTO SAGRADO: JURAMENTO DE APOSTASÍA

Prerrequisito: Simpatizante de la Cábala de la Armonía Celeste

Estos guerreros han consagrado su vida a la causa de derribar a los dioses, o al menos a liberar a

las gentes de su decadente influencia, en pos de la libertad personal y del vacío inevitable. Por muy diferentes razones, estos paladines consideran que los dioses de Voldor no son más que un legado envenenado dejado atrás por los peregrinos y que en consecuencia deben ser abandonados o destruidos para que la civilización pueda avanzar. Puede tratarse de alguien que ha experimentado la desalentadora presencia de los mundos exánimes, individuos que han sido contactados por horribles criaturas extraplanares o, paradójicamente, adoradores de Ahzek que consideran la no muerte como única manera de perpetuar el alma. Estos paladines saben que pronto el mundo de Voldor desaparecerá y todos sus habitantes no serán más que polvo en otra dimensión extinguida, salvo que sean capaces de salvarse alcanzando el poder absoluto.

Dogmas de la apostasía

Aunque con matices, los paladines que han tomado el juramento de apostasía comparten los siguientes dogmas:

- ♦ **Negación de la divinidad.** Los dioses son una trampa de los peregrinos que nos condena a la decadencia.
- ♦ **La única verdad.** Antes de los dioses sólo existía el vacío y este es la única constante inamovible.
- ♦ **Libertad absoluta.** No aceptes la imposición de ninguna deidad. Conoces sus mentiras y eres capaz de sobreponerte a ellas.
- ♦ **Redención.** Haz todo lo que esté a tu alcance para destruir las mentiras de los dioses y el legado de sus creadores. De igual manera, libera la mente de todos aquellos dispuestos a escucharte.

Conjuros de juramento

Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados.

CONJUROS DEL JURAMENTO DE LA APOSTASÍA

Nivel de paladín	Conjuros
3	Protección contra el mal y el bien, Perdición
5	Visión en la oscuridad, Silencio
9	Quitar maldición, Miedo
13	Destierro, Libertad de movimiento
17	Disipar el mal y el bien, Sacralizar

Canalizar divinidad

Cuando tomas este juramento en el nivel 3, consigues las siguientes opciones de *Canalizar divinidad*.

Arma renegada. Como acción, puedes imbuir con energía del vacío exánime un arma que sostengas usando *Canalizar divinidad*. Durante 1 minuto, añades tu modificador por Carisma a las tiradas de ataque que hagas con esa arma (con un bonificador mínimo de +1). El arma también anula cualquier fuente de luz no mágica cuya fuente se encuentre en un radio de 40 pies. Si el arma no es mágica aún, se convierte en mágica durante ese tiempo. Puedes terminar este efecto en este turno como parte de cualquier otra acción. Si ya no sostienes esa arma o no la llevas, o si caes inconsciente, el efecto termina.

Voluntad inquebrantable. Como reacción, puedes usar *Canalizar divinidad* para obtener ventaja en una tirada de salvación de Sabiduría.

Castigo profano

A partir del nivel 7, cuando utilizas tu rasgo de *Castigo divino* o *Castigo divino mejorado*, puedes elegir si el daño que causas es radiante o necrótico. Además, el daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un celestial o un elemental.

Sobreponerse a lo inevitable

A partir del nivel 15, cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar un número de puntos de golpe igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. No puedes volver a utilizar este rasgo hasta que completes un descanso prolongado.

Invocar el vacío exánime

En el nivel 20, como acción, puedes abrir un portal planar al vacío exánime entre dimensiones para aterrorizar a las criaturas a tu alrededor. Cada criatura que se encuentre en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro seas tú debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se queda asustada mientras dure la invocación. El vacío exánime cubre de desesperación a la criatura y muestra el olvido como una amenaza implacable. Mientras dure la invocación y se encuentre dentro de la esfera, al final de cada uno de sus turnos, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no recibir 3d10 puntos de daño psíquico. Mantener el portal planar abierto requiere mantener la concentración para evitar que se cierre y tiene una duración máxima de 1 minuto.

Una vez usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que acabes un descanso prolongado.



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 ello.

MAGIA DE LAS ARENAS

Prerrequisito: Simpatizante del Clan Rocasangrienta o las Ciudades Fórmigas de Shabana

Entre los diferentes pueblos que habitan los desiertos de Voldor existen escuelas de magia dedicadas a este duro entorno, donde lanzadores de conjuros de todo tipo han aprendido nuevos conjuros adaptados a las peligrosas circunstancias del mismo.

Columna de arena

Nivel 2, transmutación (mago, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

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

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una columna sólida de arena en un punto dentro del alcance del objetivo que se eleva 10 pies de altura. La superficie sobre la que se creará la columna debe estar formada de arena o de tierra blanda.

La columna tiene un radio de 10 pies y puede elevar a cuatro criaturas de tamaño mediano o a una de tamaño grande. El lanzador puede cada turno como acción adicional elevar o bajar la altura de la columna en 10 pies o destruirla y finalizar el hechizo. La columna no atravesará al elevarse superficies sólidas como techos. Cada columna tiene CA 15 y 30 puntos de golpe y reducir sus puntos de golpe a 0 la destruye.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 3 o superior, puedes crear una columna adicional por cada nivel por encima de 3.

Cono de arena

Nivel 4, evocación (druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (cono de 60 pies)

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

Duración: Instantánea

El lanzador arroja una enorme cantidad de arena a gran velocidad que surge de sus manos. Es necesario que el lanzador se encuentre sobre una superficie cubierta de arena para poder lanzar el conjuro. Cada criatura que se encuentre en un cono de 60 pies debe hacer una tirada de salvación de Reflejos. Si falla, recibe 6d8 puntos de daño contundente y queda cegada durante el siguiente turno. Si supera la tirada de salvación de Reflejos sufre la mitad del daño y no queda cegada.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4.

Hibernar

Nivel 1, nigromancia (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 día

Eres capaz de mantener tus funciones vitales al mínimo para poder sobrevivir en las condiciones más extremas. Cuando hibernas, no necesitas comer, beber, respirar ni descansar y puedes soportar temperaturas extremas sin sufrir daño. Tu cuerpo se muestra aparentemente muerto a todos los efectos. Mientras estés en este estado, no puedes ver ni moverte ni hablar, pero sí escuchar normalmente. Puedes salir de la hibernación en cualquier momento que decidas, aunque sales automáticamente si sufres algún tipo de daño.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la duración del conjuro aumenta en 1 día por cada espacio de nivel por encima de 1.

Tormenta de arena

Nivel 3, conjuración (ritual) (mago, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

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

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Agitas mágicamente la arena a tu alrededor con la ayuda de poderosos vientos que surgen de tu persona creando una zona de vientos y arena de un radio de 10 pies. Este radio aumenta en 10 pies cada minuto que mantengas el conjuro hasta un máximo de 150 pies de radio. El área cubierta por el conjuro limita la visibilidad de todas las criaturas que se encuentren en ella a 30 pies e impone desventaja a todas las tiradas de Percepción.

La tormenta de arena se extiende por las esquinas, pero no puede atravesar superficies sólidas como puertas o ventanas cerradas, por ejemplo. La tormenta de arena se mueve con el lanzador y deja a su paso una fina capa de arena.

CONJUROS DE VARANETH

Prerrequisito: Simpatizante de las Lanzas de Lantamar

Cuando las Lanzas de Lantamar se consagraron a la voluntad del diablo Varaneth, algunos de sus miembros comenzaron a adorarlo como su deidad. Esta adoración tuvo lugar primero en secreto, aunque en la actualidad algunos clérigos y paladines de la compañía honran su pacto oscuro para obtener nuevo conocimiento divino.

Conjurar vástago de Varaneth

Nivel 5, conjuración (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un pedazo de tierra seca de las profundidades de la fortaleza de Varaneth)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Conjuras a un sirviente elemental insuflado con las energías ctónicas del diablo Varaneth. Elige un área de tierra o magma de 10 pies cúbicos dentro del alcance. Un elemental de tierra con un valor de desafío igual a 5 o menos aparece en un espacio sin ocupar a 10 pies o menos del cubo. El director de juego determina las estadísticas del elemental. Además de sus estadísticas normales, una vez por turno el elemental causa 1d10 puntos de daño de fuego adicionales con uno de sus ataques cuerpo a cuerpo. Tira iniciativa por el elemental, que tiene sus propios turnos.

El elemental desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina. Si el elemental ve sus puntos de golpe reducidos a 0 antes de que el conjuro termine, este explota en una bola de magma y tierra antes de desaparecer. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea el elemental deben hacer una tirada de salvación de Destreza: si fallan, reciben 3d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.

El elemental es amistoso hacia ti y tus compañeros mientras dure el conjuro. Obedece cualquier orden verbal que le des (no requiere que realices ninguna acción). Si no le das ninguna orden, el elemental se defiende de criaturas hostiles, pero, si no las hay, no realiza ninguna acción.

Si te desconcentras, el elemental no desaparece, sino que pierdes el control sobre él, se vuelve hostil hacia ti y tus compañeros y podría atacarlos. No puedes desconvocar a un elemental descontrolado y desaparece una hora después de que lo hayas convocado.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el valor de desafío aumenta en 1 por cada nivel por encima de 5.

Moverse por el magma

Nivel 4, transmutación (ritual) (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una roca volcánica)

Duración: 10 minutos

Este conjuro concede la capacidad de nadar por cualquier superficie líquida que cause daño debido al calor (como lava, magma o metal fundido) como si fuera un terreno líquido inofensivo ignorando el daño por fuego y el calor. Aun así, las criaturas deben realizar las tiradas apropiadas para nadar, como si se tratase de agua, por lo que pueden morir ahogadas o verse arrastrados por las corrientes. Si el material es lo bastante denso, entonces se podrán caminar por encima de él como si fuera barro. Hasta tres criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen esta capacidad mientras dure el conjuro.

Sellar alma

Nivel 2, evocación (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La siguiente vez que alcances a una criatura viva con un ataque de arma cuerpo a cuerpo antes de que termine este conjuro, el arma supura magma de las profundidades cuando impactas. El ataque inflige 1d10 puntos adicionales de daño de fuego al objetivo y provoca 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, siendo entonces su alma absorbida por diablo Varaneth.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño adicional aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.



Con el tiempo, las gentes de Shabana han adquirido ciertas habilidades que les permiten sobrevivir en el desierto y a los incesantes rayos de Avor. Las gentes de otras regiones hablan de estas capacidades con admiración, como si fuera algo innato en todos sus habitantes. Estas dotes tratan de dar trasfondo a los pobladores de esta árida región, pero pueden ser aprendidas por otros si tienen aliados dispuestos a enseñarles. Con una ligera adaptación, estas dotes pueden ser usadas por habitantes de cualquier otro lugar de Voldor.

NOTE: CENTAURO DEL DESIERTO

Prerrequisito: Simpatizante de las Ciudades Fórmigas de Shabana o del Clan Rocasangrienta.

Estás acostumbrado a realizar largos viajes sobre todo tipo de vehículos y animales, y sabes cómo sacar mejor provecho de sus virtudes. Consigues los siguientes beneficios:

- ♦ Incrementa tu puntuación de Destreza o de Sabiduría en 1 punto, hasta un máximo de 20.
- ♦ Ganas competencia en Trato con animales. Si ya eres competente, añades el doble de tu bono de competencia en las pruebas realizadas con ellos.
- ♦ Eres capaz de realizar un descanso breve a la grupa de una montura mientras esta no realice la acción de esprintar.
- ♦ Mientras estés montado y consciente, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

NOTE: ESTILO DE COMBATE BANJORA

Requisito: Destreza 13 o superior

Has sido instruido en un estilo de combate en el que el arma gira constantemente para impedir que el oponente ataque, al mismo tiempo que se aprovecha la inercia del movimiento para causar más daño. Si combates con un bastón, cimitarra o un lucero del alba y no portas escudo, obtienes los siguientes beneficios:

- ♦ Cuando impactes en un ataque cuerpo a cuerpo obtienes +1 al daño.
- ♦ Puedes usar tu acción adicional cuando tu velocidad sea superior a 0, para obtener un bonificador a tu CA igual a la mitad de tu bono de competencia (redondeando hacia abajo) hasta el final de tu siguiente turno o hasta que dejes de sostener el arma.
- ♦ Si empleas la acción de combate esquivar, puedes emplear tu reacción para hacer un ataque de oportunidad con ventaja contra un oponente que haya fallado su ataque contra ti.

NOTE: HIJO DE SHABANA

Requisito: Constitución 13 o superior

Estás acostumbrado a sufrir las inclemencias del calor y la exposición al sol. Tu piel se ha oscurecido en el proceso, pero eres capaz de soportar con mayor facilidad que otros los efectos del calor y la falta de agua. Consigues los siguientes beneficios:

- ♦ Ganas competencia en las tiradas de salvación de Constitución.
- ♦ Ignoras el primer nivel de agotamiento adquirido por no beber agua.
- ♦ Ignoras el incremento de agua necesaria por calor y la CD necesaria por beber la mitad pasa a ser 12.

NOTE: HORMIGA DE DESIERTO

Requisito: Fórmigo

La quitina que te protege está especialmente adaptada para hábitats de calor extremo. Consigues los siguientes beneficios:

- ♦ Si tu puntuación de Constitución es menor de 20, aumenta en 1.
- ♦ Obtienes resistencia al daño por fuego.
- ♦ Como acción, puedes eliminar un nivel de agotamiento y volver a utilizar este rasgo cuando completes un descanso prolongado.

MUTACIONES

Las radiaciones del xion provocan, en muchas ocasiones, terribles mutaciones que alteran el cuerpo y la mente de las criaturas cercanas. Aunque muchas veces estas mutaciones terminan por ser mortales, otras conceden extraordinarias capacidades que permiten realizar proezas de todo tipo. Sin embargo, esta radiación suele tener un coste para la salud física o mental del mutante, que se resiente de los cambios sufridos. Si tu personaje se ha visto expuesto lo suficiente la radiación del xion, entonces puedes adquirir estas mutaciones como dotes.

NOTE: BRAZO DESCOMUNAL

Requisito: Constitución 13 o superior

Uno de tus brazos es mucho más grande y fuerte que el otro. Consigues los siguientes beneficios:

- ♦ Si tu puntuación de Fuerza es menor de 20, aumenta en 1. Tu puntuación de Destreza se reduce en 2.
- ♦ Puedes atacar con un arma con la propiedad «Dos manos» utilizando sólo tu brazo descomunal. Puedes tirar 1d6 en lugar del daño habitual de tu impacto desarmado.

- ♦ Eres competente con la habilidad Atletismo. Si ya eres competente, doblas tu bono de competencia cuando realizas chequeos de Atletismo.

NOTE: PIES PRENSILES

Requisito: Constitución 13 o superior

Tus pies se han adaptado para poder agarrar con fuerza. Consigues los siguientes beneficios:

- ♦ Si tu puntuación de Destreza es menor de 20, aumenta en 1. Tu puntuación de Intelecto y Carisma se reducen en 1.
- ♦ Consigues una velocidad escalando igual a tu velocidad caminando.
- ♦ Eres competente con la habilidad Acrobacias. Si ya eres competente, doblas tu bono de competencia cuando realizas chequeos de Acrobacias.
- ♦ Obtienes un uso adicional sin coste para interactuar con un objeto o rasgo del entorno por turno utilizando los pies. También puedes utilizarlos para portar objetos pequeños.

NOTE: PERCEPCIÓN EXTENDIDA

Requisito: Inteligencia 13 o superior

También conocido como el «Tercer Ojo», tu mente se ha extendido hasta lograr una percepción de la realidad superior. Consigues los siguientes beneficios:

- ♦ Si tu puntuación de Inteligencia es menor de 20, aumenta en 1. Tu puntuación de Fuerza y Constitución se reduce en 1.
- ♦ Obtienes Visión verdadera 60 pies.
- ♦ Puedes lanzar el conjuro *Comprensión idiomática* a voluntad. La característica para lanzar este conjuro es Inteligencia.

NOTE: ALTERACIÓN ANFIBIA

En algún lugar de tu cuerpo han brotado varias branquias y otros elementos que te permite respirar y moverte con facilidad bajo el agua. Consigues los siguientes beneficios:

- ♦ Si tu puntuación de Constitución es menor de 20, aumenta en 1. Tu puntuación de Sabiduría y Carisma se reducen en 1.
- ♦ Puedes respirar aire y agua.

- ♦ Consigues una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.
- ♦ Cuando realices una prueba de Atletismo bajo el agua, se considera que tienes competencia con la habilidad de Atletismo y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.



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.

COFRE DE TRES LLAVES

Objeto maravilloso, muy raro

Prerrequisito: Amistoso con La Compañía Comercial de Movaris Vernamin

Este cofre está fabricado con madera de cerezo y está reforzado con nervios de bronce. Mide 4 pies en su lado largo y 3 pies en su lado ancho, con una tapa curvada con adornos de bronce bajo la que se encuentra una sola cerradura que puede ser abierta con tres llaves.

Si se abre con la primera llave el cofre muestra un espacio de 12 pies cúbicos, al igual que un objeto de su tamaño. El interior es de madera pulida y barnizada.

Si se abre con la segunda llave, el interior del cofre muestra un compartimento cuadrado de 6 pies de lado y 10 pies de alto, al que podemos acceder por una escalera fijada. Todas sus paredes están forradas de estanterías y armarios para guardar cosas. Cualquier objeto que se coloque en sus baldas o cajones no se moverá, aunque el cofre sufra movimientos bruscos.

Si el cofre se abre con la tercera llave, el habitáculo interior mostrado corresponde a una pequeña casa de 500 pies cuadrados con cocina, aseo, tres habitaciones y salón. Desde el salón se puede salir al exterior, una pradera verde de tierra fértil donde el sol siempre permanece en el crepúsculo. La casa contiene todas las comodidades para vivir de manera moderada, aunque hay que reponer las raciones. En el exterior hay un pozo de agua fresca inagotable.

Si el cofre es agujereado o partido, se rompe y se destruye, y todo lo que contenga se esparce por el Plano Astral.

CRÁNEO GUÍA DE MINOTAURO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Prerrequisito: Amistoso con La Compañía Comercial de Movaris Vernamin

Este viejo cráneo, normalmente de minotauro, muestra un pequeño cristal de xion cuidadosamente engarzado sobre los ojos. Mediante crueles rituales de nigromancia, una parte del espíritu del minotauro se ha almacenado dentro del cristal, permitiendo al portador aprovechar la perfecta orientación natural de los minotauros. El portador del cráneo guía puede consultar al espíritu durante cualquier viaje

para repetir una tirada de Supervivencia, teniendo que quedarse con el segundo resultado.

Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 4 horas expuesto a la luz del sol o 12 horas a una luz artificial intensa para estar cargada. Si pasan dos semanas desde la última vez que esto ocurrió, dejará de poder utilizarse hasta que vuelva a cargarse.

ESCUDO BARRERA

Armadura (escudo), muy raro

Prerrequisito: Amistoso con La Compañía Comercial de Movaris Vernamin o con la Orden de Saurania

Este escudo se considera un escudo +1. Además, mientras sujetas este escudo, si eres objetivo de un conjuro o efecto con alcance en línea o cono que permita una tirada de salvación de Destreza para sufrir la mitad de daño, si superas dicha tirada de salvación no sufres daño alguno y las criaturas situadas inmediatamente detrás de ti respecto al foco del conjuro tampoco sufrirán daño aunque no hayan superado la tirada de salvación.

FLECHA DE DORMIR

Arma (bala, flecha o virote), muy raro.

Prerrequisito: Amistoso con La Compañía Comercial de Movaris Vernamin o la Orden de Saurania

Si la flecha de dormir impacta, el objetivo (y solo el objetivo) resulta afectado por un conjuro de *Dormir* de nivel 1. La flecha tiene la punta redondeada y sustituye su daño normal por 1d4 puntos de daño contundente.

Una vez que una flecha de dormir lanza su conjuro, se convierte en una flecha no mágica.

GARRA MOMIFICADA DE SSHIRAAM

Objeto maravillosos, raro

Prerrequisito: Amistoso con La Compañía Comercial de Movaris Vernamin o la Orden de Saurania.

Sshiraam fue un hechicero saurio involucrado en asuntos ilegales. Ideó este objeto debido a la necesidad de que sus secuaces permanecieran en las sombras y pudieran ver en la oscuridad. Dicen que la primera de estas garras fue fabricada con el brazo de uno de los milicianos que descubrió uno de sus cargamentos.

Cuando la garra momificada de Sshiraam porta un objeto que ilumine (puede ser un objeto o un conjuro, por ejemplo, el truco *Luz*), quien sujete la garra podrá beneficiarse de la iluminación de ese objeto, pero nadie más podrá ver esa luz.

La garra se adapta al tamaño de los objetos a sujetar, pudiendo manipular sus dedos para abrir o cerrar más la mano. Un conjuro de *Visión verdadera* permite beneficiarse de la luz emitida por el objeto que sujeta la garra momificada de Sshiraam.

OJO SIEMPRE VIVO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Prerrequisito: Amistoso con La Compañía Comercial de Movaris Vernamin o con la Orden de Saurania.

El Ojo siempre vivo se trata de un ojo de cualquier especie inteligente conocida, generalmente humanoides, guardado en el interior de un frasco de cristal protegido por un líquido transparente ligeramente burbujeante.

La criatura sintonizada con este objeto puede emplear una acción para poder ver a través del Ojo siempre vivo de forma similar al conjuro clarividencia. El portador del objeto deja de ver con su sentido de la vista para hacerlo con el objeto mágico. El empleo del objeto no tiene límites de distancia ni de duración, y el propietario no pierde la sintonización a pesar de que otra persona lo haya cogido, sin embargo, puede romper la sintonización de manera normal.

Algunos comerciantes pudientes o nobles que han quedado cegados de forma permanente, usan estos objetos para poder suplir su defecto.

VELERO PROPULSADO DE XION

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Prerrequisito: Amistoso con La Compañía Comercial de Movaris Vernamin.

Este pequeño velero élfico de casco trincado, con 50 pies de largo y 15 pies de ancho, posee un pequeño sistema de propulsión mágico de xion inscrito en su casco. El barco se mueve por el agua a una velocidad de 2 millas por hora con normalidad. Cuando se activa el sistema de propulsión de xion, que genera un poderoso viento mágico alrededor del barco, este alcanza una velocidad de 8 millas por hora. El velero puede transportar hasta a 28 criaturas de tamaño Mediano o más pequeñas. Una criatura Grande cuenta como 4 criaturas Medianas, mientras que una criatura Enorme cuenta como 9.

El velero necesita luz solar para hacer funcionar su sistema de propulsión. Para cargarse completamente, debe estar 12 horas expuesto a la luz del sol o 36 horas a una luz artificial intensa. Esta carga completa permite activar el sistema de propulsión durante 24 horas, no necesariamente consecutivas.



Bajo los baldíos de Shabana, en el interior de la tierra, existe un enorme complejo de grutas, cuevas y canales navegables que contienen asentamientos y ciudades subterráneos desde hace miles de años. Los imperios que habitan allí mantienen sus propios conflictos y guerras que rara vez no influyen en los habitantes de la superficie.

VAJRA EN SHABANA

Es probable que durante sus primeras aventuras los Pioneros hayan terminado por adentrarse en Vajra, o al menos conocer su existencia. Especialmente si ya se han enfrentado a las hordas morlock durante la **Furia de Xeinoth**. Aunque en el mapa solo aparecen los canales más grandes, ten en cuenta que existen incontables canales y afluentes más pequeños por todo Vajra. A continuación, se presentan las localizaciones más significativas de Vajra bajo los baldíos de 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.

Craexhin. Una de las ciudades morlock más cercana a Vindusan, y el principal foco de incursiones morlock a Shabana desde hace siglos. Una antigua ciudad de los peregrinos, situada en las profundidades de Vajra, conectada mediante canales y con su propio mar interior, la ciudad es famosa por sus laboratorios donde crueles alquimistas crean criaturas mutantes de todo tipo para ser utilizadas como esclavas y tropas de choque. La reciente muerte de la caudillo Kya, líder de la Ascensión Drovash que gobierna la ciudad, ha provocado una enorme inestabilidad.

Druvnaeth. Ciudad pequeña morlock, recientemente conquistada por la Ascensión Drovash de Craexhin. Se trata de una ciudad élfica amurallada, arrebatada a los bastarre hace más de cuatrocientos años. Posee un gran puerto fortificado que cuenta con un complejo sistema de canalizaciones para barcos de gran calado. En su interior descansa la mayor flota morlock de la región.

El lago Eszan. Un pequeño estanque de Vajra, a pocas millas de la ciudad morlock de Craexhin, donde se rumorea que los antiguos elfos escondieron un templo lleno de secretos y tecnología de los peregrinos.

El Río Xalek. El canal subterráneo más largo y caudaloso de las profundidades de Shabana, este río nace en el mar de Oculta y cruza la región hasta

desembocar al Marmeron por los acantilados blancos y otros lugares cercanos. Su caudal permite navegar barcos de todo tipo, incluso una pequeña flota y en muchas secciones su tráfico se encuentra militarmente controlado. Creado por los peregrinos hace siglos, es la principal ruta marina de Vajra en este lado de Voldor.

Gelesintha. Una antigua ciudad de los peregrinos arrasada por terremotos e inundaciones, situada en el fondo de una sima. Sus torres más altas pueden verse sobresaliendo de las aguas, donde los pocos exploradores que se han adentrado afirman que aún pueden encontrarse los cadáveres flotando de sus habitantes.

Haxiliión. Comunidad de fórmigos en las montañas Urulus, vasallos de los Banjora de Vindusan, que explotan minas de hierro y piedra. Sus túneles poseen un pequeño acceso a los canales subterráneos de Vajra, aunque está fuertemente defendido.

Izaz. Las ruinas malditas de Izaz, como se conoce entre los pueblos de la zona, forman un laberinto de viejos edificios de piedra situados en una gran gruta de Vajra completamente deshabitados que parecen ser el único legado de una antigua civilización desaparecida. Aunque se desconoce si están relacionados, los túneles bajo los edificios están actualmente plagados de criaturas necrófagas.

Keizharanes. Gran ciudad bastarre, vasalla de Zaselsan, y centro político y militar de los elfos en Vajra. Es una hermosa urbe construida en la pared de una gruta frente al río Xalek, por donde navegan cientos de embarcaciones entre la capital élfica y las ciudades del oeste. Está regida por la noble casa Zelphar, famosa por sus conocimientos de magia negra, celosamente guardados desde hace generaciones.

Phelvuz. Pequeña ciudad morlock, vasalla de Craexhin, rica en materias primas y sobretodo en minerales, que son extraídos por cientos de esclavos que trabajan y mueren en sus minas. Todos los prisioneros de guerra morlock son enviados aquí a trabajar hasta morir.

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 a Vajra usados por piratas y contrabandistas.

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. Se encuentra en un cruce de canales de Vajra que le otorga un gran valor comercial, pero le exponen a los ataques de morlocks y otras criaturas. Recientemente ha sido el objetivo de una campaña bélica de los morlocks de Craexhin, que han intentado conquistarla por la fuerza. Tras la pírrica victoria de los defensores, la ciudad se encuentra devastada y llevará décadas restaurar lo perdido.

Nerizan. Pequeña ciudad bastarre, vasalla de Zaselsan, gobernada por una trinidad de ancianos magos que la protegen con sus poderosos conjuros. Muchos magos de la región tratan de viajar hasta aquí para conocer sus maravillas y tratar de aprender de su conocimiento arcano.

Ritzsak. Este pueblo grande es un puesto de avanzada de los duergar de Hirior, donde sus mercaderes y mercenarios aprovechan para cerrar tratos con los piratas del Marmeron y los esclavistas, así como para ofrecer sus servicios para cualquier conflicto armado. Todo viajero es bienvenido en su puerto siempre y cuando pueda defenderse a sí mismo.

Ruinas de Kaladara. Ruinas de una pequeña ciudad fórmiga que ha sido recientemente arrasada por los ejércitos morlock de Craexhin y Druvnaeth. Su población fue exterminada, incluyendo a la reina Altalanara, y sólo la princesa Alradana «Mazo de venganza» y su guardia personal ha sobrevivido para contarle.

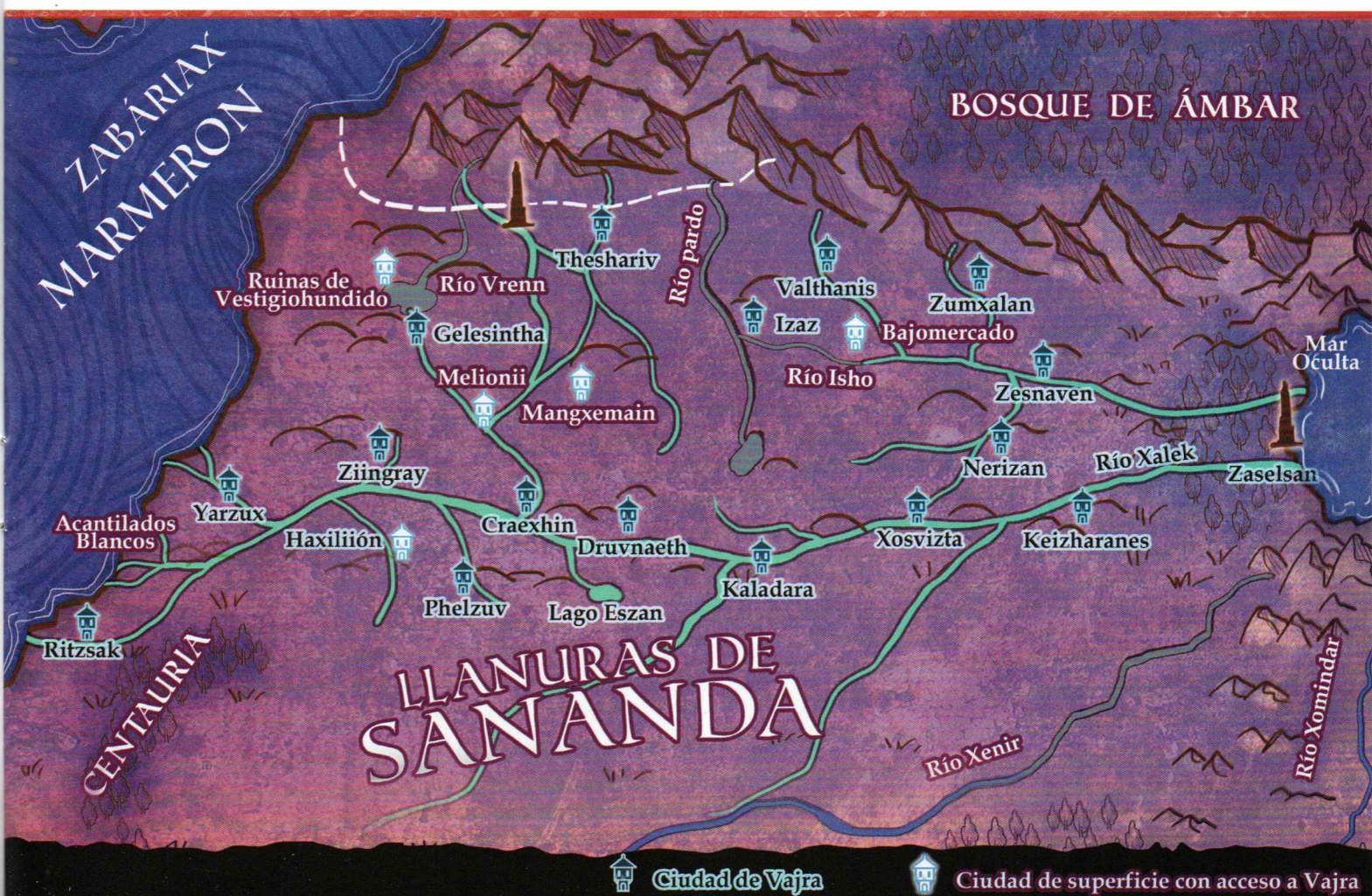
Ruinas de Vestigiohundido. Gigantesco pantano que alberga una extensa red de ruinas de los peregrinos casi completamente sumergidas. Las ruinas se han convertido en los últimos años en un foco de aventureros, denominados comúnmente «prospectores», que se adentran en ellas con la intención de explorar.

Theshariv. Este extenso complejo fundado por los peregrinos, cuya entrada sólo es accesible desde un canal de Vajra, está fuertemente protegido y sus pasillos se hunden en la tierra hasta una distancia desconocida. Apenas ha sido investigado, pero se rumorea que podría tratarse de la legendaria «Urbe de los espejos».

Torre de Fulgor. Al sur de las montañas Kiralizer, esta torre lleva abandonada varios siglos. Recientemente, las cercanías han comenzado a llenarse de

VINDUSAN

Una de las mayores ventajas de la metrópolis es la ausencia de túneles conocidos al Vajra en sus cercanías.



muerdos vivientes, cada vez más feroces, por lo que la mayoría de comerciantes prefieren dar un rodeo de varios días.

Valthanis. Este pueblo grande perteneciente a los elfos bastarre es la posición más alejada de las tropas de Zaselsan. Se trata de una fortificación de piedra con una potente guarnición de elfos y esclavos desde la que se lanzan pequeñas incursiones o misiones de espionaje a las Kiralazor y Vindusan gracias a los túneles que lo conectan con la superficie. Sus habitantes han sido atacados en varias ocasiones por los enanos, pero han logrado mantener su posición.

Xosvizta. Ciudad pequeña de los bastarre, vasalla de Zaselsan y principal puesto defensivo de los elfos en el río Xalek. Su potente flota patrulla el canal y frecuentemente lucha contra las naves morlock que tratan de invadirles desde el oeste. La ciudad se extiende por las dos orillas del canal, fortificando el mismo mediante puentes, cadenas y puestos defensivos sobre las aguas. Los barcos comerciantes son bienvenidos hasta su puerto, donde los esclavos son el producto estrella, aunque se requieren permisos especiales para poder continuar navegando hacia el este.

Yarzux. Fundada como un intento de los morlocks de tener acceso al Marmeron, esta pequeña ciudad es ahora una suerte de emplazamiento independiente, regida por señores de la guerra morlock pero habitada por todo tipo de razas de la zona. En sus tabernas es fácil conseguir cualquier material de contrabando, especialmente drogas y componentes mágicos de dudoso origen.

Zesnaven. Ciudad pequeña construida por los bastarre en época de los peregrinos, aún conserva su sección de urdimbre espejada, lo que permite que la ciudad se ilumine como si la luz del sol llegase hasta ella. Situada en una gruta a orillas del río Isho, es famosa por sus bosques y jardines, mantenidos mediante una combinación de luz solar, magia y el orgullo de sus habitantes.

Ziingray. Pequeña ciudad fórmiga gobernada por la reina Meldiini y construida sobre un antiguo puesto de avanzada de los peregrinos. En sus cercanías puede encontrarse los Pozos de Mabelith, una posada junto al canal subterráneo donde gladiadores se enfrentan a bestias de todo tipo como parte del espectáculo.

Zumxalan. Antigua ciudad bastarre, actualmente en ruinas tras ser atacada por los enanos de Kiralazor hace doscientos años. Desde entonces la ciudad está en pugna por ambas facciones y su interior es el escenario de numerosas escaramuzas. Ambas facciones tratan de hacerse con el control de las armerías del distrito central, que por el momento se mantienen cerradas a cal y canto.

LA CIUDAD DE CRAEXHIN

Ciudad grande: 17.159 habitantes (92% morlocks, 1% Duergars, 1% Svirfneblims, 6% Otros)

Límite de dinero: 4 300 po

Guardias: 250 soldados patrullando en todo momento

Autoridad: La Ascendencia Drovash

Religiones mayoritarias: Xeinoth de las Lamentaciones, Ahzek.

Historia de la ciudad

Craexhin es una de las antiguas ciudades de los peregrinos, construida bajo Shabana en una gigantesca gruta natural con su propio mar interior, un gran lago que forma parte del río Xalek. Antaño se iluminaba mediante la urdimbre espejada, conectada a la Torre de Fulgor ubicada en Bosquespino, aunque actualmente se encuentra parcialmente destruida y sus espejos ya no transmiten luz alguna. La ciudad albergaba en el pasado una serie de instalaciones y laboratorios donde alquimistas peregrinos desarrollaban nuevas criaturas esclavas mediante rituales arcanos y la mutación provocada por el xion.

Durante los últimos días del reinado de los peregrinos, un grupo de remedos habitó las instalaciones de la ciudad con la esperanza de sanar los males que les impedían marchar de Voldor. Dada su debilidad y escaso número, se vieron obligados a utilizar a algunos morlocks, seleccionando a los más listos entre sus esclavos, para ayudarles en sus tareas y compartiendo una parte sencilla de sus conocimientos arcanos para tal fin. Estos asistentes atesoraron la sabiduría de los peregrinos, al menos la pequeña parte que eran capaces de comprender, y llegado el momento no dudaron en acabar con sus maestros y tomar el control de su legado. Una vez liberada la ciudad, aquellos de los morlocks que habían sido bendecidos con una inteligencia superior se alzaron como líderes de sus hermanos y señores de la ciudad, transformándola en una urbe militarizada dispuesta a defenderse de sus odiados señores elfos y conquistar Vajra.

Actualmente la ciudad se encuentra en una enrevesada política de incierto resultado que puede provocar la pérdida de gran parte del poder que esta tiene en la región. Tras su alzamiento como líder de la ciudad, la caudillo Kya Drovash movilizó a una gran parte de sus recursos y tropas en una guerra que terminó en derrota tras el ataque a la ciudad fórmiga de Melionii y la muerte de la propia Kya. Ahora, con sus ejércitos diezmados, los clérigos de Xeinoth y los miembros de la Ascendencia Drovash tratan de mantener el control mientras las demás ascendencias piensan cómo hacerse con el poder o evitar el posible retorno de entre los muertos de Kya Drovash.

Cultura y Religión

La ciudad, al igual que los propios morlocks, se encuentra segregada en tres grandes grupos de habitantes. Aquellos morlocks cuyas mutaciones han resultado beneficiosas y les han otorgado dones extraordinarios se agrupan en las llamadas «ascendencias» y ejercen el liderazgo político, social y militar de Craexhin. Cada ascendencia, una suerte de familia noble sin relación sanguínea, compite por el poder con las demás ascendencias mediante un sistema político rudimentario y muy agresivo. También compiten entre ellas por reclutar nuevos miembros, entre aquellos habitantes agraciados con dones beneficiosos y útiles para la ascendencia.

El segundo grupo social son los llamados «comunes», los morlocks sin mutaciones extraordinarias, pero con una capacidad intelectual y física suficiente para tener vidas útiles como miembros de la sociedad. Estos suelen desempeñar trabajos de cierta valía, son libres siempre y cuando acaten la autoridad de las ascendencias, pueden poseer esclavos y ejercen papeles destacados en el ejército de la ciudad.

El último grupo, y también el más numeroso, son los morlocks conocidos como «servidores». Se compone de los ciudadanos más afectados por los efectos del xion y aquellos cuya mutación les otorga un intelecto muy reducido. Estos son considerados por todos como esclavos y fuerza de trabajo, igual que

lo fueron en tiempo de los peregrinos, y desarrollan los trabajos físicos más duros como labores de minería, o agricultura, siendo los más afortunados aquellos capaces de ejercer como servicio de nobles y líderes políticos. Muchos son también entrenados como fuerza principal de combate, formando unidades indisciplinadas y bestiales que son utilizadas para arrasar y saquear territorios aledaños.

Durante los últimos años los fieles del Titán Xeinoth, patrón de la ciudad, han incrementado su número considerablemente y su iglesia ha ganado en poder político. Todo ello motivado por la aparición de la líder Kya Drovash, presentada por los clérigos como la elegida de Xeinoth, de quien se dice que era capaz de invocar al titán en la batalla. Sin embargo, tras su derrota y muerte, muchos de sus fieles se sienten abatidos y consideran que todo ha sido un engaño, aunque algunos supervivientes a la batalla afirman haber contemplado al titán durante la misma y confían en el retorno de su elegida.

Principales Localizaciones

A continuación, se describen las localizaciones más importantes de Craexhin.

A. Criadero de Craexhin

Este enorme complejo fortificado fue construido por los peregrinos para albergar laboratorios de

CRAEXHIN



experimentación alquímica y arcana donde desarrollar nuevas criaturas a las que poner a su servicio. Ahora los herederos de los primeros magos morlock que lo habitaron defienden en lugar, asegurando su posición de poder poniendo sus creaciones al servicio de las ascendencias que gobiernan en la ciudad. Los señores del Criadero siempre están necesitados de esclavos para sus experimentos, especialmente si se trata de ejemplares exóticos o extraordinarios.

B. Residencia de la Ascendencia Drovash

Sobre el pequeño montículo junto al río Tiatha, que cruza la ciudad y llega más allá de Melionii, se alza una oscura fortaleza de piedra, desde cuya torre central puede verse toda la ciudad. Esta edificación se ha conocido durante los últimos años como la «Fortaleza de Ónices» por las piedras que decoran sus grandes puertas, y su propiedad ha cambiado incontables veces, casi siempre de manera sangrienta. Desde la llegada al poder del señor de la guerra Drovash y su ascendencia, la fortaleza ejerce también de centro político y militar de la ciudad.

C. Embarcaderos Verdemar

Centenares de pequeños embarcaderos de madera cubren la zona norte de la ciudad, especialmente en las zonas cercanas al río Tiatha. Cada día, incontables habitantes toman sus pequeñas barcas de madera para salir a pescar como medio para ganarse la vida. También puede observarse, al este del río, la flota armada de las ascendencias, que se utilizan tanto para patrullar el río y las inmediaciones del Verdemar, como para transportar tropas por los canales de Vajra.

D. Santuario de Xeinoth de las lamentaciones

En el centro del distrito de la sangre se alza una gran construcción de roca rojiza y planta circular que alberga a decenas de sacerdotes de Xeinoth. En su interior se rinde culto al titán Xeinoth, patrón de la ciudad y personificación de la fuerza y el espíritu de los morlock. Cualquier habitante de la ciudad que necesita que Xeinoth le otorgue vigor para superar sus dificultades, acude entre sus viejos arcos rojizos y entregan los trofeos de sus cacerías a los clérigos, para tratar de ganarse el favor del titán. Cuentan los clérigos que mientras el grandioso Xeinoth recorre el submundo, le acompañan las lamentaciones de todos aquellos que ha asesinado y que es capaz de escuchar las lamentaciones de los espíritus que rodean a los demás, siendo así cómo juzga a sus fieles.

E. El teatro de la sangre

El viejo coliseo construido para disfrute de los peregrinos en las antiguas eras es actualmente un pozo de gladiadores donde luchadores de todo tipo, normalmente aspirantes a ser reclutados por alguna ascensión, se enfrentan a las criaturas del criadero o

a los soldados enemigos capturados en batalla, casi siempre elfos. La población de la ciudad disfruta de las masacres que tienen lugar aquí, donde los disturbios son frecuentes cuando el candidato morlock no obtiene la victoria.

Personalidades Relevantes

- ♦ **Khatar Xermaris (mago morlock LM).** Poderoso esclavista y experto en encantamientos, el líder de la Ascendencia Xermaris es la persona más adinerada de la ciudad y controla la mayoría del tráfico de esclavos en la región. La política de la ciudad nunca le ha importado y solo se ha mostrado a favor de las guerras para obtener esclavos a buen precio, pero tras el fallecimiento de Kya Drovash muchos miembros de la Ascendencia Xermaris le han trasladado su deseo de que tome el poder de Craexhin.
- ♦ **Kya Drovash de Craexhin (guerrera morlock NM).** La líder de la Ascensión Drovash y de toda la ciudad, es una masa de músculos y acero de casi 8 pies de altura. Porta en batalla una descomunal maza de xion y mithril consagrada al Coloso Xeinoth, que es capaz de blandir con una mano, junto a un tosco escudo que pocos pueden empuñar. Mediante su tercer ojo, Kya ha aprendido a leer las mentes de sus enemigos e incluso a forzarlas para obtener aquella información que busca, causando un tremendo dolor en el proceso. Esto le ha permitido enriquecer su mente con secretos de todo tipo, lo que ha hecho de ella un enemigo mucho más poderoso que un simple guerrero. Durante el fallido intento de tomar Melionii Kya Drovash fue derrotada y asesinada, aunque los clérigos de Xeinoth hablan ya de su posible resurrección.
- ♦ **Venthi de Xeinoth (clérigo morlock CM).** Este viejo esclavo morlock es ahora el líder religioso del culto al titán Xeinoth. Fue el primero en reconocer a Kya Drovash como guerrera bendita por el titán y desde entonces ha sido su valedor espiritual y responsable en buena parte de su ascenso imparable. Además de su cargo en el santuario de Xeinoth, Venthi ejerce de líder político de la ciudad cuando Kya está en las campañas militares, para envidia de los otros miembros de la Ascensión Drovash. Tras la muerte de Kya, su liderazgo se tambalea y será desafiado en poco tiempo si no logra encauzar la situación.
- ♦ **Zerdekien (hechicero del xion morlock LM).** Máximo responsable de los criaderos, este mutante ha utilizado su don natural para la magia para comprender la maquinaria de sus antiguos creadores. Progenitor de los mayores horrores que han salido de los criaderos en los últimos años, es un ser despreciable pero de gran inteligencia que se siente inevitablemente atraído por las criaturas exóticas.

A continuación, se presentan nuevos trasfondos complementarios a los que se presentan en el manual básico. Pese a ser bastante generales, están relacionados con algunos de los elementos presentados en las aventuras del juego organizado, por lo que pueden ser muy útiles a la hora de introducir nuevos personajes en vuestro grupo de Pioneros de Voldor.

CARAVANERO

Mientras los grandes comerciantes y consorcios hacen sus negocios desde las lujosas mansiones de las ciudades, los caravaneros se dedican a transportar valiosas mercancías, cuidarlas y procurar recibir el mejor precio por ellas. Es un trabajo duro, aburrido y peligroso, en el que se tiene que soportar el calor constante, sobrellevar el polvo del camino, y el tedio de no hacer nada durante muchas horas y días, eso si tienes suerte. En ocasiones, los bandidos, gnolls u otras criaturas atacan las caravanas, que, si no están protegidas, son saqueadas y sus miembros pasados a cuchillo. Otras veces las caravanas son sorprendidas por tormentas de arena u otros efectos meteorológicos, que pueden hacer que todos sus integrantes desaparezcan sin dejar rastro. En cierta forma, la vida del mercader ambulante y caravaneros se encuentra muy cercana a la del aventurero y por eso apenas has notado el cambio de vida.

Competencia con Habilidades: Persuasión, Trato con animales.

Competencia con Herramientas: Vehículos (terrestres).

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: Un ábaco, un libro de cuentas, una tienda de campaña para dos personas, un camello, un set de ropa de viajero y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: Cuidador de animales

Tu experiencia en los viajes con caravana hace que seas un experto en el trato y cuidado de los animales. Cuando te encuentres de viaje y lleves animales a tu cuidado, estos necesitan la mitad de agua y comida de lo normal para poder sobrevivir.

Características sugeridas

Aquellos que se dedican al transporte de mercancías por el desierto son personas duras, decididas, dotadas de gran paciencia y resolutivas, capaces de enfrentarse a cualquier situación en la que se encuentren. Sin embargo, con el tiempo, algunos caravaneros se han vuelto hoscos y solitarios y han acabado solos.

d8	Rasgo de personalidad
1	Lleno mis ratos libres de vino, tabaco y canciones
2	Sé cómo se hacen las cosas mejor que nadie y no me gusta que me digan como tengo que hacer mi trabajo.
3	Soy muy cuidadoso con aquello que los demás dejan a mi cargo, sean sus mercancías o su confianza. No me gusta decepcionar a la gente.
4	Me encantan los cotilleos, es la única manera de soportar el tedio del viaje.
5	La guardia de las ciudades son nuestros amigos, pero mejor si les invitamos a un trago o deslizamos una o dos monedas en sus bolsillos.
6	Me encanta descubrir cosas nuevas, una nueva taberna, un nuevo aroma o un paisaje que observar.
7	No todos los transportistas somos unos palurdos, algunos hemos recibido buena educación.
8	Tener una buena reputación es importante para este negocio.

d6	Ideal
1	Compañerismo. En una caravana no debería de existir la competencia, solo camaradería y compromiso. Si todos hacemos nuestro trabajo todo funcionará mejor (bueno).
2	Individualista. Soy capaz de arreglármelas yo solo. No me gusta pedir favores (neutral).
3	Suspica. No me fio de nadie, todos codician las riquezas que poseo (neutral).
4	Taimado. Lo importante es llegar, a pesar de que algunos caigan por el camino (maligno).
5	Libertario. En el desierto no hay leyes, ni reyes. Nos liberamos de unos amos y hemos acabado abrazando las cadenas de otros (caótico).
6	Justo. Siempre pido un precio acorde con la mercancía, muchos no podrían permitirse precios más altos (bueno).

d6	Vínculos
1	Voy a probarme a mí mismo y a mi familia que soy capaz de hacer grandes cosas.
2	Hay alguien que me espera en una lejana ciudad.
3	En un ataque mataron a mi antiguo patrón y a todos los miembros de la caravana. No pararé hasta vengarme.
4	Pertenezco a un linaje de antiguos comerciantes y debo limpiar su nombre.
5	En ocasiones he participado en asuntos turbios y he conseguido contactos, pero también algunos enemigos.
6	Necesito mucho dinero para volver a comprar el antiguo negocio familiar.

d6	Defectos
1	Soy superficial. Me gusta el lujo, las cosas bonitas y voy siempre a la última moda.
2	Me encanta comer y beber, y a veces no tengo límite.
3	Me acusaron de robar una valiosa mercancía que transportaba y me persiguen cazarrecompensas.
4	La palabra es sagrada, nunca quebraré un trato.
5	Nunca estoy satisfecho con lo que tengo, siempre quiero más.
6	Las caras bonitas no serían capaces de engañar. Lo bello siempre es bueno.

NÓMADA

Cuando los elfos banjora llegaron a Shabana, otros pueblos ya habitaban la región. La gran mayoría de estos viven en tribus nómadas, trasladando la comunidad de un lugar a otro en función del clima y el entorno, casi siempre dentro de una zona limitada. Viven de los recursos de la tierra, de la caza y mercadeando con otras comunidades. Algunas veces también obtienen suministros mediante el bandidaje y el robo, aunque la mayor parte del tiempo viven de forma pacífica. Si bien son especialmente numerosos en Shabana, existen tribus nómadas diseminadas por todo Voldor y formadas por grupos de todas las razas. Sea como sea, son gente dura, supervivientes natos y expertos en orientarse en el entorno.

Competencia con Habilidades: Trato de animales, Supervivencia.

Competencia con Herramientas: Herramienta de artesano (una a tu elección).

Equipo: Herramientas de artesano (de tu elección), yesca y pedernal, una tienda individual, raciones para tres días, un conjunto de ropa de viajero y una bolsa que contiene 10 po.

Rasgo: Brújula

Tienes un sentido de la orientación extraordinario y reconoces el terreno con facilidad, esto te permite intuir las direcciones cardinales mientras puedas ver el sol o las estrellas. Además, cada día, puedes conseguir agua y comida para ti y una persona más mientras te encuentres viajando por las tierras de tu pueblo.

Características sugeridas

Los nómadas se crían alrededor del clan y la tradición, creyendo en el equilibrio del cosmos y la existencia de un poder superior. Aunque a veces se comporten de manera violenta, el desierto les ha enseñado a respetar y vivir en paz.

d8	Rasgos de personalidad
1	Me gusta mirar a Avor y a las estrellas, pues ellas me indican que acontece al día siguiente.
2	El caballo es el mejor amigo del hombre, cuídalo y no tendrás amigo más fiel que ese.
3	El desierto es silencioso y pacífico, procuro no alterar la tranquilidad que padece en él.
4	No entiendo por qué hay gente a la que le interesa tanto el dinero. Salud, familia, un gran rebaño y un buen caballo es todo lo que necesito para vivir.
5	El desierto nos enseña las cosas más primordiales. Ser amables cuando se debe y crueles en los momentos de necesidad.
6	Juzgo a la gente por sus acciones, no por sus palabras.
7	No entiendo la etiqueta de la gente que vive en las ciudades.
8	La seguridad en los míos es una prioridad.

d6	Ideales
1	Equilibrio. Vivo en equilibrio con la naturaleza y el mundo. La civilización y la naturaleza no tienen por qué enfrentarse (neutral).
2	Poder. Mucha gente necesita constantemente un líder que le indique que hacer, y yo estoy dispuesto a aceptar ese liderazgo (maligno).
3	Divinidad. Los dioses nos cuidan desde algún lugar, después de todo, hasta en el desierto no nos dejan morir (neutral).
4	Libertad. A los tiranos no se les debe permitir oprimir al pueblo (caótico).
5	Respeto. Las tradiciones nos indican la sabiduría que nuestros antepasados aprendieron (legal).
6	Unidad. Solo la bondad y el honor crean fuertes lazos dentro y fuera del clan (bueno).

d6	Vínculos
1	El clan es lo más importante en mi vida, aunque esté lejos de ellos.
2	Mi clan desapareció durante un ataque morlock, busco supervivientes guardando la esperanza de que alguien siga vivo.
3	Fui expulsado de mi clan y no puedo regresar hasta redimirme.
4	Como miembro del clan, mi deber es conservar las tradiciones y luchar contra los enemigos de la familia.
5	Los nómadas me encontraron en medio del desierto y me han criado como a uno de ellos, pero ese no era mi lugar.
6	Mi tierra es el desierto, amo al desierto y lo protegeré.

d6	Defectos
1	Cometí un acto de gran repulsión en mi clan y fui expulsado de forma permanente. Si regreso me matarán.
2	Soy un vividor y mi fama se ha extendido por todos los clanes nómadas.
3	Estoy convencido de la importancia de mi destino y temo fracasar sea cual sea mi cometido.
4	Tengo debilidad por los vicios de las ciudades, el juego y la bebida sobre todo.
5	Mi constante búsqueda del equilibrio hace que en ocasiones complique las decisiones más sencillas.
6	El desierto es cruel y yo también lo soy. La gente tolera la crueldad del desierto, pero no la de mis actos.

ARTISTA

Has nacido con un don, posees un gran talento a la hora de realizar algún estilo de arte, o varios, y has centrado tu vida en ello. Puede ser que poseas una enorme habilidad a la hora de tocar un instrumento, que tus cuadros dejen sin aliento a quienes los contemplan o simplemente que nadie puede contener la risa ante tus chistes y tus burlas. Quizás siempre se te ha dado bien hacerlo y seas un prodigio o puede que hayas pasado cientos de horas desarrollando tu talento a la sombra de un maestro. Puede que ni siquiera se te dé del todo bien esto del arte, pero sea como sea es tu forma de ganarte la vida y no tienes ningún problema en plantarte delante de una multitud y hacer todo lo posible por dejarles impresionados.

Competencias por habilidades: Interpretar, Persuasión.
Competencia con herramientas: Un tipo de instrumento musical.

Idiomas: Uno de tu elección.

Equipo: Un instrumento musical (uno a elegir), un manuscrito de una obra propia, un set de ropas finas, una ropa de disfraz y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: Mecenazgo de la corte

Aunque puede que haya gran cantidad de gente que se considera artista, solo aquellos que más brillan llegan a permitirse una buena vida. Es muy común encontrar toda clase de artistas tratando de gustar a los nobles prestándoles sus servicios. Tú fama como artista es suficiente para que tu nombre sea conocido y cualquier noble se alegrará de disponer de tus servicios para amenizarle a él y sus invitados o familiares. Siempre que estés desempeñando tu oficio en la corte de un noble

recibirás sustento y alojamiento con un estilo de vida Cómodo o puede que superior si se trata de la corte de un gran señor. Además, poco a poco se irá expandiendo tu fama y cada vez más gente se interesará por tus obras.

Características sugeridas

Los artistas tienden a ser personas con una gran creatividad y mucha habilidad para plasmar sus sentimientos en sus obras. No solo dependen de sus creaciones, pues una personalidad llamativa y brillante puede ser suficiente para entretener a la muchedumbre. Sin embargo, algunos artistas tienden a dejarse llevar por la fama y el orgullo, mientras que otros se dejan llevar por las fantasías más propias de los cuentos e historietas que de la realidad.

d8	Rasgo de personalidad
1	No soporto que no me respeten, soy incapaz de pasar por alto cualquier provocación o insulto.
2	Creo que cualquier momento y lugar es bueno para escuchar una de mis anécdotas.
3	Me encanta que la gente hable de mí, prefiero que se hable mal a que no se hable.
4	Odio que las cosas se hagan mal y siempre suelo estar corrigiendo a los demás.
5	Adoro la música, la comida y la buena compañía. Nunca digo que no a una buena fiesta.
6	Siempre que puedo disfruto de la naturaleza y del paisaje, aunque eso me haga quedarme atrás en el viaje.
7	La vida está para vivirla con calma, agobiarse por las prisas es perjudicial para la salud.
8	Cuando algo se me mete en la cabeza no hay nada ni nadie que pueda hacerme cambiar de opinión.

d6	Ideal
1	Tradición: Los grandes artistas de épocas pasadas son mi ejemplo a seguir, aspiro a igualar sus obras (legal).
2	Curiosidad: Ahí fuera hay todo un mundo que puedo plasmar en mis obras (neutral).
3	Avaricia: Hago todo lo que hago pensando en el beneficio que voy a lograr (maligno).
4	Belleza: Hasta con lo más simple y mundano se puede crear una obra magnífica (caótico).
5	Cambio: Todo lo que no cambia está condenado a desaparecer (caótico).
6	Amistad: Mis amigos son mi inspiración, gracias a ellos soy mejor como persona y como artista (bueno).

d6	Vínculo
1	Debo realizar esa gran obra de arte que vislumbro a menudo en mis sueños y que apenas recuerdo al despertar.
2	Sé lo dura que es la vida del artista y no piensa dejar que otros compañeros de profesión sufran como yo he sufrido, les ayudaré cueste lo que cueste.
3	Desde que mi antiguo patrón se arruinó busco a alguien que se interese por mis obras.
4	Aquel rival no fue justo y trato de hundirme la vida, no dejo de pensar en el momento de mi venganza.
5	Me he prometido a mí mismo que llevaré mi cultura y mis tradiciones a todos los rincones del mundo.
6	No volveré a ver a mi amor hasta que no termine una obra digna de ganarme su corazón.

d6	Desventaja
1	Estoy dispuesto a cualquier cosa por hacerme con obras de arte para mi colección.
2	Engañé a una familia noble para conseguir dinero y todavía ofrecen una recompensa por mi cabeza.
3	Vivo con miedo de que la gente descubra que la obra por la que se me conoce realmente no fue hecha por mí.
4	Solo consigo obtener inspiración artística bajo el consumo de alcohol y sustancias alucinógenas.
5	No soporto el alboroto a mi alrededor, estar con muchedumbres y ruido me hace perder los nervios.
6	Por culpa de mi aspecto descuidado y sucio, la gente desconfía de mí y me rehúye.

PRISIONERO DE VAJRA

Antes de aquella noche tenías una vida. Puede que no fuera maravillosa, pero por lo menos eras una persona libre. Luego llegó el fuego, los gritos de auxilio y el sonido del acero contra la carne. Te quitaron todo lo que tenías y fuiste arrastrado a las profundidades de Vajra por aquellas criaturas provenientes de la oscuridad. Has pasado mucho tiempo envuelto en esa oscuridad, ausente de sol e incapaz de saber cuándo termina un día y empieza el siguiente. Aunque ahora hayas recuperado tu libertad y abandonado Vajra, jamás olvidarás las cosas que tuviste que soportar para sobrevivir allí.

Competencias por habilidades: Atletismo, Supervivencia.

Competencia con herramientas: Un kit de herramientas a elegir (albañil, carpintero, constructor o herrero).

Idiomas: Uno de tu elección.

Equipo: Herramientas de artesano (una de tu elección), esposas oxidadas, cuerda de cáñamo de 50

pies, una manta, un set de ropas comunes y un saco que contiene 5 po.

Tus captores

Fuiste capturado. Alguien se tomó la molestia de hacerte su prisionero y mantenerte con vida en Vajra. ¿Quiénes fueron los que te capturaron? ¿Solo te mantuvieron cautivo o te obligaron a trabajar como esclavo? ¿Dónde te mantenían preso? Responde a estas preguntas junto a tu Director de Juego para tener una idea clara de cómo fue tu cautiverio. Si lo prefieres, puedes tirar en la siguiente tabla para elegir aleatoriamente por quién fuiste capturado y en qué condiciones.

d8	Esclavitud en Vajra
1	Mayordomo de una familia noble élfica de Zaselsan.
2	Servo de un nigromante de las profundidades de Vajra.
3	Esclavo de un tirano morlock para trabajar en las minas de metales pesados.
4	Parte de una unidad de combatientes esclavos de una compañía mercenaria duergar.
5	Sujeto de experimentos de un remedo en una ciudad en ruinas.
6	Gladiador esclavo en una ciudad morlock de Vajra.
7	Galeote en una galera de los canales de un mercader elfo.
8	Bufón de la corte de un clan svirfneblin.

Rasgo: Superviviente de la oscuridad

Como antiguo prisionero que se ha escapado de Vajra, conoces a la perfección cómo se vive bajo tierra y has tenido que enfrentarte a las amenazas de un terreno tan inhóspito. Tienes un talento natural para identificar los rastros dejados por las criaturas que moran en sus túneles: las pisadas dejadas por una patrulla morlock, el hedor que persigue a un otyugh, los chapoteos de los remos de las barcasas élficas... Además, gracias a tu fuga de ese infierno, conoces algunos grupos de habitantes de las profundidades y exploradores de Vajra que se oponen a la esclavitud y te ayudaron en tu huida de vuelta a la superficie, por lo que podrías volver a contactar con ellos si fuera necesario. Aunque aún les debes una por salvarte la vida.

Características sugeridas

Los prisioneros de Vajra han abandonado su antigua vida y han pasado por toda clase de tormentos durante una larga temporada. Su cuerpo ha tenido que acostumbrarse a vivir sin sol, a realizar tareas hasta el agotamiento, a luchar por sobrevivir constantemente... Y sus mentes no han sufrido menos precisamente. Son gente con un marcado instinto de supervivencia, que no se rinden nunca y dispuestos a adaptarse a las nuevas situaciones. Sin embargo, muchas veces demuestran actitudes egoístas o tienen cierto grado de paranoia, incapaces de dormir bien y hostiles a cualquier desconocido.

d8	Rasgo de personalidad
1	No soporto a la gente que se queja por cada pequeña complicación. No saben valorar todo lo que tienen.
2	El pasado no importa. Y tampoco el futuro. Lo único que tenemos es el presente.
3	La confianza y el respeto se ganan. No sabes de que pasta está hecho una persona hasta que la pones a prueba.
4	He sufrido mucho y he conseguido salir adelante. No hay nada en esta vida que pueda interponerse entre yo y mis objetivos.
5	Las posesiones materiales vienen y van. El afecto y el cariño de la gente dura para siempre.
6	He pasado tanto tiempo en silencio que no me gusta el sonido de mi propia voz. Hablo solo cuando es indispensable.
7	No puedo ver el sufrimiento de la gente inocente. Pondré mi vida en peligro si es necesario para pararlo.
8	Tiendo a almacenar todo tipo de objetos en mi equipaje, por muy inútiles que parezcan. Nunca sabes cuándo los necesitaras.

d6	Ideal
1	Libertad. Tras haber perdido mi libertad, ahora la valoro mucho más que nunca. No dejaré que nadie ni nada me impida hacer lo que yo quiero (caótico).
2	Supervivencia. Fui capturado una vez. Debo aprender y mejorar hasta ser capaz de defenderme y evitar que nadie vuelva a arrebatarle mi vida (neutral).
3	Venganza. No puedo dejar de pensar en aquellos que me capturaron y me quitaron mi vida. No descansaré hasta hacérselos pagar (maligno).
4	Diversión. El destino, los dioses o la casualidad me han dado una segunda oportunidad y no pienso desaprovechar ni un segundo de ella (caótico).
5	Poder. Si permanecí cautivo fue por mi debilidad. Siendo más fuerte que los que me rodean seré capaz de someterles antes de que me lo hagan a mí (maligno).
6	Comunidad. Aunque yo conseguí escapar de Vajra, muchos otros permanecen allí abajo. Es mi deber hacer todo lo posible por ayudarles (bueno).



d6	Vínculo
1	Ya ha pasado mucho tiempo desde que dejé Vajra atrás. Sin embargo, sigo oyendo nítidamente su voz susurrándome en la cabeza las noches sin lunas.
2	Me tocaba hacer guardia la noche que fuimos atacados, pero me dormí en mi puesto. Nadie sabe que soy responsable de que nos capturasen a todos.
3	Durante mi huida no fui capaz de rescatar a mis seres queridos. Deben seguir con vida en algún lugar de Vajra.
4	Para lograr volver a la superficie tuve que pedir ayuda a un grupo de exploradores de Vajra. Ahora tengo una deuda pendiente con ellos y me harán pagarla.
5	Nunca he podido dejar de pensar en la espeluznante criatura que habitaba aquel pozo. Aún noto sus pupilas clavadas en lo profundo de mi ser.
6	Tras mi captura, alguien ha usurpado mi puesto y me ha arrebatado mi familia y mi vida. Algún día recuperaré lo que es mío.

d6	Desventaja
1	No me encuentro cómodo en zonas al aire libre, donde la luz irrita mis ojos y el sol puede quemar mi piel.
2	Las recurrentes pesadillas de mi cautiverio me atormentan cada noche. Hace mucho que no logró dormir bien.
3	Jamás dejaré que me atrapen de nuevo. Sacrificaré lo que sea o quien sea para mantenerme a salvo.
4	Mis captores no permiten que nadie escape de sus dominios. Me perseguirán hasta que lo logren si no acabo con ellos antes.
5	Las marcas físicas de mi cautiverio hablan de mi desafortunado pasado a cualquiera que las vea.
6	El alcohol es lo único que me permite seguir adelante día a día sin que vuelvan los temblores y las pesadillas.



La sociedad de los peregrinos se extendió bajo la superficie de todo Voldor. Durante miles de años excavaron la tierra, creando cientos de asentamientos, pueblos y ciudades, desperdigados de norte a sur y de este a oeste. En la actualidad, muchos de estos canales continúan siendo navegables y otros lugares son accesibles mediante largos viajes por grutas y túneles de todos los tamaños. Existen por todo el continente accesos a estas profundidades, algunos conocidos por todos y otros sólo por unos pocos o aún por descubrir, permitiendo entradas y salidas que forman nuevas rutas para viajar. Una expedición bien preparada puede ahorrarse muchas millas de viaje si conoce la ruta apropiada por Vajra, y eso incluye a cualquier grupo de aventureros en busca de nuevos desafíos.

ENCUENTROS ALEATORIOS

A continuación, se presentan cuatro tablas de encuentros aleatorios durante los viajes por Vajra. Estas contienen desafíos interesantes que pueden usarse para generar encuentros o cómo semillas de aventura. Puedes tirar al azar o elegir directamente la más sugerente en cada momento. No se incluye el número concreto de enemigos ni su valor de desafío para que cada director de juego pueda adaptarlo al nivel de su grupo de aventureros. Las «zonas salvajes de Vajra» son aquellas grutas y caminos agrestes que se encuentran alejados de cualquier civilización. Los «canales de Vajra» son encuentros pensados para tener lugar mientras los aventureros viajan en alguna embarcación por los canales subterráneos. Las «zonas urbanas» son las cercanías de cualquier

asentamiento mínimamente civilizado de las profundidades o incluso en su interior. Por último, las «profundidades de Vajra» son aquellas regiones más recónditas, los túneles abisales que normalmente requieren semanas de descenso y donde solo las criaturas más irreflexivas osan adentrarse.

Además, cuando utilices las reglas de movimiento y viajes descritas en **El Resurgir del Dragón** (página 139 en adelante), ten en cuenta las siguientes particularidades:

- Gran parte de Vajra no ha sido explorado en condiciones y existen pocos mapas fiables, especialmente al viajar a pie. Además, gran parte de estos viajes transcurre por elevaciones rocosas, descensos abruptos o grutas irregulares así que es posible que gran parte del trayecto se pueda considerar como **terreno difícil**. Esto puede superarse mediante el uso de monturas con capacidad de trepar.
- De igual manera, sólo en los canales y en las grandes rutas pueden utilizarse vehículos como carros o carretas con facilidad.
- Salvo algunas excepciones, Vajra se considera como **oscuridad** permanentemente. Un personaje o criatura que carezca de visión en la oscuridad y de fuentes de luz, se considera cegada y no puede avanzar salvo que alguien le guíe, con un coste de 2 pies adicionales por cada pie de camino.
- En los escasos lugares donde la urdimbre espejada ilumina las profundidades, se considera **luz brillante**, o **luz tenue** si su funcionamiento es irregular.

RUTAS DE VAJRA

Un grupo de aventureros viajando por Vajra puede ganar bastante dinero descubriendo nuevas rutas más rápidas o seguras que las existentes.



Encuentros aleatorios en las zonas salvajes de Vajra

2d8	Encuentro
2	Un dragón negro en busca de presas.
3	Un campamento habitado por una tribu de trolls .
4	Una horda de grimórllocks habita los túneles de la zona.
5	Un grupo de minotauros huyendo de sus esclavistas bastarre.
6	El túnel ha sido construido por ankhegs que lo habitan.
7	Varios khuuls habitan una enorme poza de agua.
8	Una partida de esclavistas duérgar buscando capturas.
9	Una unidad de soldados morlock patrulla la zona.
10	Unas ruinas de los peregrinos llenas de trampas de los kóbolds que la habitan.
11	Una expedición de exploradores fórmigos .
12	La colina del centro de una gran caverna ha sido tomada por gigantes de piedra .
13	Una antigua mina arrasada por un grupo de xorns .
14	Varios comerciantes svirfneblin arrastran un enorme carro de mercancías.
15	La corte de un señor de las momias transportando un sarcófago enjoyado.
16	Un dragón de plata está pacificando las cuevas donde tiene su guarida.

Encuentros aleatorios en los canales de Vajra

2d8	Encuentro
2	Un dragón tortuga vagando por los canales.
3	Los espíritus incorpóreos de varios esclavistas bastarre muertos ahogados.
4	Una emboscada de khuuls buscando objetos mágicos bajo el agua.
5	Una bandada de gárgolas que protegen la entrada a un viejo túnel navegable.
6	Sagas marinas disfrazadas como esclavos fugados para emboscar a los viajeros.
7	Numerosos fuegos fatuos creando efectos lumínicos bajo el agua.
8	Una galera a vapor de soldados duergar rumbo a una ciudad cercana.
9	Un gran lago subterráneo alberga en su fondo una ciudad de sajuaguines .
10	Un enorme enjambre de estirges buscando criaturas de las que alimentarse.
11	El canal cruza una cueva habitada por murciélagos gigantes .
12	Un tiburón gigante hambriento.
13	Un grupo de piratas morlocks navegando el cadáver animado de una ballena.
14	Una tripulación de elfos bastarre sobre un velero propulsado de xion.
15	Un cementerio de barcos hundidos ocupado por sirénidos .
16	Una partida de cazadores batrok .

Encuentros aleatorios en las zonas urbanas de Vajra

2d8	Encuentro
2	Un grupo de guerra morlock patrullando o planeando un posible ataque.
3	Chatarreros duergar buscando restos para sus máquinas.
4	Exploradores elfos bastarre manteniendo una posición avanzada.
5	Ingenieros svirfneblins probando su nuevo constructo.
6	Un grupo de mercenarios arainas buscando trabajo.
7	Emisarios fórmigos tratando de cerrar acuerdos económicos.
8	Marineros hipótidos tratando de reparar su embarcación.
9	Soldados saurios buscando a sus enemigos.
10	Un mercader elfo tratando de vender sus esclavos minotauro.
11	Unas ruinas habitadas por una saga de Vajra .
12	Cazadores ogros tratando de vender la carne de sus presas.
13	Un clan de grandes trasgos emboscando a los viajeros.
14	Un diablo astado y sus adoradores buscando víctimas y nuevos fieles.
15	Un equipo de ingenieros mida tratando de hacerse con viejos tomos peregrinos.
16	Engendros vampíricos negociando mercancías para su señor.

Encuentros en las profundidades de Vajra

2d6	Encuentro
2	La guarida de varias sagas de Vajra llenas de objetos de xion.
3	Un engendro de xion que habita entre las grietas de las paredes.
4	Un horrendo cazador sobrevuela en la oscuridad buscando criaturas de las que alimentarse.
5	La fosa común bajo la ciudad es ahora el reino de un liche .
6	Un dragón negro antiguo ha pasado los últimos siglos escondiéndose en lo más profundo de Vajra.
7	Un portal a los planos inferiores es custodiado por un balor .
8	Un templo casi intacto es habitado por uno o varios remedos .
9	Un poderoso vampiro está fabricando un ejército imparable utilizando maquinaria abandonada por los peregrinos.
10	Un enorme mar interior es desde tiempos antiguos un reino marino de los abolez .
11	Centenares de arañas de fase se mueven por los túneles más profundos buscando presas de las que alimentarse.
12	El lago abismal es una guarida habitada por el kraken .

AVENTURA: LOS POZOS DE MABELITH

Esta es una aventura de acción para cuatro personajes de niveles 6-7 para **El Resurgir del Dragón**.

INTRODUCCIÓN

La aventura se desarrolla durante un viaje por Vajra y está pensada para que ocurra bajo las arenas de Shabana, pero se puede adaptar con facilidad a cualquier otra región. Puede utilizarse como una consecuencia de los sucesos ocurridos en **La Furia de Xeinoth**, o como parte del propio evento.

Trasfondo

La pequeña ciudad fórmiga de Ziingray está sufriendo severos ataques en las últimas semanas. Sus escasas defensas se ven sobrepasadas por unos pocos incursores morlocks y otros mercenarios que sobrevivieron a la batalla de Melionii y que se ganan la vida como saqueadores. Sus líderes temen no ser capaces de detener el próximo ataque. Ante esta situación, la reina Meldiini ha decidido contratar a mercenarios de las Lanzas de Lantamar para defender la ciudad. Como pago entregarán la **Piedra del Alma**, la mayor reliquia de origen peregrino de la ciudad, pues carecen de oro o riquezas. El fórmigo Iimahyl es enviado como emisario y protector de la reliquia para hacer entrega del pago a un representante de las Lanzas de Lantamar en una taberna de Vajra. La Orden de Saurania, gracias a sus espías, se ha enterado del intercambio y pretende evitar que un artefacto peregrino tan poderoso caiga en manos de la demoníaca compañía mercenaria.

Resumen de la aventura

Durante sus viajes por Vajra, los personajes se encuentran con un grupo de fórmigos con un serio problema. Tras ayudarlos, Iimahyl invitará a los personajes

a acompañarlos a los **Pozos de Mabelith**, una posada cercana y punto de reunión común para toda clase de aventureros y mercenarios. Mientras disfrutan del espectáculo que ofrecen los pozos, donde gladiadores se enfrentan a terribles bestias, el fórmigo espera a su cita. Un alboroto les interrumpirá y la Piedra del Alma será robada por los agentes de la orden de Saurania. Tras seguir el rastro de los ladrones, evitar sus trampas y a sus violentas mascotas, darán por fin con el refugio de **Glug Lodoverde**, el responsable de la orden de Saurania. Mientras trata de convencer a los aventureros, **Nurth Namaras** capitán de las Lanzas de Lantamar hará acto de presencia y exigirá que le sea entregado su pago.

Personajes más relevantes

- ♦ **Iimahyl**. Emisario fórmigo de la ciudad de Ziingray, enviado para entregar el pago al representante de las Lanzas de Lantamar.
- ♦ **Nurth Namaras**. Capitán de las Lanzas de Lantamar. Es el responsable de recoger el artefacto como pago de la ciudad de Ziingray por los servicios de los mercenarios en la defensa de la ciudad.
- ♦ **Glug Lodoverde**. Druida anuro de la Orden de Saurania con la misión de evitar que la Piedra del Alma caiga en malas manos.
- ♦ **Grox**. Un gran saurio bárbaro a las órdenes de Glug Lodoverde.
- ♦ **Suzalia**. Una sutil pícaro vípera a las órdenes de Glug Lodoverde.
- ♦ **Micohuani**. Este poderoso batrok, general de la orden de Saurania en la región, es considerado por los fervorosos soldados de su orden como la voz del escamoso Ssuchuq y el ejecutor de su perfecta voluntad.

Ganchos de la aventura

Un encuentro fortuito. Durante la primera escena de la aventura, los aventureros se encontrarán con Iimahyl necesitado de ayuda para llegar a los Pozos de Mabelith donde va a hacer entrega del pago a las Lanzas de Lantamar.

Escolta adicional [Amistoso con las Ciudades Fórmigas]. Ante el peligro que supone moverse por Vajra portando un tesoro tan preciado como la Piedra del Alma, la reina de Ziingray decide contratar a los aventureros para reforzar su protección. En este caso, el ataque del khuul de la primera escena tiene lugar cuando los aventureros ya están escoltando al grupo.

Hay que asegurarse [Amistoso con las Lanzas de Lantamar]. Nurth Namaras no confía en la capacidad de los fórmigos para escoltar el tesoro de forma segura, y contrata a un grupo de aventureros de confianza para que les vigilen. Nurth prefiere no hacer oficial sus dudas con los fórmigos, así que se limitará a mostrar su ruta a los aventureros y pedirles que

LA DEFENSA DE MELIONII

Aunque la aventura presenta a la ciudad fórmiga de Ziingray, puede que como director de juego prefieras integrar la aventura en los sucesos ocurridos en **La Furia de Xeinoth**. Para ello puedes considerar que la Piedra del Alma es parte del pago a las Lanzas de Lantamar por parte de la Reina Venkalii de Melionii por su labor defendiendo la ciudad, pero que no ha podido entregarse hasta ahora por el devenir de la guerra.

La Piedra del Alma

La Piedra del Alma tiene unos 20 cm de diámetro y es de color blanco perlado en el que parece que se mueven sombras según cómo incide la luz. Este orbe es un antiguo recipiente en el que los peregrinos de la Conjura Quimérica almacenaban almas para sus experimentos, usadas como combustible para sus macabros experimentos. Si se sostiene la piedra, se escuchan los gritos desgarrados de cientos de almas y te asaltan visiones de sus tiempos en vida. Con entrenamiento y concentración, (superando una tirada de Sabiduría CD 20) puedes aislar una única alma con la que comunicarte para oír y ver lo que quiera mostrarte.

vayan en su busca, siendo la primera escena el encuentro con los mismos.

A las órdenes de *Ssuchuq* [Amistoso con la Orden de Saurania]. Micohuani, general de la orden de Saurania en la región, es famoso por su red de espías. Conocedor de que la Piedra de Alma ha salido de Ziingray, ha informado a los aventureros de la ruta a seguir por los fórmigos, y les ha pedido que se ganen la confianza de los mismos para descubrir que pretenden hacer con ella, y después, arrebatársela.

PLANTEAMIENTO: UN ENCUENTRO EN LAS PROFUNDIDADES

Durante uno de sus viajes por Vajra, los aventureros llegan hasta una gran caverna cruzada por un canal navegable. A pesar de encontrarse bajo la superficie, la caverna se encuentra débilmente iluminada gracias a los *Abeus Migma*, unos hongos subterráneos que irradian una débil luz. El lugar parece tranquilo y solitario cuando, de repente, un gran rugido y gritos de batalla resuenan en la caverna. Al aproximarse, los personajes observan como un enorme **khuul de las profundidades** (ver bestiario) ataca a un grupo de fórmigos que ha acampado junto a la orilla del canal. Cuando los aventureros son conscientes de lo que ocurre, tres de los fórmigos yacen en el suelo y los restantes retroceden hasta una pequeña cala donde serán arrinconados, sin poder alcanzar el bote con el que navegaban. Uno de los fórmigos, vestido con ropas llamativas, mira desesperadamente hacia todos los lados y cuando ve a los personajes grita desesperado pidiendo ayuda.

Tras el combate, el fórmigo se presentará como Iimahyl y dirá ser un emisario de la reina Meldiini de Ziingray, a pocas millas de distancia. Lleva a cabo una misión muy importante para su comunidad y pide a los personajes ayuda, por la que serán bien recompensados. Este ofrecerá 700 po, pero si regatean pueden conseguir hasta 1000 po. Su misión es llegar hasta un lugar llamado Los pozos de Mabelith, donde tiene que realizar negocios, y luego regresar hasta Ziingray, donde les será entregada su recompensa. Si los personajes superan una prueba de Sabiduría (Perspicacia) a CD 13 notarán que Iimahyl se lleva la mano con mucha frecuencia a su bolsa de viaje. Si le preguntan dirá que lleva un valioso objeto que tiene que entregar en su reunión. Únicamente con una tirada de Carisma (Intimidar o Persuasión) a CD 17, Iimahyl les contará todo sobre la Piedra de Alma.

DESARROLLO: CAOS EN LOS POZOS

Los Pozos de Mabelith son un punto de reunión habitual para todo viajero que surque Vajra en esta zona.

En el peor de los casos

Si por alguna razón Iimahyl y sus compañeros mueren durante la refriega con el Khuul o después de ella, los jugadores encontrarán en su pequeña caja la Piedra de Alma. Desde ese momento serán el objetivo de las tres facciones: las Ciudades Fórmigas querrán saber que ha sido de su emisario y del tesoro que escoltaba; las Lanzas de Lantamar verán una oportunidad de hacerse con el artefacto, quizás sin tener que cumplir el servicio con el que se habían comprometido, y la orden de Saurania seguirá con su intención de recuperar el peligroso orbe y protegerlo de malas manos. Si los aventureros no saben qué hacer con la Piedra de Alma, pueden conocer que Los Pozos de Mabelith son el lugar civilizado más cercano, y un buen lugar para encontrar pistas de lo sucedido. Si Iimahyl ha muerto, pero alguno de sus compañeros ha sobrevivido, otro ocupará su lugar como protector de la Piedra del Alma y negociará con los aventureros.

Mabelith ofrece una variada y decente gama de bebida y comida, por no hablar del espectáculo que se puede encontrar en sus pozos de lucha, donde gladiadores, bestias y algún que otro desafortunado que no ha podido hacer frente a sus deudas de juego luchan por ser el campeón cada noche. En alguna ocasión incluso se puede saborear un guiso especial donde alguno de los perdedores es el ingrediente principal. Mabelith es una emprendedora Svirfneblin que vio la oportunidad de abrir un local de ocio en este lugar donde uno de los grandes canales de Vajra se cruza con varias rutas comerciales muy transitadas.

Ten en cuenta que el viaje hasta aquí puede ser muy complicado, especialmente si la batalla de Melionii (ver *La Furia de Xeinoth*) está teniendo lugar o ha tenido lugar recientemente. Como Director de Juego, puedes hacer uso de las reglas presentadas en la sección *Viajando por Vajra* para complicar o dar color al viaje tanto como desees.

Al llegar a una gran caverna, se abre ante los ojos de los aventureros un pequeño embarcadero con algún barco amarrado que les permite dejar el bote a buen recaudo. Labrada en una de las paredes de la caverna, una fachada con un cartel en varios idiomas anuncia a los aventureros que ya han llegado a los Pozos de Mabelith. Cuando atraviesan las puertas del local descubren una enorme taberna, con decenas de mesas repletas de ruidosos clientes que observan peleas en varios pozos y jaulas. Iimahyl no tarda en hacerse con una buena mesa con vistas al pozo principal, ya que el fórmigo parece sentir curiosidad

AVENTURA: LOS POZOS DE MABELITH

¿Y SI NO FUNCIONA?

Existe la posibilidad de que el ataque en la taberna fracase y los aventureros logren evitar que la piedra sea robada. Aun así, es probable que quieran investigar quién ha tratado de atacarlos y persigan a Glug y sus compañeros hasta su guarida. En caso contrario, estos volverán a intentarlo hasta que sean asesinados o su guarida descubierta.

por el violento combate entre un orco y varias cocatrices que está teniendo lugar en ese momento.

Mientras el alcohol va haciendo mella en el pequeño cuerpo del fórmigo, este irá soltando la lengua y contando cada vez más sobre el trato al que ha llegado la reina Meldiini con las Lanzas de Lantamar, incluso les enseñará el orbe que tan celosamente ha ocultado hasta aquí. Ese será el momento elegido por los hombres de Glug para hacer acto de presencia. **Grox** se encargará de crear una distracción liberando alguna de las bestias que guardan en la parte trasera de los fosos de la taberna. Una pareja de enormes **triceratops** (**El Resurgir del Dragón** página 406) embestirán desde el almacén trasero llevándose por delante el mobiliario y a muchos de los clientes, causando un estruendo que sacude el lugar por completo. Aprovechando el caos generado por la bestia liberada, **Suzalia** se acercará a **Limahyl**, que habrá intentado apartarse del alboroto lo más rápido posible, y con un movimiento preciso le acuchillará el cuello por detrás. Antes de que el cuerpo del fórmigo toque el suelo le arrebatará la caja con el orbe y lanzará una bomba de humo para poder huir sin ser vista. En el embarcadero esperará Glug montado en un bote, listo para huir cuando sus socios escapen. Si fuera necesario, el druida puede conjurar un *Crecimiento de Espinas* para facilitar la huida.

Durante el alboroto causado por los triceratops, si algún aventurero se mantiene cerca de **Limahyl** podrá oír al fórmigo gritar al ser mortalmente acuchillado. Si busca fuera de la nube de humo y supera una tirada de Sabiduría (Percepción) a CD 18, podrá ver una figura encapuchada saliendo apresurada. Una vez los guardias de la taberna (ocho fornidos guerreros duergar) se hagan cargo de las bestias desbocadas,

Aliados de la Orden de Saurania

Si los aventureros están de parte de la Orden de Saurania, es muy probable que como Director de Juego quieras modificar algunos de los elementos de la aventura. Dado que Glug Lodoverde no ha sido informado de los aventureros, ni viceversa, es probable que no sepan que estos trabajan también para la orden hasta llegar a ellos en la parte final de la aventura. Otra opción es que Glug y sus compañeros no sean más que vulgares bandidos, no se fíen de los aventureros, o no estén dispuestos a compartir la gloria y prefieran acabar con ellos y no decir nada a **Micohuani**. Si lo prefieres, también puedes transformar a Glug y compañía en miembros de las Lanzas de Lantamar dispuestos a robar la Piedra para evitar cerrar el trato.

varios testigos podrán informar a los aventureros que han visto a dos figuras salir de forma apresurada del recinto y subirse a un bote, donde un anuro les esperaba para zarpar dirección sur por el canal. Si hay fórmigos supervivientes, (o el propio **Limahyl**) les suplicará que persigan a los ladrones pues la vida de su pueblo está en juego.

DESENLACE: LA GUARIDA

Siguiendo el canal hacia el sur, a unas pocas millas, verán un bote varado y mal camuflado en un acceso a unos viejos túneles. Las huellas en el barro indican que tres figuras han entrado en el túnel recientemente. Todas las estancias están divididas por antiguas puertas de piedra que pueden ser empujadas (Fuerza CD14) o rotas (CA15 20 pg, sólo puede sufrir daño contundente).

A. La sala de las mascotas

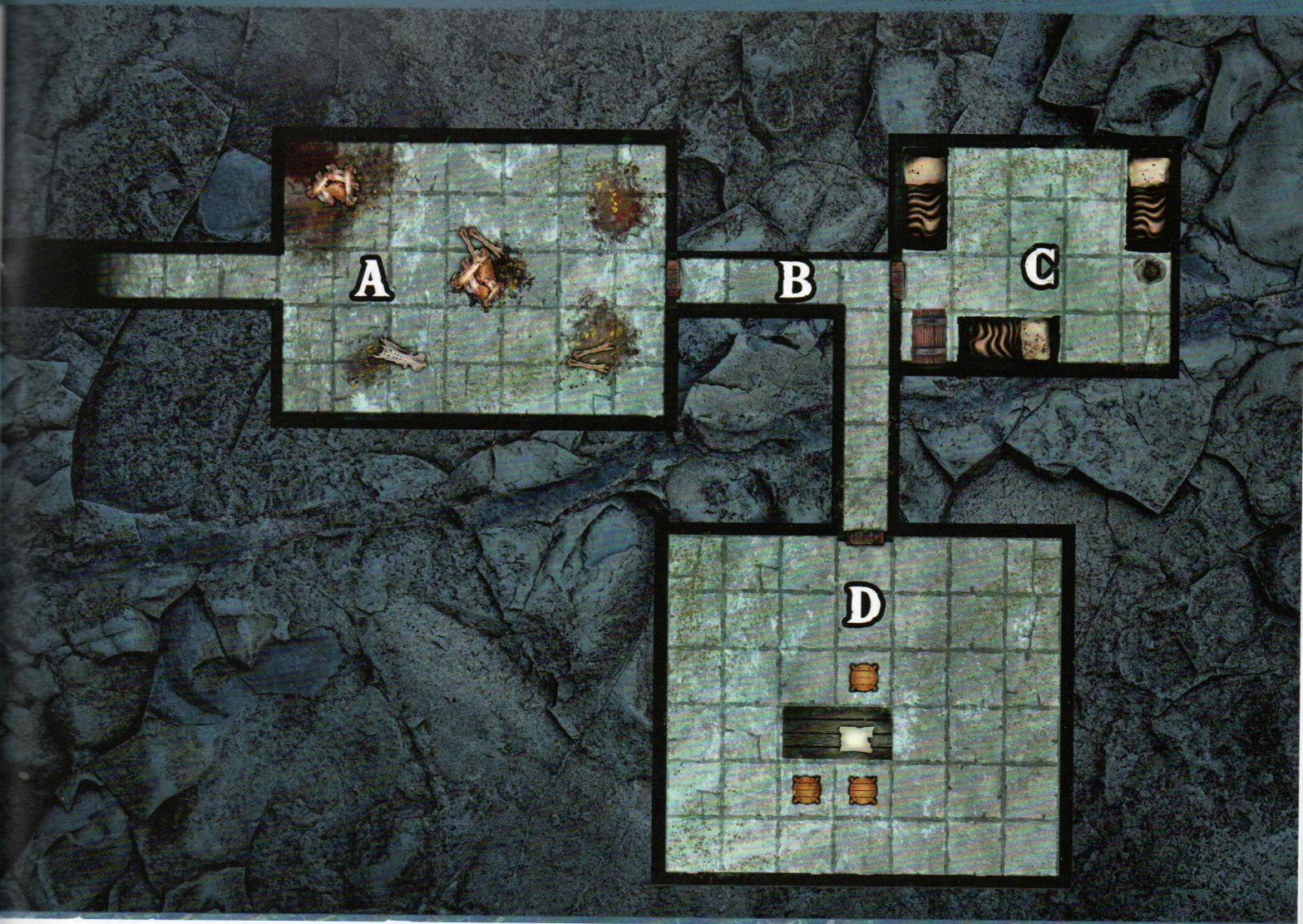
Esta sala exhala un nauseabundo olor causado por los restos de comida y otras sustancias poco deseables que **Bronco** y **Dentado**, las dos mascotas de **Grox**, han dejado en su hogar temporal. El saurio tiene mucho cariño a estos dos juguetones **varanos gigantes** de color negro y no se tomará muy bien que los aventureros acaben con ellos. Están esperando que alguien les traiga la cena y sin duda confundirán a los aventureros con ella.

B. Pasillo principal

En este largo pasillo hay un pequeño obsequio que **Suzalia** ha dejado por si alguien intenta colarse en su guarida. Se trata de una trampa de gas venenoso. Es necesario superar una tirada de Percepción a CD17 para detectar la baldosa que acciona la trampa y una tirada de Destreza (Herramientas de ladrón) a CD15 para desarmarla. Si se acciona la trampa el pasillo se llenará de gas venenoso. Al final de cada turno en el que un aventurero haya pasado por la nube de gas, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Con el primer fallo, el personaje sufrirá 2d10 puntos de daño por veneno y cada fallo posterior causará 1d10 adicional. El veneno se dispersará al cabo de 1 minuto.

C. El dormitorio

En esta sala hay tres jergones fabricados con telas, restos de hongos y otra vegetación propia de **Vajra** donde suelen descansar los tres ladrones. Al lado de uno de los jergones hay un pequeño cofre que se puede abrir con la llave que lleva **Suzalia** o forzando la cerradura con una prueba de Destreza (Herramientas de ladrón) a CD 14. El cofre tiene CA 15 y 10 pg por si se prefiere destruirlo. En su interior se puede encontrar una dosis de veneno de serpiente enloquecedora (**Pioneros de Voldor #1**, página 20), dos dosis de malicia



(El Resurgir del Dragón, página 164) y un kit de envenenador. Si el cofre es golpeado hay un 25 % de posibilidades en cada golpe de que cada dosis se rompa liberando el contenido. En un saco, cerca de otro de los jergones, hay dos pociones de curación mayor, una poción de clarividencia y un pequeño objeto envuelto en hojas selváticas. Se trata de una estatua de un reptil con los brazos en cruz. En una mano sujeta un cuchillo y en la otra lo que parece un corazón. Esta estatuilla, que representa a Ssuchuq, puede ser vendida a algún coleccionista por 250 po.

D. La sala principal

En esta sala se encuentran Glug, Suzalia y Groxi, que están delante de una mesa con un chapucero mapa, que intenta representar parte de Vajra. Parece que Glug les está contando la ruta que seguirán para volver a las seguras tierras de Saurania. Cuando los aventureros interrumpen la reunión, Glug intentará convencerles de su causa. Lee o parafraseando el siguiente texto.

¡Deteneos! No sabéis lo que estáis haciendo, ¡estúpidos! No podéis entregar la piedra a esos asesinos demoniacos, ni a sus inconscientes dueños. Nos condenaréis a todos. La piedra debe ser destruida por la voluntad de Ssuchuq.

Si no se fían de los aventureros, cosa muy probable, Glug y sus hombres lucharán hasta la muerte con el propósito de evitar que el orbe caiga en sus manos. Si el grupo tiene un nivel mínimo de Simpatizante con la Orden de Saurania, es posible convencerles de devolver el artefacto a manos de los fórmigos o que quede en custodia de los aventureros, aunque esto enfadará a Micohuani.

Sea cual sea el desenlace, cuando los aventureros salgan de la guarida y retornen por el canal de Vajra, se encontrarán con Nurth Namaras y dos de sus hombres, probablemente a su paso por Los Pozos de Mabelith. Nurth exigirá que le sea entregada la piedra y cualquier prisionero que los aventureros hayan conseguido hacer. Si los jugadores se niegan, Nurth no dudará en atacar para quitarles la piedra y tratar

AVENTURA: LOS POZOS DE MABELITH

de detenerles. Nurth es un capitán de las Lanzas de Lantamar (**Pioneros de Voldor #1**, página 36) y sus dos hombres tres soldados de infantería (**Pioneros de Voldor #1**, página 35)

CONCLUSIÓN

Los fórmigos supervivientes, suponiendo que los haya, estarán esperando noticias en los Pozos bastante nerviosos, o en la entrada de la guarida si acompañaron a los aventureros. Si estos les devuelven la Piedra y desean convencerles de que no se la entreguen a las Lanzas, será complicado persuadirles ya que su única preocupación es proteger su ciudad y la fama de la compañía mercenaria de las Lanzas de Lantamar es elevada. Si los aventureros piensan en ofrecerse para proteger la ciudad, ten en cuenta que estos requieren una protección constante y durante mucho tiempo, lo que probablemente no es compatible con su vida de aventureros. Si no quedan supervivientes fórmigos para reclamar la Piedra, queda a elección de los aventureros si marchar hasta la ciudad para entregarla, cerrar el trato con las Lanzas de Lantamar o cualquier otra cosa que crean conveniente.

Por su parte, a las Lanzas de Lantamar se les ha prometido el pago de la piedra y si por alguna razón no llega a sus manos, culparan tanto a la orden de Saurania y a las Ciudades Fórmigas, como a los aventureros, lo que podría tener consecuencias desagradables en el corto o medio plazo. Si la orden de Saurania no consigue recuperar la piedra y escoltarla de forma segura hasta Saurania, es probable que vuelva a intentar hacerse con ella en los próximos meses.

BESTIARIO

Bronco y Dentado (Varanos Negros Gigantes)

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85(9d12+27)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

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

Desafío: 5 (1800 PX)

Contener la respiración. El varano gigante puede contener la respiración durante 30 minutos.

Acciones

Multiataque. El varano gigante realiza dos ataques, uno con su mordisco y uno con su cola.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 20 (3d10+4) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño de veneno.

Cola. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8+4) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 16 para no quedar tumbado.

Glug Cienoverde

Humanoide Mediano, caótico malvado.

Clase de Armadura: 12 (16 con Piel de corteza)

Puntos de golpe: 59 (9d8+18)

Velocidad: 30 pies, 25 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	11 (+0)

Habilidades: Medicina +6, Naturaleza +6, Percepción +6, Supervivencia +6

Resistencia al daño: Veneno

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: Druídico, común y habla del pantano

Desafío: 6 (2300 PX)

Anfibio. Glug puede respirar aire y agua.

Salto. Glug puede saltar hasta 30 pies de longitud o 15 pies de altura.

Lanzamiento de conjuros. Glug es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro) Tiene los siguientes conjuros de druida preparados.

Trucos (a voluntad): Flamear, Rociar Veneno, Resistencia.

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Detectar magia, Nube brumosa, Enmarañar.

Nivel 2 (3 espacios): Flecha ácida, Oscuridad, Crecimiento de espinas, Pasar sin dejar rastro, Piel de corteza.

Nivel 3 (3 espacios): Caminar por el agua, Nube apesotosa, Muro de viento.

Nivel 4 (2 espacios): Conjuración elementales menores, Insecto gigante.

Acciones

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

Groxi

Humanoide Mediano, caótico malvado.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 77 (7d12+28)

Velocidad: 40 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	9 (-1)	12 (+1)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Fuerza +6 Constitución +6

Habilidades: Atletismo +6, Intimidar +1

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, saurio y habla del pantano

Desafío: 4 (1100 PX)

Resistencia al daño: Contundente, perforante y cortante

Anfibio. Groxi puede aguantar la respiración 4 minutos.

Temerario. Al principio de su turno, Groxi tiene la opción de realizar en ventaja todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra él tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Multiataque. Groxi realiza dos ataques, uno con su mordisco y otro con su gran hacha.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto:11 (1d8+6) puntos de daño perforante.

Gran hacha. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto:13 (1d12+6) puntos de daño cortante.

Khuul de las profundidades

Aberración Enorme, caótica malvada

Clase de armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 152 (16d10+64)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	11 (+0)	18 (+4)	7 (-2)	13 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +4

Inmunidades al daño: Veneno.

Inmunidades a estados: Envenenado.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14.

Idiomas: Entiende el habla profunda, pero no puede hablar.

Desafío: 7 (2 900 PX)

Anfibio. El khuul puede respirar aire y agua.

Sentir magia. El khuul siente la magia a 120 pies o menos de él. Por todo lo demás, este rasgo funciona como el conjuro *Detectar magia*, pero no es mágico de por sí.

Acciones

Multiataque. El khuul realiza dos ataques de pinzas. Si el khuul le está haciendo una presa a una criatura, también puede usar sus tentáculos una vez.

Pinzas. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto:15

(2d8+6) puntos de daño contundente. Si el ataque tiene éxito, el objetivo queda agarrado (escapar CD 15) si es una criatura Grande o más pequeña y el khuul no tiene a otras dos criaturas agarradas.

Tentáculos. Una criatura agarrada por el khuul debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir 11 (3d6) puntos de daño necrótico y quedar envenenada durante 1 minuto. Hasta que el veneno termine, el objetivo está paralizado. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Suzalia

Humanoide Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 42 (7d8+7)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Destreza +6 Constitución +3

Habilidades: Acrobacias +6, Engañar +3, Percepción +4, Sigilo +8

Resistencia al daño: Veneno.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Común, saurio y habla del pantano

Desafío: 4 (1100 PX)

Ataque sigiloso. Una vez por turno, Suzalia inflige 7 (2d6) puntos de daño adicional cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado de Suzalia que no esté incapacitado y ella no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Multiataque. Suzalia puede realizar dos ataques.

Espada corta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto:7 (1d6+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13; si falla recibe 10 (3d6) puntos de daño por veneno y si tiene éxito, la mitad.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +1 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto:3 (1d4+1) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla recibe 7 (2d6) puntos de daño por veneno y si tiene éxito, la mitad.

Ballesta de mano. Ataque de arma a distancia: +6 al ataque alcance 30/120, un objetivo. Impacto: 7 (1d6+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13; si falla recibe 14 (4d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Durante sus aventuras en Voldor, los pioneros pueden encontrarse con algunas de las criaturas más peligrosas que existen y que en muchas ocasiones se interponen en sus objetivos.

DEMONIO DE ARENA

Elemental Grande, neutral.

Los demonios de arena son una de las criaturas que más historias de terror ha generado entre los pueblos nómadas del desierto. Se cree que el desierto se cobra un precio cuando mueres en él, y hay gente que ha asegurado reconocer los rasgos de algún amigo o familiar en estos elementales. Son una gran nube de polvo con una clara forma humanoide y dos grandes piedras negras y brillantes por ojos. Se sabe que las sagas de las dunas los crean para servir a sus malévolos planes, aunque también es posible encontrar estos seres vagando sin rumbo o protegiendo regiones deshabitadas sin motivo aparente.

Clase de armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 102 (12d10+ 36)

Velocidad: 0 pies, 30 pies volando (planear), 30 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

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

Inmunidades al daño: Veneno.

Inmunidades a estados: Agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumado, apresado, inconsciente.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, sentido de la vibración 60 pies, percepción pasiva 10.

Idiomas: Aurano, terrano.

Desafío: 5 (1800 PX)

Forma de arena. El elemental puede detenerse en el espacio de una criatura hostil. Puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pulgada de ancho sin apretujarse.

Atravesar la arena. El elemental puede desplazarse a través de arena no mágica sin alterarla.

Acciones

Multiataque. El elemental hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8+4) puntos de daño contundente

Engullir (recarga 4-6). Toda criatura que se encuentre en el espacio del elemental debe

realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 13. Si falla, recibe 13 (2d8+4) puntos de daño contundente. Si es Grande o más pequeña, también queda agarrada (escapar CD15). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y es incapaz de respirar. Si la tirada de salvación tiene éxito, el objetivo es empujado fuera del espacio del elemental. El elemental puede agarrar a una criatura Grande o hasta dos criaturas Medianas o más pequeñas a la vez. Al principio de cada uno de los turnos del elemental, cada objetivo agarrado recibe 13 (2d8+4) puntos de daño contundente. Una criatura que se encuentre a 5 pies o menos del elemental puede tirar de una criatura u objeto agarrado en el oleaje si supera una prueba de Fuerza CD 13 realizando una acción.

ENGENDRO DEL XION

Aberración Grande, caótica maligna

Una exposición prolongada a ciertas energías xiónicas puede transformar el cuerpo y la mente de sus víctimas hasta límites más allá de lo humano. Estas grotescas criaturas son conocidas comúnmente como «engendros del xion» ya que han sufrido tantas transformaciones que resulta prácticamente imposible discernir de qué criatura se trataba anteriormente. Sus extremidades han sido reemplazadas por tentáculos con los que se aferran a sus víctimas para poder después devorarlas utilizando una enorme boca que se abre en forma de flor y se encuentra cubierta de dientes. En ocasiones pueden distinguirse algunos vestigios de la criatura inteligente que fue antaño, lo que perturba las mentes de aquellos que la contemplan, provocando ataques de locura entre aquellos de voluntad débil.

Clase de armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 131 (14d10+54)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	18 (+4)	16 (+3)	6 (-2)	15 (+2)	6 (-2)

Tiradas de salvación: Destreza +8, Constitución +7, Sabiduría +6.

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +8.

Inmunidades al daño: Veneno, Necrótico.

Inmunidades a estados: Envenenado, cegado, asustado.

Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16.

Idiomas: Común, infracomún.

Desafío: 10 (5 900 PX)

Acciones

Multiataque. El engendro de xion realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus tentáculos.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d10+6) puntos de daño perforante.

Tentáculo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6+6) puntos de daño contundente más 5 (1d8) puntos de daño perforante. Si el objetivo es Grande o de un tamaño menor, queda agarrado (escapar CD 17) y apresado hasta que la presa termine. Cada turno que el objetivo siga agarrado, sufre 6 (1d10) puntos de daño perforante. El engendro de xion tiene cuatro tentáculos, cada uno de los cuales puede agarrar a un objetivo.

Presencia enloquecedora. Toda criatura viva que se encuentre a 120 pies o menos del engendro de xion y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar afectada por la locura. La criatura sufre una locura a corto plazo aleatoria de la tabla (**El Resurgir del Dragón**, pág. 163) aunque puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia enloquecedora del engendro de xion durante las siguientes 24 horas.

HORRENDO CAZADOR

Aberración Grande, Neutral maligna

Los horrendos cazadores son unas bestias extrañas, originales de los rincones más sombríos de los planos oníricos y que acceden al plano material en busca de presas a las que cazar. Poseen cuerpos alargados y oscuros, de piel resistente y aspecto oleaginoso, y se desplazan volando mediante un número indeterminado de alas membranosas. Su extraña cabeza muestra una boca llena de colmillos afilados, que recuerda a la de una piraña, y con las que despedazan y devoran a sus víctimas en pocos segundos. Cuando vuelan parecen fundirse con las sombras a su alrededor, resultando imposible definir donde termina la bestia y comienza la oscuridad, pudiendo desplazarse con facilidad a través de cualquier lugar sombrío.

Gustan de cazar en las zonas más oscuras y recónditas de Vajra, acechando a sus víctimas,

SU TESORO

Muchos de estos engendros de xion suelen poseer aún parte de los cristales que les transformaron, por lo que sus tesoros pueden ser tanto o más peligrosos que ellos mismos.



a veces durante horas, hasta que se encuentran cómodos para atacar. Llegado el momento, el ataque es rápido, violento e inmisericorde. No permiten jamás que sus víctimas huyan y aquellos pocos que han conseguido sobrevivir lo han hecho gracias a alguna salvaguarda o atacando a la criatura con una potente fuente de luz solar.

Clase de armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d10+80)

Velocidad: 20 Pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Destreza +8, Constitución +9, Sabiduría +4.

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +8.

Resistencias al daño: cortante, perforante y contundente no mágico.

Inmunidades al daño: Veneno, frío y necrótico.

Vulnerabilidades al daño: radiante.

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14.

Idiomas: Cualquiera, pero es incapaz de pronunciar sonidos.

Desafío: 10 (5900 PX)

Respirar en el vacío: El horrendo cazador no necesita respirar.

Vuelo contra natura. El horrendo cazador vuela sencillamente porque las leyes que le atan a la tierra no pueden afectarle. Por lo tanto nada mundano o mágico puede alterar su vuelo, como un conjuro de *Invertir gravedad* o una presa.

Mente inconcebible. Lanzar cualquier conjuro de la escuela de encantamiento contra el horrendo cazador o utilizar cualquier poder que le cause daño psiónico provocará que el lanzador del mismo deba superar una tirada de Sabiduría CD15 o recibir un efecto de locura a corto plazo (*El Resurgir del Dragón*, página 163).

Presencia pavorosa. Toda criatura que se encuentre a 120 pies o menos del cazador y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del horrendo cazador durante las siguientes 24 horas.

Criatura mágica. Los ataques del horrendo cazador son mágicos.

Acciones

Engendrado por la oscuridad (recarga 5-6). Al comienzo de su turno el horrendo cazador puede lanzar el conjuro *Oscuridad* centrado sobre sí mismo como acción gratuita.

Multiataque: El horrendo cazador realiza tres ataques: dos de mordisco y uno de embestir o constreñir.

Mordisco: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6+6) puntos de daño perforante

Embestir: El horrendo cazador arremete en una línea de 15 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, recibe 33 (6d10) puntos de daño contundente y queda tumbado y, si tiene éxito, la mitad.

Constreñir. Los poderosos músculos del Horrendo cazador atrapan a su víctima mientras esta, aterrada, nota que sus pies dejan de pisar el suelo mientras sus pulmones se vacían de aire y sus costillas crujen. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 15 (2d8+6) puntos de daño contundente y el objetivo queda agarrado (escapar CD 18). Hasta que la presa termine, la criatura queda agarrada y el cazador no puede constreñir a otro objetivo. Los ataques contra una criatura capturada de esta forma reciben ventaja.

Acciones legendarias

El Horrendo Cazador puede realizar las siguientes tres acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Fundirse con las sombras. El horrendo cazador se disuelve en una nube negra que le libera de cualquier atadura física o contención mágica para recrearse en su punto de destino. Realiza una acción de movimiento atravesando cualquier objeto o personaje y sin sufrir ataque de oportunidad o activar trampas físicas.

Vindicar. El horrendo cazador hace un ataque de mordisco.

Alarido del vacío (cuesta 2 acciones). Una cacofonía aterradora surge de las fauces de la bestia rasgando los pensamientos de los que la escuchan. Todas las criaturas a 30 pies deberán realizar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o sufrir 18 (4d8) puntos por daño psiónico, la mitad si tienen éxito.

OLGHOÏ KHORKHOÏ

Monstruosidad Grande, no alineada

El Olghoï Khorkhoï, es un descomunal gusano de la arena, con una longitud aproximada de 8 pies y el grosor de la cabeza de un humano adulto. No tiene cabeza ni patas y suele habitar en las regiones más secas de Shabana. Su forma recuerda al del intestino de un camello, su piel es de color carmesí o rojo sanguinolento y resulta difícil distinguir la cabeza de la cola debido a su carencia de ojos, nariz y boca visibles.

El Olghoï Khorkhoï se desliza de forma extraña, rodando o arqueando el cuerpo hacia los lados, excepto cuando se esconde en la arena para cazar, que entierra uno de sus extremos o la mitad de su cuerpo para intentar no ser visto. Cuando ataca puede erguirse casi en su longitud total, lanzando veneno a sus víctimas para beber su sangre después. No necesita respirar, no tiene sentido de la vista ni del oído y puede permanecer largas temporadas sin consumir ningún alimento. Su técnica de caza preferida es esconderse en la arena cerca de las rutas de los caravaneros y de los nómadas y esperar hasta a que alguien pase por allí. En ese momento ataca rápidamente con su chorro venenoso, cegando a sus presas. Cuando la víctima muere la arrastra consigo enterrándose en la arena.

Los Olghoï Khorkhoï son criaturas solitarias, es raro ver a varias de estas criaturas en un mismo lugar, pero es posible que varias de ellas hayan escogido un mismo sitio donde cazar. Algunas de las raras veces que se ha visto a varias de estas criaturas juntas han sido en las épocas de apareamiento. Son hermafroditas y no tienen ni machos ni hembras. En el apareamiento pueden unirse decenas de estas criaturas retozando y revolcándose unas con otras en un baile caótico y grotesco similar a unos intestinos moviéndose en el interior de un cuerpo. Semanas tras el apareamiento, depositan varias larvas del tamaño de una vaina de judía abandonándolos en el interior de madrigueras de pequeños roedores y otras clases de animales menudos para que las crías se alimenten. Las crías nacen con el instinto de comer y las pequeñas criaturas huyen nada más verlas.

Clase de armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 60 (8d10 + 16)

Velocidad: 20 pies, 20 pies excavando (en la arena).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	3 (-4)

Tiradas de Salvación: Con +4

Habilidades: Sigilo +4, Percepción +3.

Inmunidad al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado, Hechizado

Sentidos: Percepción pasiva 13, Sentido de la vibración, Vista ciega 120 pies.

Idiomas: -

Desafío: 3 (700px)

Excavar en la arena. El Olghoï Khorkhoï puede excavar en la arena para desaparecer a gran rapidez. Si algún efecto endureciera la arena la criatura no sería capaz de utilizar este rasgo.

Acciones

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d4+3) de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de constitución a CD 13, si falla el objetivo recibe 5 (2d4) de daño por veneno y permanece en el estado envenenado, si tiene éxito recibe la mitad de daño y evita el estado envenenado.

Chorro venenoso. Ataque con arma a distancia: +5 al ataque, alcance 20/40 pies, un objetivo. Impacto: El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución a CD 13. Si falla, recibe 5 (2d4) de daño por veneno y permanece en los estados envenenado y cegado, si tiene éxito recibe la mitad de daño y evita los estados envenenado y cegado.

Apresar. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. El objetivo queda agarrado (escapar CD 14). Hasta que la presa termine, la criatura queda apresada y el Olghoï Khorkhoï no puede apresar a otro objetivo.

Engullir. El Olghoï Khorkhoï puede engullir a una criatura Mediana o más pequeña a la que haya apresado anteriormente con éxito. El objetivo engullido queda cegado, apresado (escapar a CD 14) e incapaz de respirar, y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 al principio de cada uno de los turnos del Olghoï Khorkhoï para no recibir 12 (2d8+3) puntos de daño contundente. Si el Olghoï Khorkhoï se mueve, el objetivo engullido se mueve con él. Solo puede engullir a una criatura a la vez.

SAGA DE LAS DUNAS

Fata Mediana, caótico maligno.

Estas hadas del desierto tienen el aspecto de una anciana menuda, arrugada y de piel oscura. Sus cabellos son canosos y largos y su piel tiene un



tacto arenoso. Se las puede encontrar en lo más recóndito de los desiertos, normalmente en oasis o lugares con fuentes de agua. No les gusta vivir solas y se rodean de elfos, humanos o gnolls capturados y obligados a servirlos y a proteger sus dominios. Tienen una debilidad por las historias que traen los viajeros, y quizá estas historias sean el primer pago de un precio todavía mayor por tener acceso a su oasis.

Clase de armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 105 (14d8+42)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sabiduría +5, Carisma +6.

Habilidades: Arcanos +4, Engañar +6, Interpretar +6, Naturaleza +4, Percepción +5, Sigilo +5, Supervivencia +5.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 15.

Idiomas: Común, élfico, terrano e infernal.

Desafío: 7 (2900 PX)

Imitar. La saga puede imitar los sonidos animales y las voces humanas. Una criatura que escuche estos sonidos puede saber que es una imitación si supera una prueba de sabiduría (Perspicacia) CD 15.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de la saga para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Luces danzantes, Ilusión menor, Burla cruel.

2/día: Dormir, Rayo de debilitamiento, Detectar magia, Tormenta de arena.

1/día: Conjuración elementales menores, Polimorfismo, Nube de insectos.

Acciones

Multiataque. La saga de las dunas puede realizar dos ataques con sus garras.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d6+2) puntos de daño cortante.

Apariencia ilusoria. La saga se cubre a sí misma y todo lo que lleva y transporta con una ilusión mágica que hace que parezca otra criatura humanoide de su tamaño. La

ilusión termina si la saga realiza una acción adicional para terminarla o si muere. Los cambios que genera este efecto no aguantan una inspección física. Por ejemplo, podría parecer que la saga tiene una piel suave, pero si alguien la tocara, sentiría su carne arenosa. En cualquier otro caso, la criatura debe realizar una acción para inspeccionar visualmente la ilusión y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD18 para discernir que la saga está disfrazada.

Paso invisible. La saga se vuelve invisible mágicamente hasta que ataca, lanza un conjuro o pierde la concentración (como si fuera un conjuro). Mientras es invisible, no deja evidencias físicas de su paso, así que solo se puede rastrear con magia. El equipo que lleve puesto o que transporte se vuelve invisible con ella.

Crear Demonio de arena. La saga toma un puñado de arena y lo deja caer entre sus dedos mientras exhala su aliento insuflando vida a la arena. Como acción, la saga crea un Demonio de arena que está a sus órdenes. Si la saga es destruida, el demonio de arena desaparece. Una saga solo puede crear y controlar un demonio de arena cada vez.

SAGA DE VAJRA

Aberración (Fata) Grande, neutral malvada

Durante los siglos de ocupación de Voldor por parte de los peregrinos, muchos bosques y selvas fueron arrasados sin piedad para dar lugar a nuevos entornos. Tratando de huir de su destrucción, muchas criaturas feéricas trataron de huir a las profundidades de la tierra, incluyendo a numerosas sagas cetras que se asentaron en cuevas y túneles. Las sagas de Vajra son versiones enormes y retorcidas de las fatas que fueron antaño, transformadas por la influencia de las energías mutantes del xion. Son parodias monstruosas de ancianas de piel rugosa y gris, que moran por oscuros corredores buscando seres vivos a los que devorar para aliviar de forma insana su soledad, aunque también buscan con avidez el absorber la energía radiante contenida dentro de cristales de xion, que reconstituyen su mermada sangre feérica. Muchos locos e insensatos han caído bajo sus garras buscando el saber de los peregrinos, ya que estas sagas suelen ocupar antiguas ruinas en busca de artefactos de xion.

Clase de armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 102 (12d10+36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Vulnerabilidad al daño: Trueno.

Habilidades: Arcanos +4, Historia +4, Engañar +5, Percepción +5, Sigilo +4.

Sentidos: Vista ciega 90 pies, Percepción pasiva 15.

Idiomas: Común, peregrino y morlock.

Desafío: 6 (2300 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de la saga para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 14). Puede lanzar de manera innata los siguientes conjuros y no necesita componentes materiales:

A voluntad: Detectar el mal y el bien, Detectar magia, Proyectil mágico

2/día cada uno: Hechizar persona, Onda atornadora, Inmovilizar persona

Imitar. La saga puede imitar los sonidos animales, fenómenos naturales subterráneos y las voces humanas. Una criatura que escucha estos sonidos puede decir que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15.

Acciones

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al impactar, distancia 10 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d8 + 3) puntos de daño perforante.

Apariencia falsa. Mientras la saga de Vajra permanece quieta, es indistinguible de una formación rocosa. Los cambios que genera este efecto no aguantan una inspección física. Por ejemplo, podría parecer que la saga es una superficie dura, pero si alguien la tocara sentiría su carne blanda. Si no, la criatura debe realizar una acción para inspeccionar visualmente la ilusión y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 para discernir que la saga está disfrazada.

Regeneración xiónica. Si tiene al menos 1 punto de golpe y está a 30 pies o menos de un artefacto o cristal de xion cargado, la saga de Vajra regenera 10 puntos de golpe al principio de cada turno. Al principio de cada uno de los turnos de la Saga debe tirar un 1d6, si obtiene un 1 habrá descargado completamente el artefacto o cristal de xion.

Absorber la luz. Cuando la saga de Vajra queda expuesta a daño radiante, en lugar de recibir daño recupera tantos puntos de golpe como el daño radiante infligido.

A continuación, se presenta una serie de rumores que recorren las ciudades de todo el continente, todos relacionados con algunos sucesos que tendrán lugar en el futuro de **El Resurgir del Dragón**.

- ♦ Mientras las profundidades de Shabana se recuperan de sus heridas reconstruyendo en silencio todo lo perdido en la batalla, las grandes facciones del este avanzan hacia un conflicto armado de consecuencias imprevisibles. Los mensajeros del pueblo Mopán recorren la región informando de un incremento en las patrullas de Zaselsan sin que nadie les escuche, pues el Reino de Vadania y el Imperio Mida se han enfrascado en una disputa política tras el descubrimiento de varios emplazamientos relacionados con el peregrino conocido como Chraunus El Extinguido.
- ♦ Los barcos de mercancías destinados al exarcado de Arak, al sur de Vadania, están teniendo problemas para cruzar los grandes humedales de la parte oeste del Xomindar. A los constantes cambios en el caudal del río hay que sumar un incremento en el número de las tribus de hostiles batrok que cubren la región.
- ♦ El fantasma de una guerra civil recorre el Imperio de Zabáriax. Muchos nobles se encuentran preocupados por los últimos movimientos políticos del Duque Neruus de Nechizar, pues creen que podría estar maniobrando para reclamar el trono de su difunto hermano, el rey Mudaz el Grande, al no aceptar la regencia de la reina Manton y su hijo el príncipe Minvra.
- ♦ Para sorpresa de muchos, un pequeño grupo de conjuradores mida ha sido cordialmente recibido por las autoridades de Vindusan recientemente. Al parecer, se trata de algún tipo de enviados del Imperio mida en busca de un fugitivo que creen se encuentra en la ciudad. Entre las tabernas y zocos de Vindusan, espías y mercenarios susurran un nombre... Harumida Gongsakdi.
- ♦ La archiconocida cofradía de aventureros kitsune conocida como los Adalides Errantes de Amtusku ha sido vista desplazándose hasta el pequeño pueblo de Antalare, aunque por el momento se desconocen sus razones. Son muchos los brujos y nigromantes que han sido desenmascarados y ejecutados por este grupo de valerosos paladines y defensores de la libertad, así que muchos campesinos de la región se temen que algo así vaya a ocurrir.
- ♦ Varios sabios geomantes han sido enviados desde Sarmapalin hasta Tabalard para investigar los recientes temblores de tierra al norte de la ciudad. Aunque muchos lo atribuyen a los recientes descubrimientos en la cordillera de Xarkaz, aún no hay un veredicto sobre lo que está ocurriendo y podría ser necesario enviar una patrulla a investigar a las entradas de Vajra más cercanas.
- ♦ Tras años de autoimpuesto exilio, el acaudalado y anciano príncipe rakshasa Rajrad ha aparecido recientemente en la capital del Imperio Mida. Aquellos que le han visto aseguran que recorría los jardines colgantes de Nakuro en compañía de los más influyentes investigadores y eruditos del imperio.

