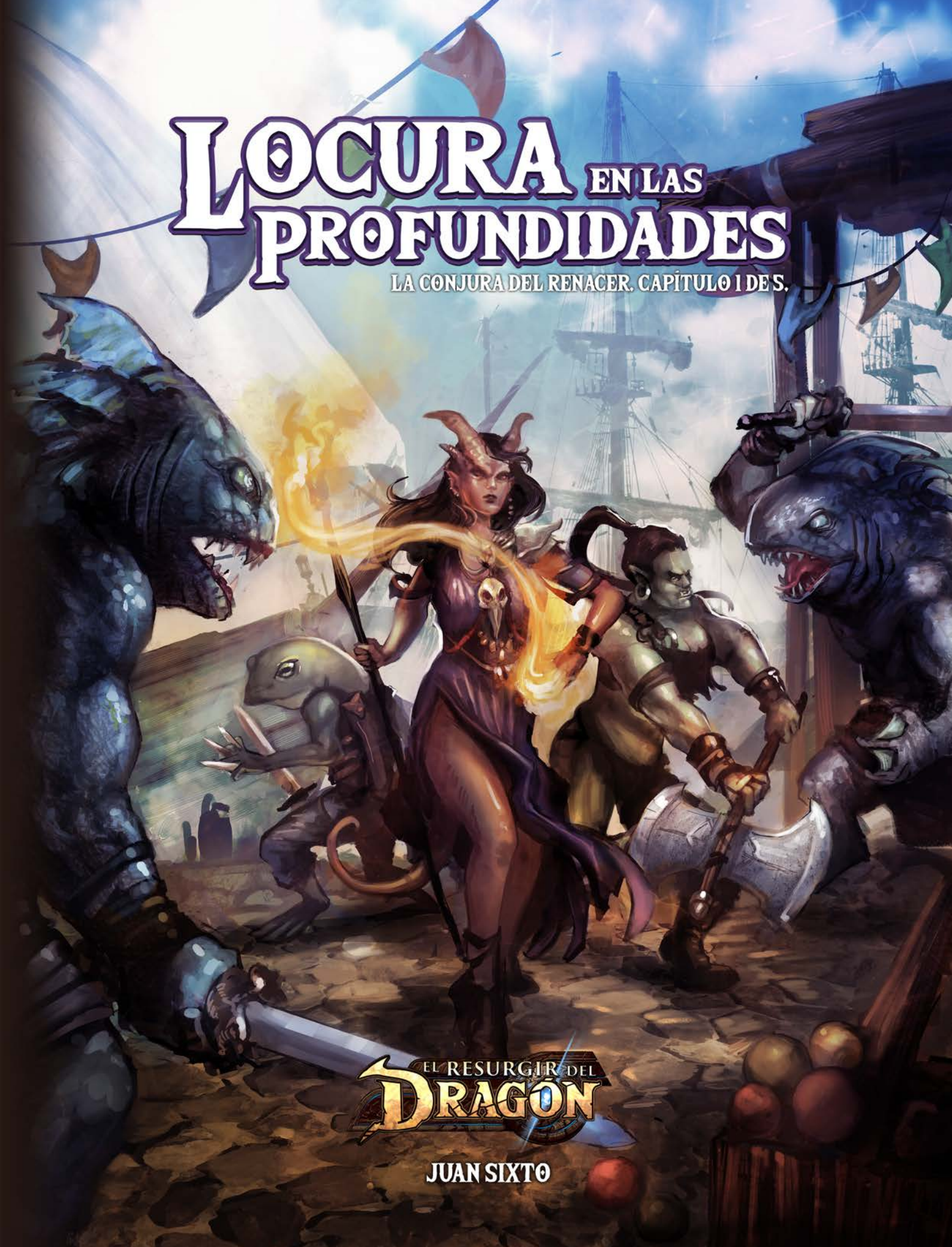


LOCURA EN LAS PROFUNDIDADES

LA CONJURA DEL RENACER. CAPÍTULO I DE S.



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO

LOCURA EN LAS PROFUNDIDADES



CRÉDITOS

Escrito por

Juan Sixto

Diseño y maquetación de

Esther Sanz, Javier Charro y Manuel J. Sueiro

Portada de

Esther Sanz

Ilustraciones de

Jorge Carrero

Mapas de

Juan Sixto y Esther Sanz

Corrección de

Laura Fernández Perea

Revisión de

**Rafael Alguacil Herrera, Pablo Claudio Ganter
y Mar Arribas**

Depósito legal: M-29170-2019

Publicado por Nosolorol SL. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid

Este título se publica al amparo de la licencia OGL. Puedes encontrar una copia de dicha licencia en <http://srd.nosolorol.com/DD5/licencia.html>

INTRODUCCIÓN

Trasfondo de la aventura

Hace más de 4 500 años, la raza estelar conocida como los Peregrinos llegó a Voldor y comenzó a construir su imperio extendiéndose por todo el continente y sus profundidades en busca de su preciado xion. Entre ellos se encontraban los miembros de una peculiar cultura, arrastrada desde su civilización humana original y conocida por el resto de los de su raza como los **khry-sarlion** («los apegados» en la lengua de los Peregrinos). Esta pequeña comunidad se diferenciaba del resto de sus adláteres por una consideración casi reverencial por sus muertos, en especial por aquellos que no habían podido salvarse del cataclismo que arrasó su hogar. Haciendo uso de su tecnología y la fuerza primordial del vítreo de xion, estos Peregrinos «apegados» crearon unos poderosos depósitos xiónicos donde almacenar a aquellos compatriotas que no pudieron salvarse pero cuyas mentes les acompañarían desde el interior de dichos artefactos.

En forma de grandes obeliscos de xion henchidos de conjuros nigrománticos, estas creaciones generan una suerte de dimensión psiónica (o xiónica, pues su poder proviene de este mineral) donde las proyecciones mentales y espirituales de miles de sus ancestros coexisten eternamente, comunicándose entre ellos y con aquellas criaturas sensibles a la psiónica que se encuentra cerca de sus obeliscos. Estos dispositivos, equipados con la capacidad del viaje planar, acompañaron a sus creadores a Voldor como habían hecho en tantos viajes anteriores y fueron instalados en un gran templo frente a la costa oriental de Voldor conocido como el **Templo Supremo de Khryon**, pues allí habían decidido instalarse los khry-sarlion, apartados del resto de su raza.

Con el paso de los siglos, estos particulares Peregrinos comenzaron a acudir a la sabiduría de sus ancestros cada vez con más frecuencia, pues la suma de sus mentes había formado una especie de mente colmena, un acervo de los conocimientos comunes capaz de tomar decisiones lógicas y razonables, tintada de los defectos y ambiciones más primitivos de su raza a la que hacían referencia cómo la **gran sabiduría ancestral**. Tal llegó a ser esta dependencia que su región empezó a organizarse en función de los designios de esta gran mente, hasta el punto que sus más brillantes arcanomantes realizaron modificaciones en su estructura para permitir a la red xiónica acceder a las mentes del plano material a cientos de millas de su ubicación con el objetivo de que esta influyese y coordinase los esfuerzos de las razas esclavas como un algoritmo supremo que optimizase su trabajo. Esta red era capaz de influir en las mentes subconscientes de los esclavos para impulsarlos en sus tareas y evitar posibles rebeliones pero manteniendo su individualidad, útil para la mayoría de las situaciones.

Esto colmó la paciencia del resto de miembros de la raza de las estrellas, que habían comenzado viendo las rarezas de los llamados despectivamente «apegados» como un vestigio de su vida anterior, después habían contemplado su devoción a los ancestros como una decadente religión propia de las razas inferiores y que, finalmente, veían con temor la creación de una potencial red de control mental al servicio de una criatura que, sospechaban, podía estar dominando ya a sus propios creadores. En consecuencia, y con la celeridad y contundencia habitual en la raza de las estrellas, los más poderosos de ellos hablaron y dictaron sentencia contra sus discolos conciudadanos. Aquel Peregrino conocido como Kiralizador marchó hasta las tierras de los khry-sarlion y esgrimió el Bastón de la Creación para hundir bajo las aguas el archipiélago donde habían edificado su

ciudad, creando el lugar conocido como el **Archipiélago Hundido** y poniendo fin a la red xiónica de los ancestros y a los propios khry-sarlion, que fueron ejecutados en los años posteriores. O eso pensaron...

LAS CONSECUENCIAS PRESENTES

La influencia de los khry-sarlion que habitaron el litoral azurita hace siglos aún puede notarse en la vida ordinaria de sus ciudadanos. Pese a no ser una zona especialmente rica en torres de fulgor u otros grandes ingenios de xion, el número de personas con capacidades psiónicas (o xiónicas) es especialmente elevado, fruto de la incidencia de la red khry-sarlion y su herencia a través de mutaciones menores que se remontan a sus primeros esclavos. Y uno de los psiónicos más importantes en nacer durante el último siglo ha sido Vetranis Vezra, hijo primogénito del difunto duque Ravann, apartado del poder en favor de su hermano Enskel debido a los desequilibrios mentales sufridos durante su juventud como consecuencia de sus poderes mentales y conocido por el pueblo cómo el **duque Engendro** gracias a los falsos rumores que le acusaron de matar a su padre y hermana para heredar el trono.

Obligado a entrar en la Cofradía de Erekar para aprender a controlar sus poderes, Vetranis aprendió no solo a combinar la magia y la xiónica, convirtiéndose en un poderoso hechicero, sino que también comenzó a estudiar la historia de la región y en especial el legado de los Peregrinos. Durante estos años descubrió parte del conocimiento recolectado sobre la raza de las estrellas y en especial los daños que sus actos habían causado a Voldor. Este peligro inminente de destrucción para su mundo se convirtió pronto en una obsesión y, deseoso de encontrar una solución y salvar millones de vidas inocentes, recorrió toda la región en busca de ruinas y otras fuentes de conocimiento antiguo que le permitieran comprender mejor lo que había ocurrido y encontrar una manera de solucionarlo. Durante esta etapa de su vida abandonó toda relación con su familia, adoptó su apellido materno Vezra para tratar de pasar desapercibido y juntó sus esfuerzos con otros sujetos excepcionales que compartían sus mismas preocupaciones. Se alió con personas de todo tipo y origen que sentían el sufrimiento de Voldor y deseaban repararlo a toda costa, aunque el resto de sus objetivos fuesen completamente dispares. Entre ellos destacó Alorus Phauzka, un gnomo discípulo del viento con unas limitadas capacidades xiónicas pero que compartía sus mismos grandes anhelos. Ambos fueron aliados, después amigos y más tarde amantes, y se embarcaron en una serie de viajes por todo oriente en una ansiosa búsqueda de conocimiento.

Fue durante un viaje a las pequeñas islas conocidas como el Archipiélago Hundido al este de Azur, único remanente de las antaño ciudades de los khry-sarlion, cuando Vetranis fue asaltado por la red xiónica siglos atrás enterrada bajo el mar pero aún en funcionamiento, al menos parcialmente. Pese a su hundimiento en los mares y la destrucción de sus creadores, la red psiónica de los khry-sarlion aún sigue viva y decidida en su misión de dirigir un imperio, aunque su alcance se había limitado a únicamente una pequeña región en mitad del mar. Esta le habló a Vetranis de aquello que quería escuchar: de reparar el daño hecho a Voldor, de arreglar aquello que estaba roto y de utilizar los poderes de aquellos que horadaron la tierra para volver a equilibrarla, pues en las profundidades del **Templo Supremo de Khryon** descansa una enorme y maltrecha maquinaria capaz de terraformar la tierra a su alrededor. Vetranis y Phauzka aprendieron a comunicarse con la red, a protegerse

de sus poderes e incluso a utilizarla como un arma con la que controlar a otros, pero finalmente descubrieron sus malvadas intenciones. La **gran sabiduría ancestral** aún gobierna la red y su deseo de estabilizar Voldor es únicamente un primer paso para establecer un nuevo imperio de esclavos controlados mentalmente.

Tras muchas discusiones, Phauzka renegó de la intención de Vetranis de utilizar el legado khrysarlion para sanar Voldor, convencido de que solo conllevaría sufrimiento y más destrucción. Vetranis no estaba de acuerdo y se mostraba confiado en poder controlar el poder de semejante artefacto para llevar a cabo sus planes. Llegó el día en que su relación se rompió y Vetranis se vio obligado a continuar su búsqueda en solitario mientras su antiguo compañero trataba de continuar su vida en Azur. Han pasado casi diez años desde entonces y Vetranis ha hecho nuevos y poco recomendables aliados con quien continuar sus investigaciones, formando una organización secreta conocida como «la Conjura del Renacer» dedicada a controlar el legado khrysarlion para reparar Voldor, aprovechando su capacidad para influir en las mentes de los demás. Debido a sus alianzas con ciertos grupos, Vetranis fue acusado de conspirador por su propio hermano y muchas organizaciones han dedicado grandes esfuerzos a buscarle por toda la región. Todo esto ha trascendido en el más absoluto secreto hasta que, hace dos días, Vetranis se presentó abiertamente en Azur y fue detenido por las tropas del duque.

Donde transcurre la aventura

Este primer capítulo de **La Conjura del Renacer** transcurre completamente en la ciudad de Azur, capital del ducado de Azur, subordinado al Reino de Zabáriax, y una de las principales metrópolis de la costa oriental de Voldor. Las localizaciones más relevantes del capítulo tienen lugar en el distrito portuario norte de Azur, que se describe en el «Apéndice II: Distrito portuario norte» de este libro. Tienes mucha más información sobre la ciudad de Azur y las regiones cercanas en la **Guía de Campaña de El Espolón** cuya lectura recomendamos como preparación de la campaña. Las únicas partes del capítulo que no transcurren estrictamente en Azur son las que tienen lugar en la dimensión psiónica formada por la red khrysalita, donde los aventureros son desplazados en momentos puntuales.

Resumen del capítulo

Los aventureros asisten o participan de alguna manera en la recepción a la comitiva diplomática del Imperio Mida y terminan rescatando a los tripulantes de uno de los barcos donde se transporta un extraño aparato khrysarlion. Tras unos días conociendo la ciudad y a algunos de sus ilustres habitantes, sufren su primer contacto con la red xiónica y terminan encerrados en el monasterio de Methnos para afectados por problemas mentales graves. Allí conocerán a Vetranis Vezra, también encerrado, que les ayudará a comprender lo que les ocurre y a dar sus primeros y dolorosos pasos en la red xiónica.

Después, tras una sucesión de extraños terremotos y tormentas, el personal del monasterio escapa a toda prisa y los aventureros deben escapar de allí para no morir. Con la ayuda de Vetranis, los aventureros se adentrarán en un antiguo complejo subterráneo del Imperio Khrysarlion donde está la primera clave para arreglar sus problemas.

Tras enfrentarse a los peligros dejados atrás por sus constructores, la ayuda de los aventureros permite a Vetranis hacerse con la primera clave para avanzar en sus planes. Entonces Alorus Phauzka aparece en escena para detener a Vetranis, acusándolo de conspirador y demente. Los aventureros tendrán que

sobreponerse a la traición del que parecía su único amigo, aclarar con Alorus lo que ha ocurrido y por último enfrentarse a sus aliados. Una vez calmadas las cosas, su única salida parece ser perseguir a Vetranis y evitar que lleve a término su gran plan.

Resumen de personajes no jugadores

A continuación se presenta un pequeño resumen de los personajes no jugadores más relevantes de la historia. Tienes más información sobre ellos en el «Apéndice I: Bestiario».

Vetranis Vezra. Hechicero psíquico humano y principal villano de la campaña. Encontrará a los aventureros durante su encierro en el monasterio de Methnos y se ganará su simpatía, aunque terminará por traicionarlos para poder escapar. Antiguo compañero y pareja de Alorus Phauzka y líder de la Conjura del Renacer.

Alorus Phauzka. Mago discípulo del viento, gnomo con capacidades psíquicas. A lo largo de la campaña ejercerá como mentor de los aventureros y como principal enemigo de Vetranis Vezra, su antiguo compañero sentimental.

Zandre Duhamel. Semielfo entrado en años y clérigo de Erekar, gobierna el monasterio de Methnos prácticamente desde que se creó. Es el responsable del encierro de los aventureros en el mismo.

Sophat/Serkazz. Vípera maga encerrada en el monasterio de Methnos por sus problemas mentales. Puede ser aliada de los aventureros. Sophat es mentalmente inestable y posee una segunda personalidad llamada Serkazz, una cruel ladrona y asesina que le protege cuando hay problemas.

Aranth Zidanta. Semielfa de Mirianis y paladín de Erekar. Es la líder de la Cofradía de Erekar en Azur. Mantiene en secreto su amistad con Vetranis Vezra, aunque finalmente traicionará todo lo que cree por ayudarle a salvar Voldor.

Velthur Marale. Karasu comerciante. Un vendedor de tomos arcanos y objetos mágicos, miembro de la Liga de Comerciantes de Zabáriax, es una de las personas más influyentes de la región. Es el principal apoyo de Alorus Phauzka y puede facilitar el acceso a los aventureros a equipo especial u objetos mágicos.

Lord Lemirzhan. Famoso mago y alquimista araina que ha hecho fortuna en Azur. Es famoso por sus fiestas y los diferentes eventos sociales en los que participa.

Kan Jianzorg. Felínida mercenaria. Contratada por el ducado de Azur para investigar a los conspiradores y descubrir posibles aliados de Vetranis Vezra en la región.

Gancho de la aventura y cómo crear personajes

La Conjura del Renacer asume que los aventureros habitan en la ciudad de Azur o al menos se encuentran de paso en la misma durante el comienzo de la campaña. La **Guía de Campaña de El Espolón** presenta una información detallada de la región donde tanto el director de juego como los propios jugadores pueden obtener ideas para el trasfondo de sus personajes. Los aventureros comienzan en nivel 1 siguiendo las reglas estándar de creación de personajes incluidas en el manual básico de **El Resurgir del Dragón**, pudiendo incluir sin problema contenido de otros manuales, siendo especialmente recomendable el presentado en la **Guía de Campaña de El Espolón**. Si la campaña va a formar parte de un grupo de Pioneros de Voldor, el juego organizado de **El Resurgir del Dragón**, puede utilizarse todo el contenido derivado sin problema e incluso integrar el grupo en un gremio según las reglas publicadas en **Pioneros de Voldor número 3**.

La aventura asume que los aventureros ya se conocen entre ellos, al menos algunos de ellos, aunque es posible que otros se

incorporen durante las escenas iniciales. Permite a tus jugadores que presenten a sus personajes y se relacionen mínimamente entre ellos antes de lanzarlos de cabeza a la acción.

Existen en Azur varios sucesos relevantes que los aventureros deberían conocer antes de comenzar la aventura y que sería recomendable repasar al comienzo de la primera sesión. Estos sucesos alcanzan muchas capas de la sociedad azurita y son una buena excusa para que los aventureros hayan viajado a la ciudad, según sus diferentes motivaciones. Todos en Azur hablan de ello, y los aventureros, aunque quizás es demasiado pronto



VETRANIS VEZRA

para llamarlos así, se habrán visto influidos por ello de una manera u otra.

- **Desastres naturales:** Aunque Azur ha sido siempre una región afectada por continuos desastres naturales, estos han incrementado su frecuencia y potencia en los últimos años. Además, las diferentes órdenes de druidas y otras clases relacionadas con la naturaleza, como los Discípulos del Viento, han comenzado a avisar de inminentes desastres fruto de la situación crítica de Voldor, aunque no parecen cerca de acordar una posible solución. Aventureros con profesiones como druida, geomante, clérigos de la Madre Abundante o similar, o con trasfondos como Indómito o Colono pueden haber acudido a la región para comprobar los sucesos de primera mano o compartir su conocimiento con otros semejantes.
- **Reuniones diplomáticas:** Tras años de relaciones diplomáticas cada vez más estrechas entre el Imperio Mida y el Ducado de Azur ambos se han convertido en aliados, especialmente a través del comercio. Ahora, organizado por los más altos cargos de la ciudad, en especial los líderes de la Cofradía de Erekar y los Discípulos del Viento, va a tener lugar en Azur un conjunto de reuniones políticas entre ambas potencias para afrontar diversos asuntos, entre los que destacan los recientes desastres naturales. Al comienzo de la aventura, una enorme comitiva Mida está a punto de llegar por mar a la ciudad, incluyendo al segundo hijo del gran emperador Yagar-Yorta It' Antjatjara Yidindji, el joven Yspud-Asijara. Las preparaciones de los festejos han implicado semanas de trabajo, una buena oportunidad para que aventureros con trasfondos como Emisario, De buena familia o Comerciante hayan acudido a la ciudad.
- **Guerra y piratería.** La tensión entre el ducado de Azur y el país de La Garra ha ido en aumento recientemente y se han producido ya algunos pequeños combates entre barcos de uno y otro lado. De igual manera, los piratas de Thraxil y los incursores Hirgur son cada vez más osados y siempre se necesitan buenos soldados y marineros para defender los convoyes comerciales que alimentan la ciudad a diario. Un luchador hábil puede ganarse la vida con facilidad trabajando para la marina ducal o alistándose en los barcos de escolta de la Liga de Comerciantes. O en última estancia, en uno de los barcos pirata de los señores de Thraxil. Cualquiera aventurero de trasfondo Marinero fluvial, Combatiente, Criminal o Pirata puede haber acudido a la ciudad en busca de una oportunidad.
- **Las ruinas de Khrysarlion.** Es conocido por los más eruditos de la región que todo el litoral azurita se encuentra salpicado de las conocidas como ruinas del Imperio Khrysarlion: diversos vestigios de un extraño reino que existió durante los primeros años del gobierno de los Peregrinos, o puede que antes incluso, y que contienen escrituras y extrañas esculturas que fascinan a los arqueólogos y los historiadores. Poco se sabe realmente de estas criaturas, de su relación con la Raza de las Estrellas o de su repentina desaparición, lo que supone un enigma que muchos desean resolver. Esta curiosidad puede ser una buena razón para que personajes de trasfondo Erudito, Estudiosos de los Peregrinos o Explorador de Vajra hayan acudido a Azur, especialmente a la biblioteca de Ekarmaddon donde se exponen varias piezas recuperadas y se atesoran muchos estudios al respecto.

1d12	Rumor
1	Esta mañana un gran grupo de guardias y magos han acudido a detener a un hombre en una de las puertas de acceso a la ciudad. ¡Nunca había visto semejante despliegue! ¿Y para qué? Al final el hombre se ha dejado detener sin más.
2	Cada vez hay en la ciudad más personas afectadas por extrañas locuras, parece algún tipo de enfermedad contagiosa. El monasterio de Methnos está casi lleno y pronto no habrá dónde meter a tanto loco.
3	La Alta Profetisa Onnuriak de Uskanast está convocando a los fieles de Arather de toda la región para una guerra sagrada. Dicen que pronto tratará de marchar contra Azur como en los siglos pasados.
4	El barco de la guardia marina ducal donde mi prima trabajaba fue atacado la semana pasada por piratas y solo unos pocos han sobrevivido. Ha perdido una pierna y no para de contar que fueron atacados por un extraño lagarto marino a las órdenes de los piratas.
5	La mar está cada vez más picada y es más peligroso salir a pescar. Además parece que los hombres pez de las profundidades son cada vez más agresivos y no temen atacar nuestros barcos.
6	Vetranis, el hermano mayor del duque, ha sido visto andando por la ciudad estos últimos días. Su padre le apartó de la línea hereditaria porque sufría trastornos mentales y tuvieron que encerrarlo. La gente le conoce como «el duque Engendro» porque es un monstruo que asesinó a su padre y a su hermana.
7	Hace poco retornó una expedición de la Cofradía de Erekar a las islas del Archipiélago Hundido, al este de Azur. ¡Volvieron con las manos vacías y sin recordar lo que ocurrió!
8	Dicen que la presencia del joven Yspud-Asijara no tiene que ver con la diplomacia, sino por la preocupación del Imperio por un grupo de conspiradores conocidos como la «Conjura del Renacer» dedicado a robar conocimiento prohibido.
9	Se están cometiendo extraños asesinatos en la necrópolis de la ciudad. Están desapareciendo personas y algunas tumbas aparecen abiertas sin explicación aparente. ¡Y a plena luz del día!
10	Los viajeros llegados de Uskanast hablan sobre dragones negros sobrevolando de nuevo el monte Borgald. Deben ser los hijos de los dragones asesinados allí hace más de trescientos años.
11	Parece que hay problemas en las minas de oro de Volmaran. Están muriendo mineros y los supervivientes hablan de extrañas criaturas acechando en los túneles. Si esto continúa, las forjas de Azur no podrán mantener su negocio.
12	Una extraña figura encapuchada recorre las calles por la noche buscando a gritos a «aquellos que buscan la verdad» para «viajar hasta Cormannon y más allá». Alguien debería ver que pretende semejante tipo.

Rumores en Azur

A continuación se presenta una tabla con rumores que pueden escucharse con facilidad por las calles de Azur y sus cercanías. Te recomendamos que permitas a tus aventureros tirar una o dos veces antes de comenzar a jugar la primera sesión para descubrir qué han escuchado desde su llegada a la ciudad y así integrarse con más facilidad en el contexto de la aventura. También puedes recurrir a ella cada vez que lo consideres apropiado, por ejemplo cuando descansen en una de las tabernas o decidan invertir algo de tiempo en hablar con los locales para tratar de obtener información. Ten en cuenta que, aunque algunos de estos rumores están directamente relacionados con los sucesos de la aventura, otros aportan información que puede dar lugar a misiones secundarias o alternativas que no están contempladas en la campaña. Puedes aprovechar estas semillas o crear las tuyas propias para añadir contenido de tu cosecha a la aventura, especialmente si está relacionado con el trasfondo o las motivaciones de los aventureros.

Evolución y ritmo de la campaña

Los sucesos descritos en **La Conjura del Renacer** abarcan varias semanas e implican viajes entre diferentes localizaciones separadas por muchas millas. Como director de juego debes tener en cuenta esto a la hora de marcar el ritmo de avance en tu campaña. Aunque en algunos tramos la acción será frenética y sin descanso, hay otros momentos donde los aventureros pueden descansar y dedicar unas horas a estar lejos de la acción. Hay peligro en las campañas de este estilo de dejarse llevar por las urgencias de salvar el mundo y detener al villano, convirtiéndola en una sucesión de combates y acción rodeados de escenas sin vida. Estos espacios sin acción, donde los aventureros se

recuperan de los esfuerzos y las heridas sufridas, son una buena oportunidad para dar profundidad a los personajes realizando tareas más ordinarias como comprar equipo, preparar los viajes o pasar un rato con su familia y amigos.

La Conjura del Renacer está diseñada para un grupo de cuatro aventureros con las reglas estándar de experiencia descritas en la página 333 de **El Resurgir del Dragón**. Además de la experiencia por derrotar criaturas, se incluyen puntos por alcanzar hitos de la historia y superar eventos clave a la hora de seguir el ritmo apropiado. Durante los cinco capítulos los aventureros deberían avanzar desde el nivel 1 hasta el nivel 12 o 13. Abajo se incluye una pequeña tabla con la progresión de niveles que se espera durante este capítulo como una referencia para el director de juego. Si incluyes misiones o combates adicionales es posible que llegues a los puntos de referencia con más nivel del correspondiente y tengas que añadir monstruos adicionales para mantener el nivel de desafío. Por otro lado, si tus aventureros van por debajo del nivel marcado, es recomendable que añadas encuentros de tu cosecha para recuperar la experiencia correcta. De igual manera, puedes ignorar las reglas de puntos de experiencia y hacer las subidas correspondientes en los puntos indicados en la campaña.

Nivel 1	Los jugadores comienzan la campaña con aventureros recién creados según las reglas estándar del manual básico.
Nivel 2	Los aventureros deberían llegar al nivel 2 tras finalizar la segunda parte, justo antes de ser encerrados en el monasterio de Methnos.
Nivel 3	Los aventureros deberían llegar a nivel 3 tras finalizar la tercera parte o un poco más tarde, al investigar las ruinas subterráneas.
Nivel 4	Los aventureros deberían llegar a nivel 4 al terminar este capítulo, justo a tiempo para afrontar el nuevo capítulo de la campaña.

PRIMERA PARTE: UN RECIBIMIENTO PELIAGUDO

La campaña comienza en la ciudad de Azur, en un día marcado por la recepción de una importante delegación diplomática del Imperio Mida para firmar nuevos tratados con el ducado. Una buena parte de la ciudad asistirá al recibimiento y a los eventos que se celebrarán durante todo el día para evidenciar la importancia de la cumbre diplomática. Los aventureros deberían de estar en Azur al comenzar el día para poder acudir al recibimiento, aunque podrían llegar ese mismo día. También pueden haber llegado hace unos pocos días y aprovechar ese tiempo para explorar la ciudad. Asimismo, la razón por la que los aventureros acuden a los diferentes actos en el puerto puede estar relacionada con su trasfondo o su desempeño antes de la campaña: quizás no han ido como espectadores sino que se encuentran trabajando como guardias, vendiendo sus mercancías en el mercado o formando parte de alguno de los espectáculos. Un usuario mágico podría formar parte del espectáculo de luces, un monje puede realizar espectáculos de acrobacias, un bardo podría ganar algunas monedas actuando en la representación o un clérigo participar en las ceremonias religiosas.

El recibimiento de la comitiva Mida

Los actos del recibimiento comienzan poco después de los primeros rayos de sol y duran casi todo el día. No se sabe exactamente en qué momento del día la comitiva hará presencia en el puerto, aunque se sospecha que será pasado el mediodía. La gente de toda la ciudad se arremolina en la gran avenida del puerto norte, desde donde podrán observarse los diferentes eventos que tendrán lugar. El puerto central de Azur, donde atracará el barco principal de la comitiva, se encuentra cerrado al público y protegido por la guardia para que tenga lugar la recepción oficial con la presencia del duque y otras personalidades importantes. Así, la mayoría de eventos tienen lugar en la amplia avenida frente a los embarcaderos del norte y sus calles aledañas, donde la gente va llegando con el paso de las horas y desde la que se observan con facilidad todos los barcos que entran en la bahía. Por orden del duque, todos los barcos han sido apartados del muelle norte hacia los demás, especialmente los de fuera de la muralla, por lo que durante el día están todos vacíos.

Durante todo el día numerosas personalidades pueden verse en la zona desempeñando diferentes roles acorde a su status. No estaría de más que el director de juego les presentase poco a poco a sus jugadores para que estos se familiaricen con ellos, pues algunos desempeñarán papeles importantes en el futuro. Tienes más información de la mayoría en la **Guía de Campaña de El Espolón**.

Además, mientras todas estas celebraciones tienen lugar, el suelo bajo la costa de Azur va a moverse por sorpresa y, como consecuencia, va a desatar el caos y la muerte en la ciudad. Por supuesto, esto no es realmente casual, sino que es fruto del uso por parte de Vetranis Vezra de la red xiónica desde su encierro en el monasterio de Methnos como parte de su plan. En cada evento que tiene lugar durante esta parte de la aventura se añade una descripción de un pequeño evento climático para que el Director de Juego lo integre en las escenas.

Asistentes a la recepción oficial:

- **Duque Enskel de Azur:** el señor de la región. Lidera también los protocolos diplomáticos.
- **Larsis Tepria, líder de la Liga de Comerciantes de Zabáriax:** Una de las personas más influyentes en el gobierno. Nunca se separa demasiado del duque. Lidera las negociaciones comerciales con los representantes mida.
- **Tanithe Sikarbaal, líder del gremio de los Discípulos del Viento:** Representante de uno de los gremios más poderosos del imperio. Es invitado a todos los actos formales.
- **Velthur Marale, famoso comerciante:** Entre los acompañantes de Larsis Tepria se puede ver a este karasu, miembro también de la liga. Es posible que los aventureros le conozcan, o al menos su fama.
- **Airohua Taia, embajadora mida en Azur:** La representante del Imperio Mida en la ciudad es una persona ostentosa y que disfruta de la adulación. Ha sido una de las claves de este encuentro diplomático.
- **Ahiram Baalat, líder de la flota ducal:** Claramente incómoda con la situación, la semielfa no ha podido evitar asistir al recibimiento, aunque saldrá rápido hacia su flota para intentar ayudar en cuanto las cosas se compliquen.

Otras personalidades:

- **Alorus Phauzka, discípulo del viento:** El futuro mentor de los aventureros realiza el papel principal durante el espectáculo de luces y fuego en el puerto.
- **Aranth Zidanta, líder local de la Cofradía de Erekar:** Poco dada a la política, esta paladín ha preferido dedicarse a la seguridad del evento y se le puede ver hablando y supervisando las acciones de la guardia por toda la zona.

En el puerto, mientras las calles se van llenando de gente, ruido, comerciantes de todo tipo tratando de vender sus mercancías a pleno pulmón y artistas de todo tipo intentan ganarse unas monedas, los siguientes actos van teniendo lugar:

Mercado popular: A lo largo de la gran avenida junto a los muelles vacíos, donde normalmente pueden verse a parejas y familias pasear entre marineros y estibadores, se han levantado dos largas hileras de tenderetes de madera donde los mercaderes de la ciudad exponen sus mercancías, sobretodo comida y bienes de artesanía. Un gran número de mendigos y rateros se han desplazado aquí para aprovechar el alboroto mientras pequeños grupos de artistas, músicos y actores llenan de color el lugar con sus espectáculos, pidiendo a cambio monedas a los presentes.

EL PALO DE LOS GRASIENTOS

Durante toda la mañana, los aventureros pueden participar de un entretenido juego popular zabario que se desarrolla en los muelles y que les permite ganar algunas monedas de oro. También es una buena excusa para realizar algunas tiradas y que jugadores novatos se familiaricen con el sistema. Este juego, conocido como «el palo de los grasientos», consiste en caminar sobre un palo utilizando solo las piernas por un poste liso de 20 pies ligeramente inclinado hacia arriba, casi horizontal, sobre las aguas del puerto. Llegar desde el puerto hasta el extremo del poste requiere una tirada de Destreza (Acrobacias) a CD 12 y fallar equivale a caer al agua y quedar eliminado. Una vez en el extremo, se debe recoger una piedra de 4 libras de peso mientras «los grasientos», un grupo de marineros que esperan en una barcaza bajo el palo, le lanzan bolas de grasa tanto a él como al poste. Para evitar ser pringado de grasa, se debe superar una tirada de salvación de Destreza a CD 12. En caso de fallar, la tirada de Destreza (Acrobacias) a CD 12 para volver sin caerse se realiza con Desventaja.

Aquellos que logren volver al muelle con la piedra en brazos será recompensado por 10 monedas de oro, cortesía de la embajada mida.

Clima: A medida que avanza la mañana, aunque apenas es perceptible, alguien competente con la habilidad de Naturaleza o Vehículos (marítimos) puede darse cuenta de que el mar presenta un oleaje extrañamente irregular.

Representación teatral: A media mañana, un grupo de estibadores monta un escenario flotante de madera frente al puerto, a la vista de todos, para albergar algunos espectáculos. El primero de ellos es una representación teatral de un grupo local que incorpora algunos instrumentos y actores de nivel medio pero con un vestuario muy logrado. Durante poco más de una hora, estos representarán un capítulo de la historia de la ciudad para gloria del actual duque. Se trata la historia de cómo un joven Enskel debe hacer frente a la muerte de su padre, el duque Ravann, y su hermana fruto de una conspiración de su monstruoso hermano Vetranis, conocido popularmente como el duque Engendro. Enskel supera todas las dificultades, expulsa a su horrible hermano y se convierte en un gobernante justo para todos. Obviamente, se trata de una historia completamente sesgada y distorsionada para engrandecer al duque, pero permite a los aventureros conocer (más o menos) algo de la historia de la ciudad y de su futuro enemigo Vetranis Vezra. Aquellos aventureros que presencian la obra con atención tienen ventaja en futuras tiradas de Inteligencia (Historia) relacionadas con Azur o Vetranis Vezra.

Clima: Durante toda la obra de teatro, el escenario se mueve bastante y los estibadores deben hacer muchos esfuerzos por mantenerlo estable mediante anclajes y cuerdas. A lo lejos pueden oírse las olas golpeando con fuerza contra la muralla del malecón.

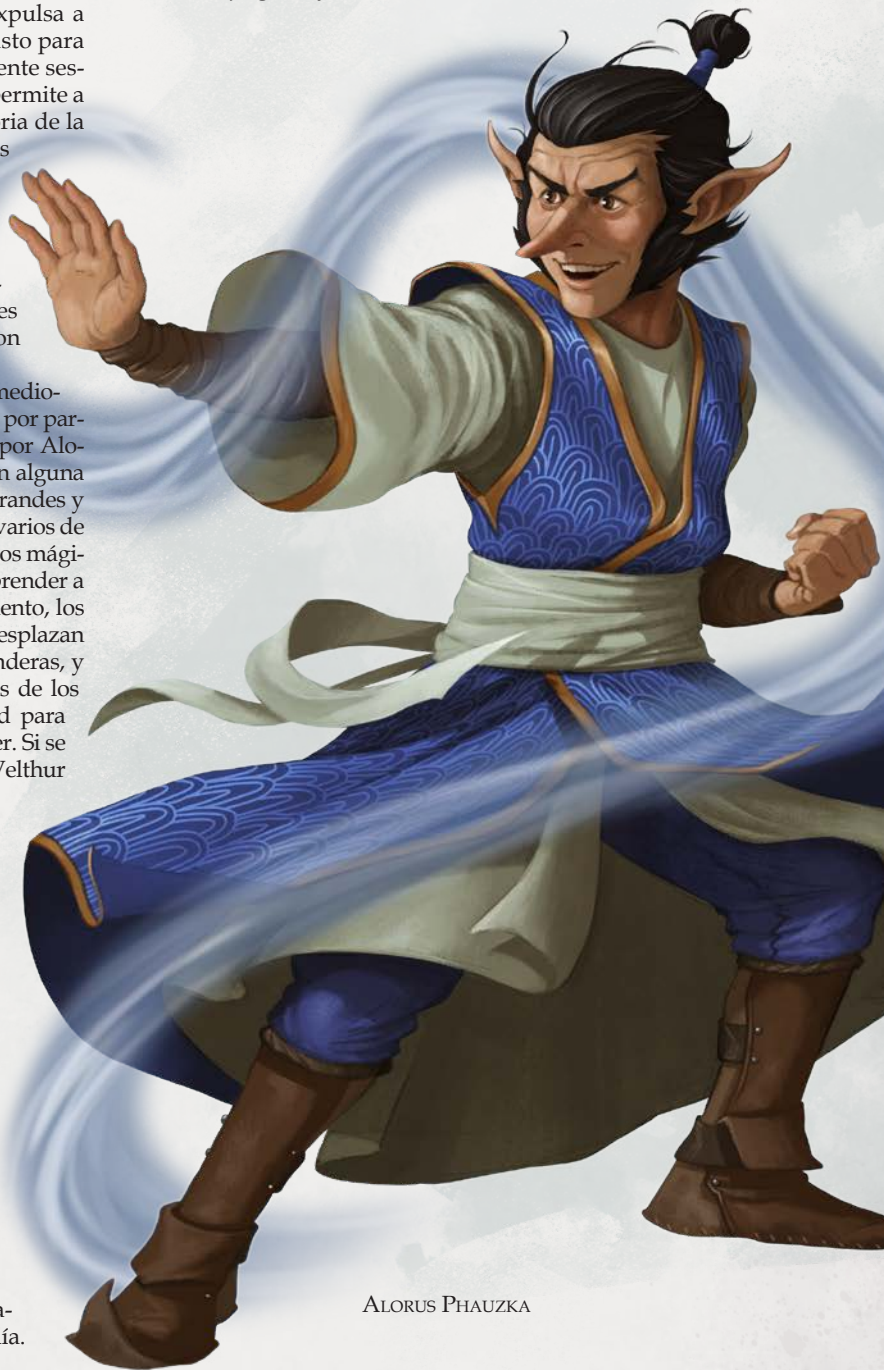
Espectáculo de luces y fuego mágico: Poco antes del mediodía, el escenario del puerto alberga un espectáculo mágico por parte del gremio de Discípulos del Viento y protagonizado por Alorus Phauzka, a quien conocerán todos los aventureros con alguna relación previa con los Discípulos del Viento. Vistiendo grandes y holgadas túnicas multicolor de tonos vívidos, el gnomo y varios de sus acompañantes realizan una mezcla de acrobacias, trucos mágicos y juegos con fuego diseñados especialmente para sorprender a las gentes de la ciudad. Manipulando las corrientes de viento, los actores mueven el fuego y el agua por el escenario, se desplazan sobre el viento arrastrando sus túnicas como grandes banderas, y representan una danza que recuerda a los caóticos ciclos de los elementos primordiales. Esta es una buena oportunidad para presentar a Alorus y dar una pequeña muestra de su poder. Si se le observa tras la obra, se le puede ver codeándose con Velthur Marale y otras personalidades de la ciudad.

Clima: El oleaje sigue cogiendo fuerza y los protagonistas del espectáculo amenazan en ocasiones con caerse al agua, para risa del público general. Algunas olas especialmente fuertes logran superar la altura del puerto, pese a la protección del malecón, y empapan a los más cercanos. Puede oírse a capitanes, mercaderes y marineros preocupados, y algunos incluso se marcan para asegurar sus barcos en puerto.

Bendiciones sagradas y ofrendas a los dioses: Tras finalizar el espectáculo, las diferentes órdenes religiosas de la ciudad organizarán pequeñas ceremonias religiosas con las que bendecir el encuentro diplomático y presentar ofrendas a los dioses que les concedan acuerdos beneficiosos para todos. Cada sacerdote ocupará uno de los muelles y los fieles se reunirán a su alrededor, aunque la mayoría se limitará a verlo desde la avenida, ya que tampoco hay demasiado espacio. Aquellos aventureros que participen activamente en la ceremonia de su religión obtienen un bonificador sagrado de +1 a sus tiradas de salvación durante el resto del día.

Las congregaciones que organizan estas ceremonias son la iglesia de Eurana, la cofradía de Erekar (con Aranth Zidanta), los navegantes de Lushtra, la orden de Praxis, la iglesia de Arastu y el Principio Rector mida.

Clima: Durante las ceremonias, el suelo tiembla ligeramente en un par de ocasiones, aunque solo aquellos más sensibles como Druidas o Geomantes pueden sentirlo con seguridad. Pocos segundos después de terminar la última ceremonia, un pequeño estruendo puede oírse en la lejanía, sobre el jolgorio: a pocas millas de distancia del puerto tres fumarolas negras surgen bajo las aguas y poco después un temblor algo más fuerte derriba unos pocos puestos de venta. Aunque los extranjeros se asustan gravemente, los habitantes de la ciudad están acostumbrados a pequeñas convulsiones de la tierra y rápidamente vuelven al jolgorio y la fiesta.



ALORUS PHAUZKA

Banquete en honor de los invitados: Algo más tarde de lo que debería, tiene lugar el banquete popular cortesía del Imperio Mida. A través del personal de su embajada y con la ayuda de los guardias, los puestos de venta se retiran y se organiza una hilera de grandes mesas en el centro de la avenida para comer y beber. En nombre de la generosidad del gran emperador Yagar-Yorta It'Antjatjara Yidindji de los mida, se comienzan a servir ingentes cantidades de comida y bebida para alimentar a una buena parte de los asistentes. Los olores a las exóticas especias de los platos mida y su vino dulce llenan el lugar junto a los gritos, risas y chanzas de los felices habitantes tras las peleas iniciales para coger sitio en las mesas. Para cuando la comida se ha terminado, el número de borrachos se ha multiplicado y la guardia tiene que redoblar sus esfuerzos para evitar trifulcas e incidentes. Un aventurero que decida beber hasta el punto de emborracharse es considerado bajo el estado envenenado hasta que realice un descanso corto.

Al comienzo del banquete, aparecen en el horizonte las cuatro embarcaciones Mida donde viaja la delegación diplomática. Lidera la marcha la descomunal embarcación Mandato Divino, un buque de madera de 450 pies de eslora y 200 pies de manga, mucho más grande que cualquier navío zabario existente, y la siguen el Siervo leal, el Último Poema y el Ánima Astral, tres embarcaciones de estilo mida pero mucho más discretas. La mar embravecida ralentiza su marcha, aunque no parecen amenazados con un posible naufragio. La mayoría de la gente está más centrada en comer que en lo que está sucediendo en el mar.

Clima: Llegado este momento, las olas golpean contra toda la costa de Azur con una fuerza inusual y los espectadores se ven obligados a apartarse unos metros para no ser arrastrados al mar. Alguien que se acerque a las aguas puede comprobar que se ha teñido de tonos negruzcos fruto de la tierra y ceniza que flota en su interior y de ella emana una pequeña niebla. Los barcos mida se mueven con fuerza en su entrada a la bahía y entre la gente pueden oírse comentarios crueles sobre midas ahogados. Aunque la situación parece complicarse por momentos, las autoridades se niegan a cancelar la recepción y los espectadores se limitan a apartarse del oleaje. Incluso algunos hipótidos y anuros aprovechan para obtener mejores sitios sin que les importe demasiado mojarse.

El ataque desde las profundidades

Mientras el mar se complica más aún, las embarcaciones mida entran en fila en el puerto de Azur, rodeando el malecón y accediendo a la zona preparada para ello. La gigantesca Mandato Divino atraca con contundencia frente a la comitiva de recibimiento. Mientras los demás barcos se mueven con dificultad para tratar de atracar en los embarcaderos cercanos (puedes ver dónde atracan cada una en el mapa del «Apéndice II: Distrito portuario norte» al final de la aventura), el príncipe Yspud-Asijara y una legión de escoltas, diplomáticos y mercaderes de coloridos ropajes descienden a las calles y, tras saludar brevemente al duque Enskel, todos se desplazan hacia el castillo ducal fuertemente escoltados. Mientras esto ocurre y los habitantes más cercanos lo celebran lanzando flores y vítores al cielo, el resto de habitantes espera a ver llegar los demás barcos para darles la bienvenida.

Sin embargo, las cosas van a empeorar y los aventureros van a verse obligados a defender a los inocentes y luchar para evitar desgracias. Como parte del plan de Vetrans, los recientes temblores provocados por la maquinaria arcaica que descansa hundida en las profundidades y que logra activar brevemente gracias a la red xiónica, han arrasado la colonia de sajuaguines más cercana a Azur y ha obligado a las maliciosas criaturas submarinas a escapar hacia la costa. Con una oleada de gritos de pánico por toda la ciudad, decenas de sajuaguines y náufragos reanimados (cadáveres de marineros ahogados que los sajuaguines recogen y convierten en sus esclavos no muertos)

emergen de las aguas turbulentas y se lanzan contra la población local. Se trata de monstruos humanoides que viven bajo las aguas, con la piel cubierta de escamas verdosas, extremidades palmeadas y bocas llenas de afilados dientes. Portan espadas oxidadas pero con punta y les acompañan los cadáveres abotargados de aquellos que se hundieron en sus aguas.

Hay aproximadamente cincuenta de estas criaturas atacando Azur, pero no es necesario desarrollar estos combates, centrándonos únicamente en aquellos donde participan los aventureros y se describen a continuación. La guardia de la ciudad es capaz de repeler el ataque, aunque sufrirán varias bajas además de algunas víctimas inocentes.

Criaturas: Junto a la extraña niebla que emana del agua del mar y el inusualmente fuerte oleaje, que empapa a todos los que están en el puerto y la avenida, un buen número de sajuaguines se lanzan sobre la costa de toda la ciudad dispuestos a asustar a la población, acabando con cualquier amenaza y robando todo lo que puedan. Cualquier aventurero que supere una tirada de Sabiduría (Percepción) a CD 10 puede observar entre el caos y los gritos que tienen lugar por toda la ciudad a un grupo de tres sajuaguines que han emergido en la zona en la que se encuentran. Aquellos que hayan superado la tirada podrán actuar durante el primer turno, mientras que el resto se considera sorprendido.

En este primer combate los aventureros tendrán que enfrentarse a tres asaltantes sajuaguín que no dudarán en atacarles a ellos y a cualquiera que esté cerca.

3 asaltantes sajuaguín (Ver «Apéndice I: Bestiario»)

Táctica: Pese a su aspecto monstruoso y el caos a su alrededor, los asaltantes sajuaguín se encuentran también desorientados con la situación y atacarán a cualquiera que les parezca una amenaza, aunque no diferencian demasiado entre los habitantes de la superficie. Cualquiera que porte un arma o algo de fuego, por ejemplo, puede ser víctima de estas criaturas. Como director de juego puedes aprovechar esto para facilitar el combate a tus jugadores, presentando estrategias sencillas y ofreciendo oportunidades de causar mucho daño.

Moral: Los sajuaguín no tienen a donde volver y sus familias dependen de ellos para encontrar un lugar en la superficie. No se retirarán del combate y lucharán hasta la muerte o hasta que pierdan el conocimiento.

Urgencia en el muelle

Después de que los aventureros derrotan a los primeros sajuaguines y tras unos pocos asaltos para recuperarse y comprobar la caótica situación a su alrededor, su ayuda volverá a ser requerida para evitar una masacre. Como director de juego puedes aprovechar esta pausa para describir cómo por toda la ciudad la guardia y otros voluntarios tratan de defenderse de las bestiales criaturas que apuñalan, muerden y arrojan al agua a todos los inocentes a su alcance. También resultará muy útil introducir en estas escenas a mercaderes y nobles que habían acudido a ver el espectáculo y que podrán escapar a tiempo gracias a los aventureros. Durante la segunda parte, los aventureros recibirán esos agradecimientos y estas escenas son un buen momento para justificar lo que ocurrirá e introducir algunos nobles, como el propio lord Lemirzhan.

Criaturas: Antes o después los gritos de los trabajadores que estaban desmontando el escenario flotante llamará la atención de los aventureros. Aunque ya ha sido anclado a uno de los embarcaderos, se mueve peligrosamente y varios trabajadores han quedado atrapados sobre él. Dos asaltantes sajuaguines, acompañados de cuatro náufragos reanimados a través de nigromancia ocupan el embarcadero y avanzan lentamente dispuestos a devorar a los atrapados.

UN POCO DE AYUDA

Si durante estos combates iniciales los aventureros necesitan una ayuda o están sufriendo demasiados daños, **Aranth Zidanta**, líder local de la Cofradía de Erekar, puede hacer acto de presencia en los descansos entre los combates para ofrecer curaciones u otros conjuros al grupo. De igual manera, si en algún momento se requiere la ayuda de la guardia de la ciudad, esta llegará acompañada de varios guardias.

2 asaltantes sajuaguín

Táctica: Los asaltantes tratarán de hacerse fuerte en el embarcadero, apoyándose en los reanimados para bloquear a sus atacantes e impedir que rescaten a los inocentes. Si alguno de sus enemigos cae al agua se lanzarán sobre él sin piedad.

Moral: Al igual que sus compañeros, estos asaltantes lucharán hasta la muerte.

3 náufragos reanimados

Táctica: Los náufragos reanimados tienen una baja capacidad de causar daño a sus enemigos y su velocidad es limitada. En combate ejercerán como refuerzo de los asaltantes sajuaguín, que es lo que les han ordenado, tratando de sacar provecho de su rasgo de *Tácticas de manada*. El punto fuerte de estos cadáveres abotargados es el asco que produce tanto su presencia como el efecto que tienen los ataques sobre ellos, salpicando agua y vísceras necrosadas por todas partes. No tengas reparos en enriquecer este combate con descripciones «desagradables» de estas criaturas.

Moral: Estos muertos vivientes siguen las órdenes del nigromante que los ha creado, así que lucharán hasta la muerte.

La llegada del Ánima Astral

El caos reinante en la ciudad y el ataque de los sajuaguines ha pillado al Ánima Astral, el último de los barcos mida, camino del embarcadero. Presas del pánico, las turbulencias de las aguas y un grupo de náufragos reanimados que ha subido al barco, sus marineros han perdido el control de la embarcación y esta va a estrellarse irremediablemente contra el embarcadero donde se encuentran los aventureros. Este es el último incidente que los aventureros van a tener que solucionar y en última instancia va a provocar que estos se vean inmersos en la trama principal de la campaña.

En su interior, además de varios marineros, viaja una anciana mida llamada Hiddia. Es una de las personas de confianza del príncipe y la encargada de la investigación sobre los khrysarlion. Su papel en los próximos días es el de poner en común su conocimiento con otros estudiosos de Azur, en especial lo relativo a los conspiradores de Vetrans. Porta consigo un pesado artefacto khrysarlion para que sus colaboradores pudieran investigarlo, aunque ha viajado con ella en otro de los barcos para tratar de mantener el secreto.

Criaturas: Pese al estruendo y la destrucción provocada por el barco contra la avenida, parece que una parte de su tripulación ha sobrevivido. Cuatro marineros mida ataviados con ropas sencillas y algunas heridas leves que trataban de luchar contra los náufragos reanimados, saltarán de la borda hasta la calle y pedirán ayuda para los que aún se encuentran dentro, pues no se atreven a enfrentarse a las criaturas submarinas. A la vez, un nigromante sajuaguín (el líder de la expedición) emerge junto a tres de sus esclavos muertos vivientes y se enfrentan a cualquiera que les plante cara. Tras 1d4 turnos, emerge del Ánima Astral la diplomática Hiddia, descolgándose con dificultad de la cubierta del barco hacia la calle y portando un pesado bloque cubierto por una tela roja en sus brazos (el artefacto khrysarlion). Tratará de evitar a

las criaturas y huir, pero por nada del mundo abandonará aquello que ha rescatado del barco. No hay duda de que morirá si los aventureros no hacen algo por ayudarla.

3 náufragos reanimados

Táctica: El objetivo de los náufragos es el de proteger a su líder y creador y se posicionarán para evitar ataques hacia él cuando empiece el combate. Aun así, no dejan de ser hambrientos muertos vivientes que no dudarán en devorar los cadáveres del interior del barco mientras no tengan otra orden.

Moral: Estos muertos vivientes siguen las órdenes del nigromante que los ha creado, así que lucharán hasta la muerte.

Nigromante sajuaguín

Táctica: Durante su primer turno de combate, el nigromante utilizará *Falsa vida* para fortalecerse. Después utilizará *Grasa* para tratar de bloquear a los aventureros y a partir de ese momento utilizar *Proyectil mágico* y *Toque helado* contra ellos, tratando de mantener en todo momento la distancia.

Moral: El nigromante sajuaguín lucha a muerte pese a ser una criatura profundamente cobarde, pues no tiene a donde volver.

El verdadero gancho de la aventura

La verdadera razón por la que los aventureros se verán sumergidos en la conspiración de Vetrans y sus compañeros conspiradores y se verán obligados a investigar sus actividades tiene lugar durante esta escena. Por accidente, a través del artefacto khrysarlion que porta Hiddia, los aventureros van a quedar permanentemente enlazados con la red xiónica en contra de su voluntad y en las próximas escenas sufrirán las consecuencias de lo ocurrido. Debido a la conexión de Vetrans con la red xiónica que está teniendo lugar a pocos cientos de pies durante la escena, el artefacto de Hiddia se ha activado repentinamente y, aunque es poco más que una reliquia, su mal funcionamiento va a marcar la vida de los aventureros para siempre.

Los detalles de la escena quedan en tu mano como director de juego, aunque aquí se dan algunas indicaciones al respecto. Lo único realmente necesario es que, en algún momento del combate o inmediatamente tras terminar, el artefacto de Hiddia quedará a la vista y brillará con una luz mágica que sorprenderá a todos los presentes. Se trata de una tablilla de piedra poco más grande que un libro que claramente formaba parte de una pieza más grande y que en su interior tiene varios cristales de xion muy pequeños que iluminan extraños signos grabados en su superficie.

La escena puede discurrir de diversas maneras, puede ser que el artefacto se le caiga a Hiddia al suelo durante su huida del barco o de los muertos vivientes y quede a la vista, o que alguno de los aventureros trate de recogerlo del suelo. Si hay algún aventurero con tendencias a robar o curiosar objetos mágicos o brillantes, sería interesante que tratase de acceder a él aún en brazos de la mida y desencadene así el efecto. En última instancia, una vez a salvo (si es que no ha muerto, que puede ocurrir) Hiddia querrá comprobar el estado del objeto y se sorprenderá por la luz que ha comenzado a emitir.

En cualquier caso, en el momento que creas más adecuado, el extraño artefacto comienza a brillar durante varios segundos hasta activarse por última vez, provocando que todas las criaturas vivas que se encuentren cerca de él sufran un leve desvanecimiento y tendrán una extraña visión mientras sus mentes se conectan a la red xiónica:

Todo se frena a vuestro alrededor y vuestro cuerpo se queda en pie, inmóvil, mientras vuestra mente es absorbida a las profundidades marinas. A vuestro alrededor, vuestros sentidos solo pueden percibir oscuridad, frío y un coro de voces que parece gritar desde la distancia. Son inteligibles, pero parecen centenares.

Tras esta breve visión (su primera y fugaz experiencia con la red xiónica) los aventureros vuelven a su cuerpo y la escena puede continuar. Por supuesto, Hiddia ha compartido la extraña visión pero no tiene ni idea de qué ha ocurrido y el artefacto parece haberse apagado. Las consecuencias de lo ocurrido no serán visibles hasta pasados unos días (ver «Segunda parte: Agradecimientos y pesadillas») pero, aunque no lo saben, los aventureros han visto sus mentes enlazadas a la red xiónica a través de un antiguo artefacto para vincular esclavos que ha quedado completamente inútil tras esta última activación y que les deja a merced de la gran sabiduría ancestral de los khrysarlion.

Vuelta a la normalidad

Una vez derrotados los atacantes sajuaguines, los habitantes de la ciudad irán volviendo poco a poco a su rutina, aunque muy preocupados por lo ocurrido y posibles réplicas. Si Hiddia ha sobrevivido, tratará de recoger su objeto y marcharse con el resto de los diplomáticos sin dar explicaciones a los aventureros, aunque se deshará en agradecimientos si le han salvado la vida antes de marcharse. Todo lo relacionado con los khrysarlion es alto secreto para el Imperio Mida y compartir esa información es considerado tradición. En caso de necesitarlo, los guardias

de la ciudad acudirán en ayuda de Hiddia. Aunque preferirían no enfrentarse a los héroes que acaban de salvar a muchos inocentes, no desean causar un incidente diplomático con los mida. Un aventurero que vea de cerca el artefacto puede reconocerlo como de origen khrysarlion si supera una tirada de Inteligencia (Arcanos) a CD 15.

En el resto de la ciudad el ataque de los sajuaguines ha tenido el mismo la misma suerte, aunque con un número desigual de daños y bajas. Los guardias de la ciudad, con la ayuda de los aventureros si así lo desean, tratarán de esclarecer lo ocurrido tras la batalla pero la verdad es que son víctimas de las circunstancias al igual que los habitantes de la ciudad. Finalmente todo parece haber sido fruto de un desastre natural fortuito. Los ciudadanos vuelven poco a poco a sus quehaceres diarios y los aventureros son libres de ir a descansar a una taberna o a sus propios hogares.

Hitos de la historia

Defender el puerto del ataque de los sajuaguines. Hito intermedio: 50 px por aventurero.

Proteger a Hiddia de los sajuaguines. Hito menor: 25 px por aventurero.

SEGUNDA PARTE: AGRADECIMIENTOS Y PESADILLAS

Tras lo ocurrido, los habitantes de Azur van volviendo a la normalidad poco a poco, aunque para aquellos que han perdido amigos o familiares la vida no volverá a ser igual y durante los próximos días el número de ceremonias religiosas, funerales y homenajes en las calles aumentará notablemente. También el mar ha vuelto a su relativa calma y las fumarolas negras se han extinguido, aunque los rumores sobre su significado no cesarán en las próximas semanas. De igual manera, una parte de aquellos que sobrevivieron han decidido celebrar la vida mediante nuevas fiestas, aunque en esta ocasión en círculos más privados y elitistas. Por su parte, tanto los aventureros como los demás que se enfrentaron a los invasores son considerados como héroes por aquellos que salvaron la vida gracias a sus esfuerzos. La fama y el agradecimiento en Azur son breves pero intensos y, antes de que sus ciudadanos se olviden de ellos a favor de otras figuras públicas, los aventureros van a tener la oportunidad de participar en algunos eventos en los días siguientes al ataque donde poder codearse con algunas figuras importantes de la ciudad cuya ayuda puede ser relevante en el futuro.

A continuación se describen tres semillas de aventura relacionadas con las celebraciones posteriores al ataque a Azur. Pueden jugarse en cualquier orden y su objetivo es que los aventureros se relacionen con algunos personajes clave y que vayan experimentando los primeros síntomas de su exposición a la red xiónica. En este sentido, lo más relevante es presenciar el ataque xiónico sufrido por Hiddia, que les servirá para conocer los efectos secundarios que les afectarán después. Como director de juego puedes aprovechar esta parte de la campaña para introducir los eventos que consideres para enriquecer la historia así como fortalecer la unión entre los aventureros en caso de que apenas se conociesen con anterioridad. Son especialmente interesantes las escenas donde los diferentes habitantes de Azur muestren agradecimiento a los aventureros y les enseñen distintas facetas de la vida en la metrópolis, sobre todo si sirven para explorar y enriquecer el trasfondo de los aventureros.

Cuando hayas terminado estos eventos y los que hayas creado, pasa a la última sección «Pesadillas en las profundidades» para avanzar a la siguiente parte de la campaña. Esto no debería de tardar más de dos o tres días desde el ataque de los sajuaguines.

La invitación de Hiddia

Entre los ciudadanos más agradecidos con los aventureros, como es lógico, se encuentra Hiddia a quien los aventureros deberían haber salvado en la parte anterior. Si tus jugadores no pudieron salvarla, puedes saltar esta escena sin problema o sustituir a Hiddia por alguno de sus aliados mida. Pese a haber viajado en otro barco y mantenerse alejada del príncipe Yspud-Asijara, Hiddia es una de las personas más importantes de los enviados mida, aunque su trabajo como experta en el legado khrysarlion la obliga a llevar en secreto la mayoría de sus actividades. Como gesto de agradecimiento hacia los héroes que le salvaron la vida, Hiddia ha organizado una fiesta privada en la mansión de su amigo **lord Lemirzhan** (Ver «Apéndice II: Distrito portuario norte») a la que los aventureros serán invitados de manera insistente.

La invitación se realizará, en principio, a través de uno de los trovadores de lord Lemirzhan, un mediano poeta llamado Razu Rasgarapsodias que acostumbra a hablar mediante rimas o canciones. Razu intentará que todo el mundo sepa que su señor organiza una fiesta con los héroes, pues le encantan las habladurías y chismorreos, así que probablemente su invitación se realizará en un lugar público donde pueda encontrar a los aventureros juntos, como una taberna, un mercado o una plaza. Solo si no queda más remedio realizará la invitación de manera individual o en un lugar privado. En caso de que los aventureros rechacen la invitación, pocas horas después el mismísimo lord Lemirzhan, ataviado con sus mejores ropas, acudirá a ellos para tratar de convencerles: «*Para el gran Lemirzhan y su invitada, la sabia Hiddia, vuestra ausencia sería una supurante herida de la que nunca nos recuperaríamos en Azur y es de justicia divina, por los dioses, que seáis agasajados como corresponde a héroes de vuestra virtud y valor.*».

Así pues, la fiesta tendrá lugar en la mansión de lord Lemirzhan por la noche unos días después del incidente y a ella

acudirán una veintena de ilustres invitados de la baja nobleza azurita. La fiesta consiste en un gran banquete en el gran salón de la primera planta, animado con varios espectáculos contratados por el propio Lemirzhan, como son piromantes y sus exhibiciones de fuego, acróbatas, bardos e incluso un número final protagonizado por el propio anfitrión. También se pedirá a los aventureros que realicen demostraciones de sus habilidades a los presentes en varias ocasiones y que narren lo ocurrido en el puerto u otras aventuras, siendo una gran oportunidad de lucirse para bardos y aventureros con carisma.

Además de los nobles presentes, el personaje más importante de la escena es la propia Hiddia que se mostrará muy agradecida con los aventureros y no tendrá problema en hablar con ellos sobre todo aquello que quieran tratar. Si le preguntan por el artefacto khrysarlion preferirá contestar en un lugar apartado, lejos de «oídos curiosos y manos amenazadoras». Confirmará que se trataba de una reliquia khrysarlion traída desde el Imperio Mida como parte de su trabajo como arqueóloga, pero desconoce qué le ocurrió en el puerto, pues el artefacto siempre había permanecido inerte. También les informará de que ya lo ha entregado a sus contactos y no sabe qué será de él. Hiddia ha terminado su trabajo con el artefacto y por el momento queda fuera del alcance de los aventureros.

Si estos logran una buena relación con la anciana mida a través de una buena interpretación o tiradas exitosas de Carisma, les confesará que sospecha que el artefacto estaba diseñado para relacionarse de alguna manera con sujetos psiónicos, aunque no ha podido demostrar nada.

Criaturas: Se solicitará a los aventureros dejar sus armas en la puerta por decoro, aunque no insistirán demasiado. Avanzada la noche, motivado por el alcohol y el ambiente, lord Lemirzhan se animará a hacer una pequeña demostración de su conocimiento mágico, más espectacular que práctico. Se subirá al centro de la mesa, solicitará a sus siervos sus cuatro cimitarras familiares, las esgrimirá con sus cuatro manos y comenzará a lanzarlas por los aires realizando juegos malabares. Cuando tenga al público en su bolsillo, activará los conjuros de las espadas y estas comenzarán a volar por la sala realizando acrobacias y amenazando con herir a los presentes. Aunque no es algo peligroso, otro evento simultáneo va a obligar a los aventureros a volver a salvar el día. Mientras las espadas vuelan, Hiddia va a sufrir su primera (y letal) reacción a la conexión con la red xiónica (ver «Pesadillas de las profundidades» más adelante). Entre gritos y estertores, la anciana mida se lleva las manos a la cabeza y cae al suelo de golpe. Instantes después, todos en la sala comienzan a sufrir un gran dolor en su cabeza fruto de las emanaciones psiónicas de Hiddia. En ese momento, los aventureros deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría a CD 12 para no quedar Aturdido, pudiendo repetirla al final de cada turno posterior. Mientras tanto, Lemirzhan está inconsciente y ha perdido el control de sus espadas voladoras, que ahora sí amenazan con dañar o asesinar a cualquiera de los invitados, aturdidos e indefensos en el suelo.

Cuando todo termine, podrán comprobar que Hiddia ha fallecido y la fiesta se dará por concluida.

4 espadas voladoras (El Resurgir del Dragón, página 457)

Táctica: Sin el control directo de su conjurador, las espadas voladoras se mueven en todas direcciones (determina la dirección aleatoriamente cada turno) atacando a cualquiera con quien se traben. Si alguna criatura les causa daño atacarán a esa criatura hasta que acaben con ella o sean destruidas. Hay cuatro guardias de lord Lemirzhan controlando la fiesta, por si los aventureros necesitan armas para defenderse.

Moral: Las espadas carecen de consciencia y por lo tanto no huyen nunca.

La llamada de la historia

Entre todas las misiones sagradas de la Cofradía de Erekar se encuentra la de registrar la historia de Voldor con el mayor grado de exhaustividad posible y eso incluye los eventos recientes ocurridos en Azur. En algún momento tras lo ocurrido, Aranth Zidanta, líder local de la Cofradía de Erekar, buscará a los aventureros para solicitarles un favor en nombre de su orden. Aranth desea que estos le acompañen hasta la abadía de la orden para ser entrevistados y dibujados por sus artistas. Los monjes de Erekar consideran que es importante registrar lo ocurrido en el puerto y especialmente el papel jugado por los aventureros. Si aceptan, serán acompañados hasta la abadía, donde serán saludados por diversos frailes, bardos y clérigos del dios del conocimiento que les acosarán con preguntas y detalles en base a los rumores que han escuchado. Les pedirán relatar con todo detalle lo ocurrido y después les pedirán posar con su equipo en diferentes posturas para que los artistas creen ilustraciones de lo ocurrido para gloria de su deidad. Esto puede dar lugar a una escena divertida en la que los aventureros puedan demostrar su ego y venirse arriba mientras los ilustradores les piden mantener posturas de lo más incómodo y extraño. Por supuesto, todo el contenido generado será almacenado en las galerías y bibliotecas de la orden y el público tendrá pocas oportunidades de disfrutar de ello.

Entre tanto, la visita a la abadía de Erekar es una oportunidad para que los aventureros conozcan a esta orden, su papel en la ciudad y a la propia Aranth, pues podrían ser futuros aliados en la misión que está por venir. También es un lugar de conocimiento y en consecuencia los aventureros pueden obtener información sobre muchísimos temas si piden acceso a sus libros o hablan con sus sacerdotes. Si preguntan por las ruinas khrysarlion, les recomendarán visitar la Biblioteca de Ekarmaddon, de la que tienes información en el «Apéndice II: Distrito portuario norte» y en la que pueden obtener información más exhaustiva. Si los aventureros hablan durante su relato de su experiencia en la red xiónica, los miembros de la cofradía se verán muy interesados y si dan suficiente detalle, es posible que alguno de ellos relacione su extraña pesadilla con otros relatos similares por parte de algunos pacientes del monasterio de Methnos. Dado que el líder del monasterio, el preceptor Duhamel, es un miembro de la cofradía de Erekar, estos pueden invitar a los aventureros a visitarle en el monasterio y hablar con él para seguir investigando.

Criaturas: En un momento dado, hará acto de presencia en la abadía Kan Jianzorg, una felínida monje que trabaja como mercenario en Azur, conocida por cualquier aventurero con un trasfondo apropiado. Kan Jianzorg va acompañada por cuatro bandidos a los que ha contratado en los suburbios como ayudantes durante su misión actual. Está trabajando a las órdenes de la Liga de Comerciantes zabarios para investigar y detener a cualquiera sospechoso de ser un aliado del conspirador Vetrans Vezra, aunque este ya ha sido detenido y encerrado en el monasterio de Methnos.

Kan Jianzorg sospecha que Aranth Zidanta es una amiga y aliada de Vetrans, pues este fue miembro de la orden durante muchos años y así se lo hará saber a todos los presentes a voz en grito. Aunque tratará de amenazarla para que confiese, dado que no tiene pruebas la escena se quedará en un cruce de acusaciones y gritos entre Kan y Aranth hasta que la mercenaria sea invitada a marcharse. Aquí los aventureros tienen una buena oportunidad para ganarse la amistad o enemistad de una y otra, lo que les ayudará o complicará las cosas en el futuro. Realmente Kan está en lo cierto y Aranth es una vieja amiga de Vetrans que le ha ayudado a descubrir, entre otras cosas, las ruinas enterradas bajo el propio monasterio de Methnos. Aunque aún

es pronto para que los aventureros puedan descubrir nada, es un buen momento para presentar los primeros rumores de la conspiración y empezar a sembrar sospechas de todo el mundo. Por su parte, Kan tendrá su parte de protagonismo en capítulos posteriores.

Kan Jianzorg (Ver «Apéndice I: Bestiario») y 3 bandidos (El Resurgir del Dragón, página 363)

Táctica: Kan y sus acompañantes no están tan locos (al menos de momento) como para comenzar una pelea en el santuario de Erekar, salvo que sean atacados primero. En ese caso, lucharán únicamente lo necesario para escapar de allí, golpeando y retrocediendo o utilizando su acción de retirada cuando les resulte posible.

Moral: Los bandidos que acompañan a Kan se rendirán cuando les queden menos de 4 puntos de golpe y pedirán clemencia. Kan se rendirá cuando le queden 20 puntos de golpe o menos, aunque sería suicida por parte de los aventureros enfrentarse abiertamente a ella.

Velthur Marale y los mercaderes

La última de las celebraciones a las que los aventureros serán invitados es un evento público organizado por el famoso mercader de objetos mágicos Velthur Marale, aliado de Alorus Phauzka y miembro de la Liga Comercial zabaria (aunque conocidos por todos son sus disputas con su líder Tanithe Sikarbaal). Se trata de una pequeña ceremonia pública en nombre de los comerciantes del distrito que desean presentar ofrendas de agradecimiento a aquellos que salvaron sus negocios y hogares de la «horda de las profundidades».

En el centro de la plaza de los azules una veintena de comerciantes se reúnen en una pequeña plataforma elevada ante los ojos de todos los transeúntes y espectadores dirigidos por Velthur Marale y acompañados por un clérigo de Arastu para bendecir el evento. Uno a uno y con sus correspondientes palabras de agradecimiento, los comerciantes hacen entrega de sus regalos, que se detallan a continuación, y aprovechan para lucir sus habilidades como artesanos o comerciantes ante los espectadores.

Tesoro: Los regalos de los mercaderes y artesanos son los siguientes: una armadura de pieles creada con piel de osos negros, un martillo de guerra con el símbolo de Dekaeler, tres frascos de agua bendita, una cuerda de seda, un kit de escalada, doce velas perfumadas, un estuche para pergaminos con remaches de plata y unas herramientas de pintor. Además, dos deliciosos pasteles de carne de buey, un queso de ovejas locales y dos libras de canela.

Criaturas: La felicidad del evento va a quedar rota por una banda local de ladrones conocidos como «los Portadagas» que tienen la esperanza de robar los regalos durante la ceremonia, o al menos algunos de ellos. Su astuto plan consiste en una divertida distracción, que parezca formar parte del espectáculo, mientras sus miembros más habilidosos se hacen con las bolsas donde se almacenan los regalos a espaldas de los mercaderes. Cuando hayan terminado los discursos pero antes de empezar a entregar las ofrendas, dos miembros de la banda disfrazados de sajuaguines harán aparición en la plaza y avanzarán hacia los aventureros, tambaleándose como una parodia de monstruo, con intención de atacarles. Sus disfraces son burdos y obvios, propios de los actores callejeros, contruidos con pergamino, pieles y pintura verde además de una tosa máscara de madera.

Los espectadores asumirán que es parte del espectáculo y esperarán que los aventureros «se enfrenten» a los monstruos entre vítores y abucheos a los monstruos.

3 bandidos (El Resurgir del Dragón, página 363)

Táctica: Los tres bandidos esperarán a que sus compañeros acaparen la atención para acercarse a los regalos avanzando entre las cajas y, cuando los aventureros se alejen o estén totalmente distraídos, echarán a correr con lo obtenido. Un aventurero con Percepción pasiva 14 o más se dará cuenta si está cerca de ellos, un aventurero vigilando activamente debe superar una tirada de Sabiduría (Percepción) a CD 14.

Moral: En cuanto sean descubiertos, agarrarán lo más valioso que puedan y se dispersarán corriendo entre la gente y trepando hasta los tejados.

2 falsos sajuaguines (Usa los atributos del Guerrero tribal, El Resurgir del Dragón, página 366)

Táctica: Estos bandidos se mantendrán fieles a su papel de falsos sajuaguines y tratarán de entretener a los aventureros todo el tiempo necesario antes de echarse al suelo y hacerse los derrotados. Si sus compañeros son descubiertos y el combate tiene lugar en la plaza, se unirán a ellos con las lanzas que forman parte de su disfraz.

Moral: Se mantendrán dentro de su papel hasta que la cosa se complique. No pueden correr con sus disfraces así que tratarán de disimular todo lo que puedan.

Pesadillas de las profundidades

Cuando hayan transcurrido dos o tres días desde el ataque al puerto y hayas podido introducir todas las escenas anteriores que consideres tiene lugar la primera pesadilla de los aventureros, que terminará provocando su encierro en el monasterio de Methnos en la siguiente parte de la aventura. Se trata de su primera relación directa con la red xiónica de los khrysarlion, con quien se han vinculado involuntariamente durante el incidente con Hiddia y que marcará su futuro a partir de ahora. La gigantesca y compleja mente que controla la red, la gran sabiduría ancestral, formada por los miles de ancestros khrysarlion almacenados en su interior y abandonados a su suerte durante siglos, ha detectado la presencia de los aventureros y les pondrá a prueba siguiendo su errática programación, lo que puede acabar con ellos como acabó con Hiddia durante «La invitación de Hiddia». Dada la distancia entre la red xiónica, hundida bajo el mar, y los aventureros, esta solo puede acceder - por el momento - a los aventureros durante unas pocas horas al día coincidiendo con las mareas y las posiciones de las lunas.

La red xiónica creada por los khrysarlion, a través de los flujos mágicos del vítreo de xion que forma sus estructuras físicas, generan una dimensión propia conocida como la dimensión psiónica (o plano psiónico) tangente al plano onírico y con muchas similitudes con él, donde moran las mentes de los ancestros de aquellos Peregrinos que la crearon. Esta dimensión xiónica está contruida con la energía primigenia de las mentes de las criaturas vivas y en su interior se reflejan los pensamientos y la razón de todos aquellos seres vivos a su alcance, especialmente aquellos con capacidades psiónicas extraordinarias, y sus zarcillos pueden introducirse en todas las mentes para manipularlas o también para arrastrarlas a sus dominios, como está a punto de ocurrir a los aventureros.

Su actual estado, parcialmente destruida y mutilada, evita que la red xiónica controle masivamente a las razas esclavas como hacía en el pasado y su alcance también se encuentra gravemente lastrado. Sin embargo, la descomunal inteligencia que gobierna la red, formada por los miles de ancestros, continúa manteniendo sus objetivos y programación primarios: sobrevivir y crear un imperio de orden y supremacía de aquellos que la crearon. Y un paso inicial es el de controlar a aquellas criaturas de mente débil a los que aún puede acceder, como en el caso de los aventureros.

Gracias a su relación con Vetranis Vezra, la inteligencia sabe que los Peregrinos han abandonado el planeta y que Voldor agoniza tras los daños que causaron, de ahí que su primera prioridad sea reparar el mundo que la alberga a través de su maquinaria terraformadora de xion, aunque todo esto es desconocido por los aventureros por el momento y su papel en este capítulo se limita a dar pequeños pasos en la citada dimensión. Como director de juego, tendrás más detalle de la dimensión xiónica y los khrysarlion en los próximos capítulos de la campaña.

PRIMERA PESADILLA: TOMA DE CONTACTO

En un momento en que los aventureros están descansando, al menos la mayoría de ellos, sus mentes son arrastradas a la dimensión xiónica mientras sus cuerpos se quedan en el plano material. Tras una sensación similar, aunque mucho más intensa, a la que sufrieron en el puerto al quedar vinculados a la red, los aventureros sienten que son arrastrados a las profundidades de los mares, a un lugar aislado y oscuro, donde no llega la luz de Avor y solo moran los restos de antiguos imperios ya olvidados. Realmente sus mentes están siendo desplazadas por la dimensión psiónica hasta la representación en ese plano del Templo Supremo de Khryon, enterrado bajo el mar y que contiene los artefactos físicos que sustentan la red.

Antaño esta representación era un lugar hermoso e insigne, que representaba la gloria de sus creadores y donde los espíritus de los ancestros recibían a aquellos que se adentraban en la red xiónica en lujosas estancias casi oníricas. Ahora este templo representa el estado actual de la red, derrumbada en las profundidades, con grandes secciones de la misma derruidas para siempre o en un claro estado de decadencia y con algunos de sus habitantes igualmente afectados. En las profundidades del mismo, la gran sabiduría ancestral khrysarlion gobierna y manipula, protegida por numerosas puertas y habitaciones. A lo largo de la campaña, los aventureros tendrán que explorar sus salas donde podrán descubrir secretos de sus creadores, su pasado y sus actuales habitantes, así como encontrar la forma de evitar sus malvados planes. Pero durante esta primera escena únicamente sufrirán una toma de contacto con el lugar y se enfrentarán a las criaturas más básicas que lo pueblan para comprender su funcionamiento básico.

Los aventureros recuperan la consciencia en una sala oscura, con una iluminación tenue que parece surgir de todas partes, y que les permite reconocerse entre ellos. El lugar está construido en piedra tallada, desgastada y agrietada por el paso del tiempo, con goteras y muestras de una fuerte humedad a su alrededor. Existe una única puerta, con un tacto frío como el hielo, de apariencia pesada y claramente oxidada, que no se abrirá ni sufrirá daño hagan lo que hagan los aventureros. Déjales unos minutos en soledad, que se acostumbren a la situación y que traten de pensar maneras de salir. Permíteles incluso realizar algunas tiradas de habilidad o ataque para crear una falsa sensación de avance. Llegado el momento, cuando lo creas conveniente, la puerta se abre de golpe permitiendo el acceso a un pasillo bloqueado con otra puerta y unas criaturas sombrías se lanzan contra ellos.

Estas criaturas son la representación de la mente de antiguos ancestros separados de la inteligencia suprema que han vagado aislados por el lugar durante siglos hasta quedar reducidos a vulgares monstruos carentes de consciencia que se mueven por la red atacando a cualquier agente externo de manera automática. Su aspecto recuerda remotamente a una silueta humana completamente distorsionada que va dejando volutas de humo a su paso y cuya voz suena lejana y aguda, como si agonizase en todo momento.

REGLAS:

JUGANDO EN LA DIMENSIÓN XIÓNICA

A lo largo de la campaña tendrán lugar escenas que transcurran en la dimensión xiónica, como la que se presenta a continuación. Estas escenas siguen una serie de reglas adicionales y añade una nueva mecánica de *Fortaleza mental* para los aventureros, que servirá para medir los daños sufridos por la influencia a la red xiónica a lo largo de la campaña.

En el interior de la dimensión xiónica

Cuando una criatura se adentra o es arrastrada a la dimensión xiónica el cuerpo material queda inconsciente en su lugar y en un estado de animación suspendida, aunque es posible que las entidades que gobiernan la red tomen el control de su cuerpo si no toma medidas para evitarlo. No necesita ni comida ni aire y tampoco envejece. Su cuerpo xiónico se parece a su forma mortal en casi todo y replica sus estadísticas de juego y posesiones, aunque su aspecto resulta más oscuro y difuminado. La forma xiónica es una encarnación independiente. Cualquier daño o efecto que se le aplique no tiene efecto en su cuerpo físico y tampoco persiste cuando se vuelve a él. Si los puntos de golpe del cuerpo original de una criatura o de su forma xiónica se reducen a 0, abandona inmediatamente la dimensión xiónica.

Reglas de Fortaleza mental

La exposición a la red xiónica daña aquellas mentes poco preparadas y las debilita de manera gradual, preparándolas para ser controladas o sencillamente destrozando su psique sin remedio. Este daño se representa mediante la reducción gradual de la puntuación de Sabiduría de los aventureros. Cada vez que una criatura abandone la dimensión xiónica y retorne al plano material debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra una dificultad establecida en la escena (si lo necesitas, la dificultad por defecto es 10). Para esta tirada debes tener en cuenta los siguientes modificadores:

- El lanzador tiene desventaja si ha abandonado la dimensión xiónica por ver sus puntos de golpe reducidos a 0.
- El lanzador tiene desventaja si tiene posee vulnerabilidad al daño psiónico.
- El lanzador tiene ventaja si tiene capacidades psiónicas, por ejemplo mediante la dote *Capacidades psiónicas* o el *Linaje psiónico* del hechicero.
- El lanzador tiene ventaja si tiene posee resistencia o inmunidad al daño psiónico.

Si fallan la tirada, la puntuación de Sabiduría del objetivo se reduce en una puntuación definida por la escena (1d4 por defecto): si tiene éxito, la mitad redondeando hacia abajo. Si llega a 0, la criatura queda inconsciente permanentemente y su cuerpo es controlado por la gran sabiduría ancestral a su voluntad. Solo un conjuro de *Deseo* o *Restablecimiento mayor* puede restaurar la pérdida. Una criatura que falle la tirada no obtiene los beneficios de haber descansado si sufre el daño cuando estaba dormido o meditando.

Esta reducción de Sabiduría solo puede recuperarse mediante *Restablecimiento mayor* o a ritmo de un punto por cada descanso prolongado, salvo que estuviesen a 0.

4 Sombras (El Resurgir del Dragón, página 467)

Táctica: Las sombras atacan al aventurero más cercano sin ningún tipo de estrategia. Utilizan su ataque de *Drenar fuerza*, aunque se ignoran las reglas de reducción de Fuerza. Además, las sombras obtienen inmunidad al estado hechizado y vulnerabilidad al daño psiónico.

Moral: Las sombras no huyen en ningún caso: lucharán hasta vencer o ser vencidas. Ten en cuenta que este combate puede resultar complicado y algunos aventureros (o todos) podrían morir. Al tratarse de una escena en la dimensión xiónica, son automáticamente expulsados al plano material donde conservan todos sus puntos de golpe (pero tendrán desventaja en la tirada para resistir daño de Sabiduría).

Si los aventureros sobreviven al combate con las sombras, son expulsados pocos segundos después al plano material, donde deben realizar su primera tirada de *Fortaleza mental* (CD 10, 1d4 puntos reducción de Sabiduría). Para colmo, durante el transcurso de esta escena algo ha ocurrido con el cuerpo físico de los aventureros que les va a provocar un sorprendente y siniestro giro en la tercera parte de la aventura.

Hitos de la historia

Derrotar a todas las sombras. Hito menor: 25 px por aventurero.

Por cada una de las escenas de agradecimiento superada con éxito o mediante una gran interpretación. Hito menor: 25 px por aventurero.

TERCERA PARTE: EN EL MONASTERIO DE METHNOS

Durante las conexiones con la red xiónica, la mente de los sujetos queda expuesta a las extrañas inteligencias que la controlan y le permiten controlar, al menos en parte, sus cuerpos físicos. Mientras la primera pesadilla ha tenido lugar para los aventureros, sus cuerpos en el plano material se han comportado de manera errática, probablemente andando por la ciudad sin responder a ningún estímulo externo. Pero además este estado en el que se sumergen y que permite a la red xiónica controlar su cuerpo le permite también «tocar» las mentes a su alrededor. Esto causa un gran dolor en todos los seres vivientes en las cercanías, de manera similar a lo ocurrido en la escena «La invitación de Hiddia».

Aunque los detalles de esto quedan totalmente a discreción del director de juego y dependen en última instancia del contexto particular de cada aventurero, tras su pesadilla estos se despertarán en el monasterio de Methnos, donde han sido internados para tratar su trastorno mental. Es posible que sus propios familiares les hayan llevado allí tras lo ocurrido, que haya sido la guardia de Azur tras los incidentes causados o que alguno de los personajes no jugadores haya mediado en un intento de ayudarles. En cualquier caso, los aventureros deberían comenzar esta parte de la aventura encerrados en el monasterio.

El monasterio de Methnos

Construido por la Cofradía de Erekar para ejercer como sede en el pasado, el monasterio es un gran edificio de una planta levantada en piedra con la estructura clásica de las catedrales de su época. Tras la construcción de la abadía de Erekar sus miembros se trasladaron allí y los líderes le cedieron el monasterio al preceptor Zandre Duhamel, uno de los más sabios miembros de la orden, para convertirla en un sanatorio donde tratar los crecientes casos de afecciones mentales en Azur. Tras varias décadas, un anciano Zandre Duhamel sigue al mando del monasterio y por sus manos han pasado decenas de personas con graves problemas mentales, muchos de ellos relacionados con la cercanía de la red xiónica a la ciudad. Apenas ha logrado curar a los casos más leves y gran parte de su trabajo se ha dedicado a trabajos paliativos y a investigar el posible origen del mismo. Aunque está lejos de conocer la existencia de la red xiónica y su efecto en algunas personas, Duhamel conoce la existencia de las ruinas khrysarlion que se encuentran bajo las profundidades del monasterio y que los primeros miembros de la Cofradía de Erekar trataron de comprender sin éxito durante muchos años. Hace poco que descendió por primera vez a las ruinas subterráneas tras décadas de no mostrar ningún interés en las mismas pues las experiencias de algunos pacientes

le han llevado a pensar remotamente que podría existir una relación, pero ha sido incapaz de atravesar la puerta al templo interior (ver «Tercera parte: En el monasterio de Methnos»), así que su investigación al respecto se encuentra totalmente estancada.

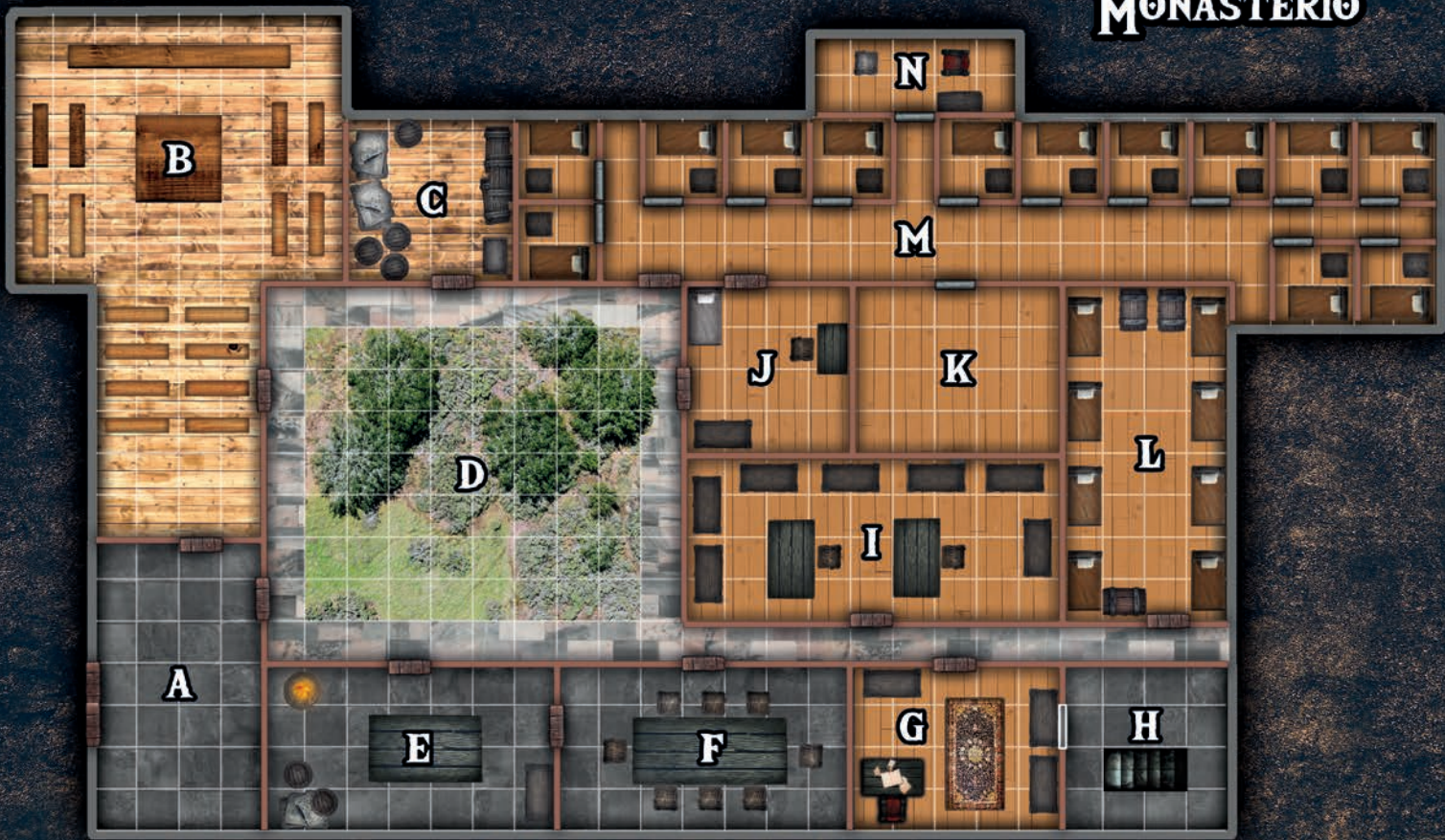
Aunque el monasterio es, por lo general, un lugar tranquilo y aburrido donde la rutina está fuertemente definida y se repite a diario, recientemente ha ocurrido algo que ha alterado la vida de todos en su interior. Hace unos días (el primer día de la campaña) el conspirador Vetranis Vezra volvió a la ciudad solo y a la vista de cualquiera, caminando por la puerta norte, y fue rápidamente detenido por los guardias. Sabedor de que sus monstruosas capacidades psiónicas podrían causar graves disturbios en la prisión, el duque Enskel ordenó encerrar a su hermano en el monasterio de Methnos, donde ya había pasado parte de su juventud, confiando en que Zandre Duhamel pueda mantenerlo a raya y de paso parecer magnánimo al encerrarle en un lugar de sanación donde quizás podrían curar su enfermedad. Todo esto, sin embargo, forma parte del plan de Vetranis Vezra y sus compañeros de conspiración, pues para concluir los últimos pasos de su plan para sanar Voldor requieren de algo oculto en las ruinas bajo el monasterio. Y aunque su plan era utilizar sus capacidades psiónicas para unir al preceptor Duhamel a su causa y lograr acceso a las ruinas, la presencia de los aventureros ha supuesto algo inesperado y ha llevado a Vetranis a cambiar sus planes.

LOCALIZACIONES DEL MONASTERIO

Muro exterior: El monasterio está protegido por un muro de piedra que rodea la finca y lo separa del resto de edificios, además de albergar un jardín colorido y cuidado que otorga un aspecto de lugar pacífico desde el exterior. El pequeño muro de piedra de antaño ha sido reformado por el personal del monasterio para evitar fugas de pacientes y ahora posee unas verjas metálicas que alcanzan los 9 pies de altura y terminan en puntas afiladas. **Cuatro guardias** vigilan en lugar en todo momento.

A. Hall de entrada: La principal entrada al monasterio, donde los visitantes deben esperar para acceder. Siempre hay cuatro guardias (*El Resurgir del Dragón*, página 366) vigilando quién entra y quién sale.

B. Capilla de Erekar: La antigua capilla de Erekar es mantenida por los trabajadores, en especial por Zandre Duhamel, aunque ya no se celebran ceremonias en ella. Aun así, es posible encontrar aquí a algún trabajador o al propio Duhamel rezando por su cuenta. Un paciente que demuestre ser adorador de Erekar podrá lograr que le permitan acudir aquí puntualmente, aunque siempre vigilado.



- C. Almacén:** Aquí se almacenan los suministros del monasterio: grano, cereales, barriles con vino y agua, avena y numerosos uniformes viejos y desgastados. Una caja metálica con un candado (Fuerza o Destreza (Herramientas de Ladrón) a CD 15) contiene las propiedades de los pacientes, incluyendo las de los aventureros.
- D. Jardines interiores:** Un hermoso jardín interior algo descuidado. Es un lugar de paz y tranquilidad donde siempre hay trabajadores descansando.
- E. Cocina:** Aquí el personal prepara las comidas, tanto para los demás trabajadores como para los pacientes. La comida se sirve directamente en las celdas de los pacientes.
- F. Comedor de trabajadores:** Una gran mesa de madera es utilizada para comer, pero también para descansar, jugar a los dados o incluso para puntuales borracheras.
- G. Despacho de Zandre Duhamel:** El sancta sanctorum del jefe del monasterio es un lugar para el conocimiento y la investigación. Además de una curtidada mesa con velas y material de escritura, las paredes están llenas de estanterías con libros y pergaminos sobre enfermedades mentales y otros temas relacionados. Una pequeña parte ha sido liberada para hacer sitio a una nueva colección sobre las ruinas de khrysarlion, incluyendo informes de las ruinas que se encuentran bajo el monasterio. Zandre Duhamel pasa mucho tiempo en este despacho, cada vez más.
- H. Sala secreta:** Esta pequeña habitación alberga únicamente las escaleras de bajada a las ruinas khrysarlion escondidas en los cimientos del monasterio. Para evitar problemas, Zandre Duhamel decidió no compartir su existencia con nadie y su puerta está oculta tras una de las estanterías de su despacho (Sabiduría (Percepción) a CD 12 o revisar la estantería para descubrirla).
- I. Biblioteca:** Mantenido desde que el lugar era un templo de Erekar, esta sala contiene una amplia colección de viejos tomos sobre casi cualquier tema. Los trabajadores apenas le prestan atención y solo Duhamel entra con frecuencia. Un paciente con un comportamiento ejemplar puede obtener permiso para acudir aquí y Duhamel suele utilizarlo como recompensa durante las sesiones para aquellos pacientes más eruditos. Un aventurero que revise los manuales en busca de algo relacionado con el monasterio (como por ejemplo un mapa) puede encontrar información sobre las ruinas khrysarlion ocultas (Inteligencia (Investigación) a CD 13) en unos informes de los primeros arquitectos del lugar.
- J. Enfermería:** Cuando un trabajador o un paciente es herido, es traído aquí para que un enfermero trate sus heridas, siempre bajo la vigilancia de los guardias. Aquí es posible saquear un kit de sanador y una revisión en profundidad permite encontrar un cofre de emergencias con tres pociones de curación (común). Si la cosa se complica, el enfermero suele avisar a Zandre Duhamel para recurrir a sus poderes de clérigo.
- K. Sala de máxima seguridad:** Esta habitación está diseñada para albergar a un paciente especialmente peligroso y en este momento Vetrans Vezra se encuentra en ella. La puerta está reforzada (Destreza (Herramientas de Ladrón) a CD 15 para abrir o CA 18, 40 PG de daño contundente para romperla) para evitar fugas y su interior está permanentemente bajo un hechizo de *Silencio* inscrito mediante runas en el pasillo. En todo momento hay dos guardias en la puerta.
- L. Dormitorios de los trabajadores:** Ocho camastros ejercen de viviendas para una parte de los trabajadores, que duermen y mantienen sus posesiones allí.
- M. Celdas de los enfermos:** Hay trece pequeñas celdas, que siempre son llamadas «habitaciones» por los trabajadores,

donde los pacientes son encerrados la mayoría del tiempo. Tienen el lugar justo para contener una cama de mala calidad, una pequeña mesa donde comer y un minúsculo espacio para caminar o estar de pie, sin ninguna ventana. Las puertas son metálicas y se cierran por fuera con llave (Destreza (Herramientas de Ladrón) a CD 12 para abrir o CA 16, 30 PG de daño contundente para romperla) con un pequeño ventanuco para controlar el interior. Además de los aventureros, se encuentran en este momento otros cinco pacientes, entre ellos la extraña Sophat (o Serkaz).



ZANDRE DUHAMEL

N. Sala de terapia: Aquí se realizan las sesiones de terapia a los pacientes dirigidas por Zandre Duhamel. Junto a una pequeña mesa y un cómodo sillón se encuentra una silla de acero para el paciente, que cuenta con correas de seguridad en caso de que sean necesarias. Para soltarse las correas es necesario una prueba de Fuerza o Destreza a CD 23.

PERSONAL DEL MONASTERIO

En monasterio cuenta con el siguiente personal a su servicio:

Zandre Duhamel: Un semielfo entrado en años y clérigo de Erekar, ha dirigido el monasterio desde su origen. Es un experto en analizar la psique de las razas inteligentes y ha tratado incontables desórdenes mentales en sus pacientes. Pasa la mayoría del tiempo en su despacho, donde también duerme, o en la sala de terapia tratando a los distintos pacientes.

Trilep Batta: Una encantadora mediana que trabaja como sanadora en el monasterio. Es la única persona de confianza de Duhamel y quien dirige el lugar las muy escasas ocasiones en que este abandona el monasterio. Pasa la mayor parte de su tiempo en la enfermería, aunque también suele revisar a los pacientes menos violentos.

Celadores: Una veintena de celadores trabajan en dos turnos de doce horas. Realizan la mayoría de actividades del monasterio, desde cocinar hasta trasladar a los pacientes o asistir al preceptor Duhamel cuando es necesario. Si lo necesitas, puedes usar las estadísticas del guardia (**El Resurgir del Dragón**, página 366) para representar a los celadores, aunque estos únicamente van armados con clavos.

Guardias: Desde el encierro de Vetranis Vezra, el duque ha ordenado desplegar a algunos miembros de la guardia de la ciudad para evitar problemas. En todo momento hay cuatro guardias vigilando el muro exterior y otros cuatro en la entrada, vigilando que nadie escape o que ninguna persona sospechosa se cuele en su interior. También hay dos vigilando la celda de máxima seguridad. Si lo necesitas, puedes usar las estadísticas del guardia (**El Resurgir del Dragón**, página 366) para representarlos.

RUTINA EN EL MONASTERIO

Cuando los aventureros despierten, estarán encerrados de manera individual en una celda (A13) únicamente con un traje blanco sencillo y desgastado, propio de los pacientes del monasterio. Las pertenencias que llevaban encima en el momento de su captura han sido guardadas en el almacén, aunque es probable que otras sigan en sus casas o donde quiera que pasasen las noches. Tras unos pocos minutos u horas, el preceptor Duhamel visitará sus habitaciones una a una y les explicará por qué están ahí. Durante su discurso, apaciguador y calmado, Duhamel incidirá en una serie de ideas que se describen a continuación antes de volver a encerrarlos.

- Están aquí por su seguridad y la de todos. Han sufrido un extraño ataque mental (posiblemente mágico) y han podido herir a inocentes durante el mismo. Están mejor aquí que en la cárcel.
- Aún no sabe nada de la naturaleza de lo que les ha ocurrido, pero es extraño que hayan sido afectados todos a la vez. Es la primera vez que ve un desorden así que afecta a un grupo completo y puede que esté originado en algún parásito mágico.
- Es un excelente sanador y conocedor de la mente y gracias a él estarán curados en pocos meses o años y podrán retomar sus vidas.
- En el monasterio no se tolera la violencia. Si se portan de manera pacífica, tendrán beneficios y comodidades pero, en caso contrario, se verán obligados a restringir sus derechos.
- La magia está prohibida en el monasterio y cualquiera que la practique solo conseguirá ser considerado como un paciente peligroso.

RUTINA DIARIA DEL MONASTERIO

Amanecer	Cambio de turno, tanto en los celadores como en los guardias. Algunos van a su casa mientras que otros duermen en el propio monasterio.
Media mañana	Se sirve a los pacientes un discreto desayuno en sus propias celdas. Una vez por semana se les deja también un barril de agua para poder lavarse.
Hasta mediodía	Zandre Duhamel comienza las terapias con sus pacientes, empezando por los menos peligrosos. Los celadores conducen a los pacientes de uno en uno hasta la sala de terapias donde él conversa con ellos media hora, aproximadamente.
Mediodía	Los trabajadores se juntan para comer en el comedor. Después, se permite a los pacientes pacíficos acudir a comer allí bajo la mirada de cuatro guardias y seis celadores. A los pacientes violentos se les lleva un plato de comida hasta su habitación.
Media tarde	Zandre Duhamel retoma las sesiones de terapias con el resto de pacientes. Al terminar, acude a la celda de seguridad de Vetránis Vezra para hacer la terapia allí mismo.
Anochece	Cambio de turno, tanto en los celadores como en los guardias. Algunos van a su casa mientras que otros duermen en el propio monasterio.

Tras este pequeño y repetitivo discurso, los aventureros pasan a formar parte de vida rutinaria del monasterio como los demás pacientes. A partir de aquí, la aventura debería transcurrir de manera rápida durante el número de días que como director de juego consideres necesario antes de lanzar la cuarta parte de la aventura, donde los aventureros escaparán del monasterio. Esta parte está pensada para mostrar ciertos eventos importantes en la trama, como la presentación de Vetránis Vezra a los aventureros, cuyo momento exacto y ritmo puedes decidir para adecuarse de la mejor manera a tu mesa de juego.

TRATANDO CON PACIENTES VIOLENTOS

En este punto de la aventura, los aventureros tratarán de fugarse del monasterio casi con total seguridad y estos intentos pueden ser una buena manera de marcar el ritmo de la aventura y de permitirles realizar algunos descubrimientos importantes. Pero desgraciadamente para ellos, la fuga no es una opción viable durante esta parte de la aventura. Primero, porque los aventureros deben permanecer prisioneros hasta que decidas comenzar la parte cuatro de la aventura o no podrán acompañar a Vetránis Vezra a investigar las ruinas, y segundo, porque el propio Vetránis Vezra ha decidido que les quiere dentro con él y no dudará en utilizar sus poderes para mantenerlos ahí.

Cuando un paciente intenta fugarse del manicomio, tanto si logra llegar lejos como si fracasa ante la primera complicación, pasa a ser considerado por el personal como un «paciente peligroso» y se le aplican unas medidas diferentes al resto. Para comenzar, los celadores le colocarán una camisa de fuerza que le impedirá utilizar los brazos (Fuerza o Destreza CD 22 para librarse de ella) y que no se le retirará salvo circunstancia extraordinaria. Esto puede incluir una mordaza en el caso de los conjuradores. Además, cada vez que alguien acceda a su celda, lo hará bajo la supervisión de un guardia armado y no se permitirá al paciente acceder a zonas comunes como el comedor o la biblioteca. Si el paciente resulta excesivamente violento o

problemático, Trilep Batta puede añadir bayas de Samundra, un potente somnífero, trituradas en su comida para hacer su estancia más llevadera para todos.

Ten en cuenta que, en caso de que los guardias no fuesen suficientes para evitar una fuga, el propio Zandre Duhamel es un clérigo poderoso (ver «Apéndice I: Bestiario») que puede reducir con facilidad a los aventureros utilizando conjuros como *Orden imperiosa* o *Inmovilizar persona*. Como último recurso, Vetránis es perfectamente capaz de saber lo que están haciendo los personajes a través de la red xiónica e incluso controlar sus actos en caso de necesidad (ver cuarta parte de la aventura).

TERAPIA CON ZANDRE DUHAMEL

Cada día todos los aventureros tendrán media hora de charla con el preceptor Duhamel para tratar de resolver su trastorno mental. Si los aventureros no quieren colaborar, Duhamel dedicará ese tiempo a explicarle porqué lo mejor para todos sería que colaborase, para poder comprender el mal que le afecta y encontrar una cura. Por el contrario, si colaboran con él, aunque sea en parte, el preceptor tratará de profundizar en posibles aspectos, tanto externos como internos, que pueden haber causado ese problema. Esta puede ser una buena excusa para que los aventureros presenten o desarrollen partes de su trasfondo, desde su infancia a su relación con Azur, aunque llegado un momento este preferirá centrarse en los días anteriores a su encierro. En concreto, hay dos eventos que los aventureros podrían relatar que llamarán poderosamente la atención de Duhamel: la extraña reliquia khrysarlion de Hiddia y su experiencia en la red xiónica. Si descubre ambos eventos (y más aún si confirma que son comunes a todos los aventureros) se obsesionará con ellos y tratará de extraer minuciosamente cada detalle sobre los mismos, además de teorizar al respecto. Desgraciadamente, Duhamel no es capaz de comprender el alcance de lo ocurrido y llegado este punto no será capaz de avanzar más, repitiendo las mismas preguntas y centrándose en cada detalle en busca de una pista que no llegará nunca. Sin embargo, puede ser un buen momento para que los aventureros traten de obtener información sobre él, sobre las ruinas khrysarlion, la cofradía de Erekar o incluso la vida política en Azur.

Si alguno de los aventureros está especialmente afectado por la penalización de Sabiduría producida por las pesadillas de la red xiónica, Duhamel puede utilizar sus conjuros para sanarle.

LA PRESENCIA DE VETRÁNIS VEZRA

Aunque no se le permite salir de su celda ni siquiera para sus sesiones de terapia, la presencia de Vetránis Vezra en el monasterio se deja sentir a muchos niveles. Los trabajadores están nerviosos, susurran constantemente sobre el duque Engendro y todo se paraliza cuando hay que vigilarle para realizar su terapia. Todos tienen prohibido hablar sobre él, pero todos lo hacen. De hecho, algunos de los celadores incluso están ganándose un sobresueldo como informadores de sus movimientos para algunos de los poderes fácticos de la ciudad. Durante su estancia en el monasterio permite que los aventureros puedan descubrir algunas cosas al respecto, al menos para que puedan sospechar que algo no va como debería en el monasterio.

Por su parte, Vetránis Vezra está haciendo uso de sus poderes xiónicos para hacerse con el control del lugar de manera silenciosa, pues sabe que muchos en la ciudad le estarán vigilando y quiere mantener su coartada de prisionero hasta que pueda acceder a las ruinas bajo el monasterio. Aunque algunos de sus poderes xiónicos, como detectar pensamientos, son conocidos desde que era pequeño y le valieron el rechazo de todos, Vetránis ha mejorado enormemente sus poderes desde la última vez que estuvo en Azur y nadie sabe que ahora es capaz de forzar las voluntades ajenas con facilidad. Mediante una combinación de su carisma natural, su poder de *Hechizar* y la cercanía de la

red xiónica, Vetranis merma la voluntad del preceptor Duhamel cada día que pasa para poder actuar con más libertad.

Para complicar un poco más la situación, el control de Vetranis sobre la red xiónica le ha permitido detectar la presencia de los aventureros desde el primer momento y conocer su relación con la red tras su incidente con Hiddia. Motivado por la curiosidad y con la esperanza de poder convertir a los aventureros en aliados para su causa dedicará una parte de su tiempo diario a estrechar relaciones con ellos para ganarse su confianza. No descubrirá su coartada pero utilizará otros recursos para ello, especialmente su telepatía. Además de su participación en las visiones (ver más adelante), Vetranis se comunicará telepáticamente con aquellos aventureros que crea que pueden tener más simpatías a su causa para finalmente ser visto como su salvador en la siguiente parte de la aventura.

CÓMO GANARSE LA CONFIANZA

DE LOS AVENTUREROS

Aunque Vetranis Vezra es el principal villano de la campaña y en el futuro tratará de acabar con los aventureros (comenzando por su traición al final de este capítulo) durante esta parte debería ser visto como un aliado por parte de los jugadores, una suerte de mentor que crean que les va a acompañar durante el resto de la aventura. Cuanto más logres como director de juego que Vetranis forme una relación con los aventureros, más dura será su traición y el resto de la campaña se convertirá en algo personal, no una simple cuestión de «derrotar al malo». Vetranis es un especialista en manipular a los demás no solo a través de sus poderes mentales, sino también de otros medios menos intrusivos. Durante la etapa en el monasterio, Vetranis tratará de ganarse a su causa a todos aquellos que les resulte posible y, aunque los detalles de su modus operandi quedan a tu discreción como director de juego, a continuación se describen algunas ideas sobre el mismo.

- Antes de nada, Vetranis tratará de descubrir qué relación tienen los aventureros con la red xiónica y por qué pueden conectarse a ella. Para ello utilizará sus charlas con el preceptor Duhamel, sonsacándole todos los detalles al respecto que le hayan dado los aventureros en sus sesiones de terapia.
- También aprovechará su conexión con Duhamel para conocer todo lo posible de los aventureros, incluso empujando al preceptor a hacerles preguntas que no tengan que ver con la terapia. Vetranis necesita conocer sus motivaciones, ideales y capacidades para poder idear una estrategia de acercamiento.
- Una vez tenga una idea de los intereses de los aventureros, utilizará esto para ganarse su confianza. Si hay algún aventurero especialmente vinculado con la naturaleza, como un druida o un explorador, le hablará sobre el «sufrimiento de Voldor» y cómo el continente se rompe poco a poco por culpa de los Peregrinos. Hablará sobre posibles soluciones y criticará a los gobiernos de las grandes naciones por no hacer nada para evitarlo.
- Buscará entre los aventureros aquellos más pragmáticos, aquellos que puedan aceptar que su solución para reparar Voldor implica arrasar con todo lo existente y volver a crear algo desde cero. De igual manera, buscará sembrar dudas respecto a aquellos más reacios a hacer sacrificios.
- En todo momento se venderá como un visionario, un mesías capaz de hacer lo necesario para comenzar a curar Voldor del daño causado por los Peregrinos y culpará a los gobiernos, en especial a Azur y al Imperio Mida, de boicotear a su organización por miedo y egoísmo.
- Aprovechará su conexión con la red xiónica para tenderles una mano y ser visto como el único capaz de ayudarles. Él comprende lo que les está ocurriendo y puede ayudarles a controlar sus nuevas capacidades, pero deben confiar en

él. De igual manera, empezará a desvelar algunos detalles sobre la relación de lo que les ocurre con la tecnología Peregrina de los khrysarlion, sobre todo con aquellos aventureros más proclives a investigar sobre la tecnología antigua o con más interés en la raza de las estrellas.

- Tratará de hacerles ver que todos salvo él son sus enemigos, especialmente el preceptor Duhamel y por extensión el gobierno de Azur. Utilizará su telepatía para hablar con los aventureros durante sus sesiones de terapia y levantar dudas sobre el preceptor, poniendo en duda sus intenciones o animándolos a no colaborar con frases en sus mentes del estilo «¿Por qué querría saber eso?» o «No se lo digas. Debes proteger nuestro secreto».

SEGUNDA PESADILLA: EXPLORANDO DE LA MANO DE VETRANIS VEZRA

En paralelo a su encierro en el monasterio de Methnos, los aventureros seguirán sufriendo las extrañas pesadillas en las que su mente es trasladada hasta dimensión xiónica. Se trata nuevamente de las mentes que la habitan accediendo a los aventureros para tratar de controlar o eliminar sus mentes, pero afortunadamente para ellos, ahora Vetranis Vezra está cerca para ayudarles. Como director de juego puedes gestionar estas pesadillas durante su encierro como mejor se adapte a tu aventura, aunque lo recomendable sería que sus accesos tuviesen lugar por las noches cuando duermen encerrados en sus celdas y todos los aventureros accediesen juntos.

Más adelante se describe una nueva extensión del complejo de la red xiónica donde los aventureros pueden adentrarse, incluyendo las habitaciones que ya conocieron durante su primera pesadilla. Aunque lo llamamos «segunda pesadilla» lo óptimo sería que estuviesen varias pesadillas repartidas durante el encierro en el monasterio, en la que los aventureros fuesen avanzando poco a poco hasta lograr abrir la puerta de acceso a la sala D.

- A. **Sala inicial.** La sala donde dio comienzo la primera pesadilla y donde despiertan siempre que acceden a la dimensión xiónica durante esta escena. La puerta de acceso al pasillo está siempre abierta y no hay sombras.
- B. **Gran salón.** Se trata de un gran salón, antaño decorado con finas telas y muebles de las mejores maderas, parece haber sido abandonado hace siglos. Todo está roto y agrietado por el paso del tiempo, húmedo y cubierto por el polvo. Hay una luz tenue que ilumina la estancia pero no surge de ninguna fuente de luz en particular, sino de todas partes. En una de las telas de la pared aún puede distinguirse un mapa de la costa azurita, aunque cualquiera que se fije en detalle comprobará que su línea costera es distinta y que existe frente a la costa un gran archipiélago donde actualmente no hay nada (un marinero veterano podrá relacionarlo con «el archipiélago hundido»). En la pared sur hay unas dobles puertas metálicas de gran tamaño que permanecen cerradas, con un grabado de un extraño glifo formado por varias circunferencias. La única manera de abrirla es utilizando un glifo de apertura, aunque los aventureros no tienen acceso a él aún, de manera que Vetranis Vezra es el único que puede abrirla por el momento.
- C. **Salas en ruinas.** Todas estas salas son similares a la sala inicial. Pequeños lugares fríos, abandonados y sin apenas nada que investigar. Cada vez que los aventureros vuelvan a la dimensión xiónica hay un 50% de posibilidades de encontrar 1d6 sombras en su interior.
- D. **Sala del guardián.** Pasadas las grandes puertas se encuentra una pequeña estancia que da acceso al exterior. En el centro de la misma se encuentra una criatura protegiendo el umbral y evitando que nadie pueda salir. Se trata de un



minotauro (o al menos su versión psiónica), el recuerdo de un esclavo protector que la red xiónica impuso en este lugar para proteger un tesoro largamente olvidado. Una vez que sea derrotado, los aventureros pueden cruzar el umbral del otro lado de la sala, aunque por el momento lo único que lograrán será despertar de nuevo en el plano material.

Sombras (El Resurgir del Dragón, página 467)

Táctica: Las sombras atacan siempre a los aventureros más cercanos sin ningún tipo de estrategia. Utilizan su ataque de *Drenar fuerza*, aunque se ignoran las reglas de reducción de Fuerza. Además, las sombras obtienen inmunidad al estado hechizado y vulnerabilidad al daño psiónico.

Moral: Las sombras no huyen en ningún caso. Al tratarse de una escena en la dimensión xiónica, si los aventureros mueren son automáticamente expulsados al plano material donde conservan todos sus puntos de golpe (pero tendrán desventaja en la tirada para resistir daño de Sabiduría).

Minotauro (El Resurgir del Dragón, página 452)

Táctica: El minotauro ataca sin contemplaciones a cualquiera que entre en su sala, centrándose principalmente en aquellos que traten de cruzar el umbral a su espalda. El minotauro obtiene inmunidad al estado hechizado y vulnerabilidad al daño psiónico.

Moral: El minotauro nunca huye y, una vez abierta la puerta, no tendrá problemas en perseguir a los aventureros. Al tratarse de una escena en la dimensión xiónica, son automáticamente expulsados al plano material donde conservan todos sus puntos de golpe (pero tendrán desventaja en la tirada para resistir daño de Sabiduría).

Cada vez que los aventureros son derrotados por un enemigo y son expulsados de nuevo al plano material deben realizar una tirada de *Fortaleza mental* (CD 10, 1 punto reducción de Sabiduría). Es probable que como director de juego debas permitir alguna noche de descanso tranquilo que les permita recuperar puntos de Sabiduría. Cuando derroten al guardián y traten de cruzar el umbral tras él, serán expulsados por última vez al plano material, esta vez sin una tirada de *Fortaleza mental*.

Aunque puedes permitir a los aventureros explorar esta nueva pesadilla por su cuenta la primera vez, antes o después Vetranis Vezra aparecerá junto a ellos dispuesto a guiarlos por la red xiónica y compartir algo de información al respecto para evitar que mueran. El poderoso xiónico se transportará a la red para acompañar a los aventureros y puedes identificarle como el paciente peligroso del sanatorio si han logrado verle en algún momento o como el duque Engendro si conocen su historia, pues no tendrá problemas en darles su verdadero nombre.

Salvo que los aventureros sean incapaces de avanzar con el paso de los días, Vetranis se limitará a acompañarles con los brazos cruzados, explicándoles algunos conceptos de la red xiónica (aunque sin entrar en detalle para evitar poner en riesgo su plan), además de continuar con su estrategia de ganarse la confianza de los aventureros. Finalmente, cuando lo crea adecuado, invocará un glifo de apertura con sus poderes psiónicos para abrir la puerta a la sala D. A continuación se dan algunos ejemplos de comentarios que Vetranis puede hacer durante las exploraciones de esta pesadilla.

«Estamos en otro mundo. Una realidad construida mediante la psiónica, la energía mental de las criaturas vivas, donde somos únicamente el reflejo de nuestros pensamientos».

«Estas criaturas no son más que jirones de las mentes de los antiguos habitantes de este lugar. Son caóticos, han perdido

completamente la cordura y solo piensan en acabar con nosotros. Con los invasores. Tratarán de destruir vuestra mente eternamente a no ser que aprendáis a controlarlos».

«Los que gobiernan esta dimensión os están poniendo a prueba. No os ayudaría en nada que yo acabase con vuestros enemigos. Yo ya he sido juzgado como válido».

«No lograréis abrir esa puerta sin el conocimiento adecuado. Esta búsqueda, la vuestra y la mía, requiere de peligros y secretos escondidos. Solo con el conocimiento adecuado podremos controlar la tecnología khrysarlion».

EL PACIENTE MÁS EXTRAÑO

Existe al margen de todo lo ocurrido un paciente en el monasterio con el que los aventureros pueden relacionarse y llegar a colaborar durante su estancia en la misma. Se trata de Sophat, una maga vípera criada en el Imperio Mida y torturada hasta la locura por un grupo de magos conocido como la Cábala de la Armonía Celeste. Sophat posee una segunda personalidad, fruto de una terrible tortura arcana, llamada Serkazz que surge para evitar que vuelvan a hacerle daño. Tienes

información detallada de ambas en el «Apéndice I: Bestiario» de la campaña.

Sophat puede relacionarse con los aventureros desde su celda o en las zonas comunes, con aquellos que puedan acceder a ellas. No se trata de un personaje principal, aunque pueden resultar de mucha ayuda en futuros capítulos, sino de un recurso para dar color a esta parte de la aventura y que puede provocar escenas cómicas o trágicas. Sophat no tiene problema con su encierro en el monasterio, es casi feliz allí dentro, pero se sentirá atraída por los aventureros y la posibilidad de vivir aventuras en el futuro y tratará de fugarse con ellos. Se mantendrá callada y seguirá al grupo intentando no ser vista o al menos no molestar, aunque se lanzará al combate en caso de necesidad.

Hitos de la historia

Derrotar al guardián y cruzar el umbral de la pesadilla.

Hito menor: 50 px por aventurero.

Por cada día de internamiento en el monasterio. Hito menor: 50 px por aventurero.

CUARTA PARTE: LAS RUINAS BAJO EL MONASTERIO

Pasados cuatro o cinco días desde su encierro (adapta la cantidad de tiempo al ritmo de tu campaña), el plan de Vetranis van a encontrarse con un problema inesperado que le va a obligar a tomar medidas más directas y acortar los tiempos del mismo. Vetranis pensó que la cumbre diplomática entre Azur y el Imperio Mida apartaría las atenciones sobre su persona durante el tiempo suficiente para acceder a las ruinas y obtener lo que desea, pero una persona ha mantenido todas las sospechas sobre él, temiéndose lo peor. Se trata de Alorus Phauzka, el antiguo aliado de Vetranis Vezra y una de las pocas personas fuera de su organización que conoce la existencia de la red khrysarlion. En un momento dado, Alorus Phauzka acudirá al monasterio acompañado de algunos otros discípulos del viento para entrevistarse con el preceptor Duhamel y recabar información sobre el comportamiento de Vetranis antes de volver a marcharse con bastantes dudas. Es posible que los aventureros puedan ser testigos de esta llegada o que la escuchen por los rumores de los trabajadores, pudiendo levantar algunas sospechas sobre su nuevo amigo.

Asustado porque su plan pueda ser descubierto y convencido de que Alorus tomará medidas antes o después, pues nadie conoce mejor a Vetranis que su antiguo compañero, la primera noche tras su visita pondrá en marcha un nuevo plan para acceder rápidamente a las ruinas y marcharse de la ciudad, aunque esto requiere de la colaboración de los aventureros y de una distracción capaz de sacudir toda la ciudad.

Esa misma noche, probablemente mientras los aventureros están en la dimensión onírica, Vetranis Vezra accede mentalmente al Templo Supremo de Khryon a través de la red xiónica y fuerza a la gran sabiduría ancestral a activar su maltrecha maquinaria de terraformación. Aunque este artefacto capaz de alterar las líneas telúricas de Voldor está deteriorado y requiere una profunda reparación antes de poder utilizarse a plena potencia, aún es capaz de causar temblores en la región de Azur y resquebrajar la tierra en las profundidades marinas.

En mitad de la noche, el suelo comienza a temblar con suavidad y con el paso de los segundos el temblor se transforma en un fuerte sismo que amenaza con desplomar las paredes del viejo monasterio. Más allá se escucha algunos edificios derrumbándose por una ciudad que rápidamente se cubre de gritos de pánico

y auxilio. Ante el inminente peligro, la mayoría del personal del monasterio optará por salir corriendo de allí, quedándose los pacientes solos y encerrados en sus celdas en pocos minutos con la excepción de Zandre Duhamel, que se mantendrá en su despacho tratando de decidir si refugiarse en las ruinas o no.

Si los aventureros no son capaces de liberarse de sus propias habitaciones, Vetranis hará acto de presencia (se ha librado sin dificultad de su encarcelamiento gracias a varios trabajadores controlados mentalmente) y les ayudará a salir para evitar morir aplastados. Aunque es posible que los aventureros deseen salir corriendo de allí, Vetranis tratará de convencerles (y así debería ocurrir para que la aventura fluya en la dirección correcta) de que le acompañen a las ruinas bajo el monasterio, donde desea obtener algunos secretos de los antiguos khrysarlion. Los aventureros pueden recuperar su equipo del almacén antes de continuar. Si los aventureros no quieren colaborar con Vetranis, puedes recurrir a otros eventos para obligarlos a colaborar con él, como un derrumbe parcial del monasterio que haga inaccesible otra salida o una patrulla de guardias armados en la puerta. Vetranis también puede usar su control mental sobre Duhamel si los aventureros confían más en el preceptor que en el propio Vetranis.

Cuando acepten su ayuda, Vetranis se dirigirá al despacho del preceptor Duhamel y utilizará su control mental sobre él para ordenarle quedarse quieto y dejarles pasar, aparentando compasión delante de los aventureros (si considera que esto le ayuda, lo que depende mucho del alineamiento de los aventureros) y se adentrará en la sala secreta que desciende a las ruinas. Una vez que los aventureros hayan descendido, forzará a Duhamel a envenenarse con sus propias sustancias alquímicas para no dejar cabos sueltos.

Las ruinas bajo el monasterio

Las ruinas khrysarlion bajo el monasterio son un pequeño complejo de piedra prácticamente en ruinas que ha permanecido oculto al mundo durante muchos siglos, salvo para algunas bestias subterráneas que han accedido a ella por el subsuelo. Fue construido para albergar uno de los pilares de la sociedad de su época, uno de los pocos portales mágicos que accedían directamente al Templo Supremo de Khryon, sede del poder de

sus constructores y actualmente hundido en el fondo del mar. Actualmente está habitado por una enorme y rolliza basilisco hembra que, junto a otras pequeñas bestias, ha accedido a través de las corrientes subterráneas de agua y ha anidado en su interior para proteger sus huevos. Los aventureros acceden a través de las escaleras de bajada de la habitación secreta del monasterio que da acceso al vestíbulo (Sala A).

CARACTERÍSTICAS

Las ruinas consisten en una vieja edificación construida con bloques de piedra y con un suelo adoquinado cubierto de grietas y pequeños socavones. La parte norte del piso inferior se encuentra parcialmente inundada, llegando el agua a cubrir 3 pies de altura en algunos lugares.

Puertas. Las puertas del complejo son antiguas y se encuentran parcialmente oxidadas, pero antaño eran recias puertas de acero y muchas aún se mantienen en sus goznes. Tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Mediana y, salvo las excepciones indicadas en el texto, las puertas permanecen abiertas. Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 15) o rompiéndolas (CA 14, 20 PG de daño contundente).

Iluminación. No existe ninguna fuente de luz en todo el complejo así que los aventureros tendrán que portar las suyas propias. Salvo que se especifique otra cosa, todas las salas están en oscuridad. Ten en cuenta que la luz de sus antorchas o similar puede llamar la atención de las criaturas del complejo, como los sajuaguines o la basilisco.

A. Vestíbulo

Un pequeño túnel sale de este recibidor hasta una pequeña plaza subterránea. El techo y las paredes han sido reforzados mediante traviesas de madera para evitar posibles derrumbamientos.

Las escaleras se sumergen en la tierra durante casi cincuenta escalones antes de concluir en una pequeña sala excavada en la roca natural. El suelo está ligeramente inclinado hacia el oeste, donde un estrecho pasillo de muros húmedos muestra el único acceso al resto del complejo subterráneo. El hedor del agua estancada y la carne en descomposición llenan un aire más sucio y cargado con cada paso.

Aunque el vestíbulo es una construcción moderna, una vez cruzado el túnel que le conecta con la zona B los aventureros se encuentran ya en las antiguas ruinas khrysarlion a más de treinta pies de profundidad respecto al nivel del suelo.

B. Plaza interior

Un descolorido mosaico de piedras decora la sección central del suelo en esta pequeña plaza, que antaño debió de ser un animado lugar de reunión pero que ahora se encuentra sumido en un completo silencio. Dos pequeñas puertas metálicas, aparentemente cerradas, conducen a otras habitaciones al norte mientras que una gran puerta de piedra pulida conduce al oeste. Esta parece encontrarse aún en perfectas condiciones (sin roturas ni grietas) y en su centro muestra un gran dibujo formado por varios círculos entrelazados. Un túnel completamente colapsado sale en dirección al sur del complejo.

No hay enemigos en este lugar y los esqueletos de la zona C no les detectarán hasta que abran la puerta. A partir de ahí podrán atacar a cualquiera en esta sala. La gran puerta es la principal protección que los khrysarlion dejaron atrás para evitar que sus enemigos pudiesen acceder al portal del piso inferior y está protegida por poderosos conjuros. La cofradía de Erekar estudió esta zona con detenimiento durante años pero fueron incapaces de abrir la puerta o acceder por otros medios.

Puertas. Las dos puertas de acceso a las salas B y C son puertas normales y no necesitan llave para poder abrirse. La puerta de acceso al nivel inferior se encuentra protegida por un poderoso

hechizo de los khrysarlion y es imposible abrirla sin el uso del glifo de apertura, de la misma manera que ocurría con la puerta sellada de la segunda pesadilla. Una vez abierta, queda sin cerrar hasta pasadas cuatro horas o hasta que alguien la bloquee con un glifo de cerradura.

Vetranis Vezra. El psiónico acompañará hasta aquí a los aventureros y les dirá que aquello que están buscando se encuentra al otro lado de la puerta. Cuando lleguen aquí, lee o parafrasea el siguiente texto:

Al acercaros a la gran puerta de piedra, Vetranis estira sus brazos hacia ella y la observa en silencio durante varios segundos.

— Lo que necesitamos está al otro lado de esa puerta. Una puerta construida y sellada por los khrysarlion que nadie ha sido capaz de abrir desde su marcha. Nadie hasta ahora. — Vetranis alza sus manos y mueve sus dedos, como si entretejiere patrones invisibles, creando ondas psiónicas que envía hacia la puerta. Segundos después, esta se abre lenta y pesadamente, con un ligero estruendo.

— En algún lugar de estas ruinas se encuentra un antiguo portal arcano mediante el cual, sus constructores viajaban hasta el corazón de su imperio. No espero que funcione, pero contiene algo importante para vuestro futuro y el de todo Voldor. Por favor, necesito que bajéis ahí y me traigáis una varita forjada por los khrysarlion, es una pieza clave para obtener su conocimiento. No debería ser difícil de encontrar pero tened cuidado, estará bien protegida. — Vetranis os mira con el rostro lleno de preocupación. — Yo he de preparar una manera de salir de aquí antes de que los hombres del duque lleguen para volver a encerrarnos, pues no tardarán mucho.

Una vez terminado su discurso, sacará de sus bolsillos algunos componentes mágicos que había escondido previamente y tratará de contactar con sus aliados en Azur utilizando el conjuro de *Recado*, aunque estos aún tardarán en llegar.

C. Viejo almacén

Una sala discreta que hacía las veces como pequeño almacén en el pasado. Ahora se encuentra cubierto de cajas y barriles completamente podridos y la mayoría de elementos que contenían no son ahora más que polvo.

Tesoro. Si se revisa a fondo los restos repartidos por la habitación es posible encontrar una estatua hecha de plata que simboliza un extraño árbol escuchimizado (50 monedas de oro), un ópalo negro (25 monedas de oro) incrustado en una pieza de armadura oxidada y un vial de tinta azul en buen estado.

D. Puesto de guardia

En esta pequeña sala descansan los restos de una antigua mesa y varias sillas, con una capa del polvo y el barro que cubre el lugar. El suelo está formado por pequeños adoquines de piedra, muchos de los cuales se han soltado y se mueven bajo vuestros pies.

Seis **esqueletos** (antiguos esclavos y guardianes) esperan en esta sala, dispuestos a atacar a cualquiera que abra la puerta. Tienen aspecto de haber sido humanos en vida y sus armas y armaduras se encuentran agrietadas y oxidadas, aunque aún pueden causar daño con ellas.

E. Sala de las estatuas

El pasillo desciende durante una veintena de pasos hasta acceder a una sala abierta con cuatro columnas en su centro. Cuatro estatuas reposan repartidas por el lugar, cuatro criaturas marinas con piel escamada y extremidades palmeadas, con grandes dientes afilados y aspecto perplejo. El hedor a humedad y agua estancada es más fuerte en este lugar y de una abertura en la pared sur emerge el sonido del aleteo de incontables moscas y otros insectos.

AL PISO
INFERIOR

D

C

B

A

N

M

K

J

I

F

AL PISO
SUPERIOR

L

H

G

E

Durante el ataque de los sajuaguines a Azur, un pequeño grupo formado por nueve de ellos accedió a las alcantarillas de la ciudad y tras mucho vagar terminaron por llegar hasta aquí. Cuando aún estaban explorando el lugar se toparon con la basilisco y cuatro de ellos quedaron petrificados antes de poder escapar.

Trampa. Junto a la bajada de las escaleras hay una trampa de foso dejada atrás por sus constructores. La CD para ver el foso es 10. Cualquiera que camine sobre la baldosa agrietada cae 20 pies de profundidad, recibiendo 2d6 puntos de daño contundente.

F. Biblioteca

Tras el ataque de la basilisco a sus compañeros de la sala de las estatuas, **cinco sajuaguines** se han refugiado en esta sala para descansar antes de partir en busca de un nuevo hogar. Considerarán a cualquiera una amenaza, pero esperarán escondidos en la habitación, esperanzados en que la basilisco acabe con la amenaza. Solo salen puntualmente hasta el acceso a las alcantarillas para intentar obtener algo de alimento.

Tesoro. Aunque la mayoría de los libros de la biblioteca se han degradado hasta hacerse polvo, una revisión exhaustiva en la biblioteca revela varios libros antiguos que han sobrevivido al paso del tiempo: *Los cantos que cantarán las Híades*, *Estudio de vampirología* y *Tratado alquímico de Mornafel*, todos en lengua de los Peregrinos. Si se encuentra un comprador interesado pueden llegar a venderse por 250 monedas de oro cada uno.

Además, es posible encontrar los siguientes pergaminos de conjuro: Dormir, Curar heridas, Nube brumosa, Restablecimiento menor e Inmovilizar monstruo.

G. Almacén de alquimia

El olor de la podredumbre queda oculto en esta sala por un aroma ácido que os irrita los ojos y provoca pequeñas arcadas. Una docena de cubetas metálicas, agrietadas y corroídas están apiladas contra la pared en el centro de un charco de un líquido ocre de aspecto viscoso.

Aquí están almacenados los restos de las sustancias alquímicas que los constructores utilizaban para diversos experimentos. Los contenedores se encuentran gravemente deteriorados y su contenido se ha derramado por la sala y filtrado por el suelo durante años, llegando incluso a generar dos gelatinas ocre que suelen refugiarse en la sala H. Acercarse demasiado a las cubetas o tratar de investigarlas obliga a cualquiera a superar una tirada de salvación de Constitución a CD 12 para evitar quedar Aturdido durante un minuto debido a los gases nocivos.

H. Sala del altar

El estrecho pasillo accede a esta discreta sala sin ningún tipo de decoración salvo un pequeño altar finamente tallado en piedra caliza con símbolos geométricos. Sostiene una extraña estatuilla de ónice de casi un pie de altura que muestra una criatura humanoide de tres brazos, con un rostro salvaje que recuerda al de un lobo y que porta una llave en cada una de sus manos.

Este lugar es la guarida de **dos gelatinas ocre** (*El Resurgir del Dragón*, página 396) que fueron creadas a partir de la sustancia alquímica de la sala anterior y a la que regresan puntualmente para alimentarse de los restos de dicha sustancia de tanto en tanto. Pasan la mayor parte del tiempo en las paredes de esta estancia atraídos por la estatua del altar, aunque no son lo suficientemente inteligentes para comprender lo que les ocurre.

LIBROS DE LOS KHRYSARLION

Los antiguos khrysarlion escribían utilizando el lenguaje de los Peregrinos, aunque los expertos sostienen que mantienen pequeñas diferencias. Esto es, sin duda, una pista del verdadero origen de los khrysarlion, aunque es cierto que pueden existir otras explicaciones, como defienden algunos eruditos. Además del lenguaje de los Peregrinos, los khrysarlion tienen sus propios glifos, aunque estos parecen más enfocados únicamente a sus conjuros y artefactos mágicos relacionados con los obeliscos xiónicos.

I. Prisiones

La sección sur de esta estancia está ocupada por una hilera de barrotes oxidados, corroídos y descompuestos que en el pasado formaron algún tipo de celda o cárcel. La pared occidental está casi completamente cubierta por verdín y herrumbre, incluyendo la desvencijada puerta que permite acceder a la siguiente sala.

Un vistazo en detalle a la pared sur de la sala, al otro lado de los barrotes descompuestos, permite realizar una tirada de Sabiduría (Medicina) a CD 15. Si se supera, el aventurero puede identificar los restos de su interior cómo cadáveres humanos con varios siglos de antigüedad. Todo indica que el lugar fue abandonado dejando a los prisioneros atrapados aquí.

J. Sala del estanque

La pesada puerta de acero da lugar a una estancia gobernada por un pequeño estanque lleno de agua verdosa. Cientos de moscas vuelan sobre su superficie, que burbujea y vibra de manera intermitente. Junto a la puerta, una sección de la pared ha sido despejada de ladrillos, mostrando una pequeña caja fuerte empotrada en la roca.

Dos sapos gigantes habitan esta sala, concretamente el viejo estanque de su interior, y han accedido de la misma forma que la basilisco. Son territoriales y se comportarán de manera agresiva si alguien se acerca a la sala. Una vez al día salen hasta la guarida de la basilisco tratando de no despertarle para alimentarse de los insectos y peces de la corriente de agua.

Tesoro. La caja fuerte es visible con facilidad, aunque en algún momento del pasado estuvo oculta tras los ladrillos de la pared. Está cerrada con llave y puede abrirse utilizando herramientas de ladrón superando una tirada de Destreza a CD 12. También puede abrirse por la fuerza superando una tirada de Fuerza a CD 18. En su interior se encuentra un pequeño saco de piel con 22 monedas de electro antiguas, de forma octogonal y completamente planas. También hay una daga de xion forjado (*El Resurgir del Dragón*, página 309) con un mango en forma de dragón con las alas abiertas formando la guarda y una poción de Fuerza de Gigante de las colinas.

K. Guarida de la basilisco

La pared occidental de esta sala alargada ha colapsado, mostrando un río subterráneo que discurre junto al complejo y que ha inundado parcialmente la sala. Al fondo, junto a una aglomeración de piedras, se pueden ver maderas rotas y excrementos en forma de nido donde un pesado reptil con ocho pares de patas y unas fauces descomunales cubiertas de afilados dientes se tensa en vuestra presencia. Emite unos gruñidos bajos y a continuación se lanza a por vosotros con avidez.

En esta sala ha anidado una rolliza **basilisco** dispuesta a vigilar sus huevos hasta que estos nazcan y puedan marcharse con ella de vuelta a las profundidades. Es extremadamente

agresiva con aquellos que se acercan a la sala, especialmente al lugar donde se encuentran los huevos, y, aunque pasa los días durmiendo y comiendo a la espera de que eclosionen, cualquier ruido la pondrá en alerta. Ten en cuenta que es una criatura ruidosa y muy pesada que no atacará si no se siente en peligro, por lo que los aventureros deberían tener tiempo de sobra para oír la venir cuando esta se mueva por el complejo. Puede resultar muy interesante para la aventura obligar a los aventureros a esconderse o esquivarla por diferentes lugares del complejo para evitar quedar petrificados.

Puerta. Tras la guarida de la basilisco hay una pequeña puerta que da acceso a la sala de la estatuilla.

L. Sala de la estatuilla

Esta sala está sumida en un completo silencio. Un pedestal de piedra caliza sin ninguna decoración se encuentra en el centro de la sala. Sobre él descansa una pequeña vara metálica de casi dos pies de longitud con extraños orificios grabados en su superficie. El suelo de la estancia está cubierto de círculos mágicos distribuidos alrededor del pedestal.

Puerta secreta. Existe una puerta secreta de acceso a esta sala al final del pasillo. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 permite notar la existencia de una puerta cerrada en los ladrillos de la pared. Es necesario superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 para encontrar el pulsador que abre la puerta.

Tesoro. Sobre el pedestal se encuentra la varita de revelación que Vetranis le ha pedido a los aventureros, de la que tienes información detallada en el cuadro de texto. Posee 3 cargas antes de agotarse para siempre y se activará de manera inmediata cuando uno de los aventureros la toque directamente, si llega a ocurrir. Aunque Vetranis ha mandado a los aventureros a por ella, no es consciente de que esta se activará inmediatamente cuando la toquen.

Trampa. Los círculos mágicos del suelo forman una trampa mágica inscrita por aquellos que dejaron atrás el templo y su misión es evitar que la varita sea robada. En el momento en que la varita es retirada del pedestal, este lanza un poderoso fogonazo capaz de cegar. Todas las criaturas presentes en la sala que tengan el pedestal en su línea de visión deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 11 para no quedar cegados durante 1d10 minutos.

Superar una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 12 examinando los círculos mágicos permite descubrir el funcionamiento de la trampa, pero no desactivarla.

De vuelta a la plaza interior

Esta escena tendrá lugar cuando los aventureros vuelvan a la plaza interior (Sala B) con la varita o con su conocimiento almacenado en la cabeza. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Cuando ascendéis el túnel de vuelta a la pequeña plaza donde os espera Vetranis, descubrís que no está solo. Se encuentra en el centro de la sala, frente a un grupo formado por ocho guardias de la ciudad encabezados por Alorus Phauzka, un gnomo de mirada decidida que le exige que se rinda de inmediato.

Mientras los aventureros se encontraban en el piso inferior, Alorus Phauzka ha logrado acceder al lugar, ya sea a través de las escaleras o por medios mágicos, acompañado de una patrulla. Su intención es lograr que Vetranis se rinda de forma pacífica y vuelva a su encierro para evitar problemas mayores. Vetranis, que aún espera la llegada de sus refuerzos, no se cree capaz de vencer a todos los enemigos y llegado el momento no dudará en utilizar y traicionar a los aventureros para lograr escapar. Deja a los aventureros actuar como prefieran e incluso

que participen en el cruce de acusaciones entre Vetranis y Alorus. El gnomo les dejará claro que representa a la guardia de la ciudad y que ir contra ellos implicará sufrir el castigo de la ley en toda la región, además de insistir en que están colaborando con un traidor y un conspirador: «No creáis sus mentiras. Ese hombre no es ningún mesías, es solo un inconsciente que cree que puede controlar un poder malvado e incontrolable. Si le dejáis, nos matará a todos». Sin embargo, Alorus prácticamente suplicará a Vetranis que se rinda, incluso aplacando a los guardias. Cualquiera que supere una tirada de Sabiduría (Perspicacia) a CD 12 comprobará que Alorus no miente y creará en todo lo que ha dicho, aunque siente algún tipo de aprecio por Vetranis que le impide atacar y eliminarle de manera rápida y directa. Por su parte, Vetranis se limitará a apelar a la confianza que se ha ganado durante los últimos días y sostendrá (mintiendo) que Alorus y el propio duque de Azur le temen por su poder, sencillamente eso. Tendrá una actitud engreída, porque sabe que Alorus no se atreverá a hacerle daño. Ni siquiera permitirá que los guardias lo hagan más allá de incapacitarle para volver a encerrarle.

Llegado este momento, hay principalmente tres opciones para los aventureros: defender a Vetranis, ayudar a Alorus a detenerle o limitarse a no hacer nada. Su decisión resulta interesante para el desarrollo futuro de la campaña además de las posibles discusiones que esto genere dentro del grupo. Sin embargo, antes de que puedan atacar a ninguno de los dos bandos, Vetranis se habrá cansado de esperar y se asegurará un escape, aunque eso implica traicionar a los aventureros. Lee o parafrasea el siguiente texto:

El hombre de rostro cansado se gira hacia vosotros y, con una sonrisa abierta y sincera, una que no os había mostrado hasta ahora, os dice: «No tengo tiempo para esto. Matadles a todos y ocuparos de que nadie cruce esta sala en el futuro». Inmediatamente después, sentís una gélida punzada en el interior de vuestra mente. Un dolor agudo e intenso que recorre vuestro cuerpo cuando una extraña y remota inteligencia os arrebató el control. Sin quererlo, ofrecéis la varita khrysarlion a Vetranis y solo alcanzáis a verle abandonar la sala por el túnel antes de que vuestros cuerpos se preparen para asesinar a sus enemigos.

A través de su enlace con la red xiónica, Vetranis ha accedido a la mente de los aventureros arrebatándoles el control de sus propios cuerpos de manera cruel e inevitable. Mientras no aprendan a controlar su relación con la red de los khrysarlion, los aventureros serán totalmente vulnerables a sus ataques mentales, así que este efecto no permite tirada de salvación de ningún tipo. Afortunadamente para ellos, Alorus Phauzka conoce el glifo de Liberación necesario para cortar su conexión, aunque el combate será inevitable. Además, si los aventureros no han traído consigo la varita pero la han activado, el aventurero que haya recibido el glifo en su mente notará como este desaparece, robado por el propio Vetranis a través de la red.

Explica a los jugadores que sus personajes se encuentran bajo un efecto similar al conjuro *Dominar persona* y que están obligados a atacar a los guardias y a Alorus hasta acabar con ellos. Deja que sean ellos quienes elijan la estrategia más óptima para ello, siempre y cuando no hagan trampas para evitar dañar a sus enemigos. Cada vez que un aventurero decida hacer algo contrario a su alineamiento (como matar a un guardia de la ciudad), puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría a CD 13. Si tiene éxito, logra evitar por un instante el control, limitándose a defenderse durante su turno.

Criaturas. Alorus Phauzka (Ver «Apéndice I: Bestiario») se limitará a utilizar su rasgo «Glifo de Liberación» para liberar a los aventureros del control de Vetranis al ritmo de uno por

LA VARITA DE REVELACIÓN DE KHRYSARLION

Los khrysarlion integraron en su tecnología de xion (pues no dejan de ser Peregrinos) la xiónica y en especial el plano psiónico donde residían sus ancestros. Para controlar su maquinaria, crearon unos conjuntos de símbolos, más conocidos como glifos de khrysarlion, con la capacidad de manipular la red xiónica y crear pequeños disparadores que permitían a sus usuarios hacer uso de su tecnología de manera rápida y efectiva. Estos glifos, como el que utiliza Vetranis para abrir la puerta de la sala B, se almacenan en la mente de los usuarios y pueden invocarse a través de un gesto.

Estas varitas metálicas, que tienen grabados los símbolos que forman el glifo en su superficie, son realmente contenedores para estos glifos preparados para transmitir su contenido a una mente preparada para ello con el simple contacto. Cada varita tiene un número limitado de veces que puede transmitir el glifo antes de agotarse debido al pequeño cristal de xion que tiene en su interior y que se quema hasta reducirse a polvo con el uso.

Tendrás información más detallada en el próximo capítulo de la campaña, aunque, si la varita se activa sobre uno de los aventureros al tocarla, esta descargará a su mente un glifo de revelación. La víctima no será capaz de explicar que le ha ocurrido. Sentirá como si un conocimiento nuevo estuviese ahora en su mente: líneas de energía, patrones mágicos, configuraciones elementales... aunque es incapaz de expresarlo con la voz. Por el momento, tampoco sabe para qué sirve tan extraño conocimiento o cómo utilizarlo.

turno. Los guardias combatirán a vida o muerte y tratarán de protegerle. Utiliza las estadísticas del guardia (**El Resurgir del Dragón**, página 366). Si los aventureros insisten en matar a Alorus incluso tras liberarse del control mental, este huirá utilizando su conjuro de Puerta dimensional, dejándolos a su suerte.

Si todo transcurre como debería, los aventureros deberían quedar libres del control de Vetranis en unos pocos turnos y quizás sin haber asesinado a nadie. Alorus les explicará brevemente lo que ha ocurrido, pues conoce la red xiónica y los poderes de Vetranis, y les ofrecerá una alianza para tratar de detener al hombre que les acaba de traicionar. Les explicará también que, debido a su extraña conexión con la red xiónica, serán vulnerables a Vetranis o cualquiera de sus aliados si no reciben ayuda y que él puede enseñarles cómo defenderse de ello. Lo único que pide a cambio es que le ayuden a detener los sus planes y apresarlos vivos (en esto último insistirá varias veces). Para cuando todo esto ocurre, Vetranis Vezra ya ha alcanzado la sala del portal mágico y sus nuevos aliados han llegado a tiempo para defenderle.

Alorus tiene en su poder cuatro pociones de curación mayor que ofrecerá a los aventureros en caso de llegar a un acuerdo. También utilizará estas pociones para evitar que algunos guardias mueran durante el combate si tiene la posibilidad.

M. Túnel colapsado

Este túnel descendiendo a una pequeña sección del complejo, aunque se encuentra completamente derrumbado y dos grandes rocas bloquean el camino hacia el piso inferior. Aunque no debería ser necesario, si los aventureros desean apartarlas para avanzar es necesario una prueba de Fuerza a CD 23 o golpearlas hasta romperlas (CA 16, 40 puntos de daño contundente).

Cuando Alorus Phauzka haya liberado a los aventureros del control mental y decidan ir tras los pasos de Vetranis Vezra, este ya habrá liberado el camino haciendo uso de su conjuro de *Transformar piedra*.

N. Antesala del portal arcano

Esta sala ejercía de pequeño recibidor para aquellos que accedían al complejo a través del portal o para despedir a aquellos que se marchaban. Ahora sus hermosos tapices descansan roídos en el suelo y las estatuas son apenas rocas con formas extrañas.

Tesoro. Una investigación exhaustiva de las estatuas o una tirada de Sabiduría (Percepción) a CD 13 permite descubrir una gema elemental (zafiro azul) y cuatro ónices hermosamente tallados que pueden venderse por 100 monedas de oro cada uno. Es necesario destruir las estatuas, al menos parcialmente, para arrancar las gemas.

Puerta. Unas pesadas puertas de acero separan esta sala de la que alberga el portal mágico. Aunque se encuentran en muy mal estado, el minotauro Urzuzu las ha atrancado por dentro desde la sala del portal para evitar que los aventureros entren. Para poder abrirlas es necesario abrirlas mediante la fuerza (Fuerza CD 16) o rompiéndolas (CA 15, 30 PG de daño contundente). Salvo que encuentren una manera de evitarlo, el ruido al abrir la puerta por la fuerza alertará a los enemigos de la sala O, que tendrán su acción preparada para atacar según se abra.

O. Sala del portal mágico

El ambiente de esta sala demuestra que nadie ha accedido a ella en muchísimo tiempo y todo en su interior está cubierto de una gruesa capa de polvo y arena. Presidiendo el lugar, reposa sobre la pared meridional un círculo metálico de más de seis pies de altura que refleja la luz de las antorchas con el brillo de diferentes metales preciosos que lo componen. Tras ella, aún pueden verse en la pared algunas secciones de un complejo dibujo de formas geométricas y símbolos arcanos. Justo enfrente, en la pared septentrional, un cristal cubre una compleja estructura de decenas de barras de cristales opacos que recuerda a algún tipo de maquinaria mágica.

Instantes después de que Vetranis entre a esta sala, tanto Urzuzu el minotauro como Aranth Zidanta (ver «Apéndice I: Bestiario») harán acto de presencia en la sala a través de sendos anillos de asistencia (ver el siguiente cuadro de texto) con la intención de defender a Vetranis.

Criaturas. Cuando los aventureros entran en la sala, Vetranis Vezra está terminando de memorizar los símbolos del círculo metálico, mientras que Urzuzu y Aranth Zidanta están preparados para defenderle y acabar o repeler a los aventureros. Vetranis Vezra no combatirá, se limitará a memorizar los símbolos y a utilizar su anillo de almacenamiento de conjuros cargado con un hechizo de *Teleportar* para escapar de allí dejando a sus dos aliados a su suerte. Tras controlarles mentalmente, el hombre asume que los aventureros querrán venganza contra él y no se plantea que sigan siendo aliados, así que se limitará a dejar que Urzuzu y Aranth acaben con ellos y a huir de la escena ahora que tiene lo que quería.

En el combate, Urzuzu esperará a que la puerta se abra para lanzarse con su ataque de *Carga* contra el primer aventurero que encuentre mientras que Aranth Zidanta utilizará el tiempo que sea posible para lanzarse sus conjuros de Bendecir y Santuario antes de entrar al combate. Aunque Urzuzu combatirá hasta la muerte y no se rendirá en ningún momento, a medida que Aranth Zidanta sufra daño comenzará a replantearse lo que está haciendo, especialmente si se ve obligado a matar o dejar moribundo a algún enemigo. Tratará de explicarse y finalmente se rendirá si se lo permiten, seguro de que él tiene razón (sin sospechar que está bajo la influencia del villano) pero convencido de que la violencia no es la solución en este momento.

Tesoro. Urzuzu porta una mochila con los siguientes elementos: una poción de curación mayor, una varita de proyectiles

ANILLO DE ASISTENCIA

Anillo, raro (requiere sintonización)

Cuando este anillo es sintonizado por un usuario, queda vinculado a su esencia, conociendo su posición en todo momento y permitiendo a otra criatura teleportarse a su posición. Cualquier criatura que porte el anillo y diga la palabra de mando correspondiente es teleportado inmediatamente hasta un máximo de 15 pies de distancia de donde se encuentre el usuario sintonizado, siempre que esté en el mismo plano de existencia. Una vez utilizado, el anillo queda descargado y pierde su sintonización.

Este objeto necesita luz solar para recargarse, por lo que debe estar 4 horas expuesto a la luz del sol o 12 horas a una luz artificial intensa para estar cargado. Requiere volver a sintonizarse con un usuario para funcionar, además de cargarlo de nuevo.

mágicos y 400 monedas de oro. Lucha utilizando un mandoble de xion forjado de clara manufactura élfica, con un mango de rubíes y salientes afilados.

Portal. El círculo metálico de la pared es fácilmente identificable como una versión algo distinta de un acceso estelar de los Peregrinos, uno que funciona de una manera similar a los círculos de teletransporte. Su aspecto es decadente y varios fragmentos de la estructura se han desmoronado con el paso del tiempo. Las formas geométricas y símbolos arcanos que se encuentran grabados detrás del mismo forman la secuencia de símbolos única que permitía al portal viajar hasta el Templo Supremo de Khryon y eran el objetivo final de Vetranis Vezra para acceder

a estas ruinas. Dado que el portal está completamente inoperativo (como había previsto) el villano se limita a memorizar la secuencia con la esperanza de utilizarla en el futuro.

Cristales de xion. La estructura de barras de cristal que reposa junto a una de las paredes es nada menos que el antiguo motor de xion que activaba el portal en el pasado. Son treinta finas varillas de vítreo de xion enlazadas mediante piezas metálicas en diversas estructuras en paralelo y en serie. Si alguien quiere investigar la maquinaria, superar una prueba de Inteligencia (Arcanos) a CD 14 revela que, tras siglos abandonada, la maquinaria está más allá de cualquier reparación. Además, de manera sorprendente, las varillas de xion han sufrido una extraña reacción química que los ha dejado inútiles y frágiles, que prácticamente se deshacen en las manos, como si se hubiesen quemado de un uso excesivo.

Hitos de la historia

Evitar la trampa que protege la varita. Hito menor: 75 px por aventurero.

Hacerse con la varita. Hito intermedio: 150 px por aventurero.

Evitar, al menos un turno, el control mental de Vetranis. Hito intermedio: 150 px por aventurero.

Derrotar a Aranth Zidanta. Hito intermedio: 150 px por aventurero.

Lograr que Aranth Zidanta se rinda o detenerle con vida. Hito intermedio: 150 px por aventurero.

Derrotar a Urzuzu. Hito intermedio: 150 px por aventurero.

Sobrevivir a la aventura. Hito mayor: 225 px por aventurero.

CONCLUSIÓN

Es probable que a los jugadores les haya quedado un sabor agri dulce al finalizar este primer capítulo de **La Conjura del Renacer**. La traición de aquel que parecía su mentor, un enfrentamiento forzoso con la guardia, su relación con un antiguo imperio que genera más preguntas que respuestas y sobretudo el grave problema para sus vidas que supone su vinculación con la red xiónica habrá dejado a los aventureros exhaustos y seguramente deseosos de venganza. Especialmente tras la huida de Vetranis prácticamente ante sus ojos.

Y es que este primer capítulo es algo diferente a cómo suelen ocurrir en otras campañas de este estilo. Mientras que en otras ocasiones los aventureros son contratados, de una manera u otra, por un poder superior para luchar contra los malvados, en este caso el principal motor de la campaña es su propia supervivencia, pues mientras no encuentren una cura para su vínculo con la red las pesadillas continuarán hasta acabar con ellos. En ese sentido, Alorus Phauzka parece su mejor baza para encontrar una solución y para ello tendrán que colaborar en el futuro y enfrentar los planes de la Conjura del Renacer. Sin embargo, es posible que los aventureros decidan no colaborar con él. En ese caso, en futuros capítulos tendrán que apañárselas por su cuenta o buscar a otro personaje que les ayude en el transcurso de la aventura. Como se comenta más adelante, una Aranth Zidanta redimida podría ser un buen sustituto.

Durante este primer capítulo de la campaña, la trama presentada a los aventureros es pequeña en comparación con lo que está por venir y en su gran mayoría genera más preguntas que respuestas. Aunque parece claro que la campaña está

estrechamente vinculada con el legado de los khrysarlion (de quienes tampoco sabemos gran cosa por el momento) todavía no está claro el papel que los aventureros van a desempeñar en relación a este misterio, o cómo se van a ver ellos afectados por lo que les ha ocurrido.

Los aventureros han conocido también a un buen número de personajes relacionados, en mayor o menor medida, con la trama principal y que participarán en los eventos que están por venir en capítulos posteriores. Entre ellos destacan Vetranis Vezra, con quien deberían haber establecido cierto vínculo de amistad, o al menos de empatía, que hará más difíciles y crueles (o, al menos, más viscerales) las elecciones que tendrán que tomar en el futuro y que les llevarán a enfrentarse con él y sus esbirros. Lejos de detener los planes de Vetranis, los aventureros se han visto inmersos de pleno en su conspiración y aunque parece una de las pocas personas capaces de ayudarles con su vínculo a la red xiónica, su traición en los últimos momentos hace difícil que lleguen en el futuro a una solución amistosa. Aunque es posible que los aventureros decidan enfrentar su destino en solitario y sin confiar en nadie, lo más sencillo y recomendable es aceptar la propuesta de Alorus Phauzka para colaborar, pues es una de las pocas personas capaces de protegerles, tanto de la red xiónica como de las iras del duque de Azur y sus seguidores más fanáticos.

Otros aliados potenciales para su misión son Serkaz y Sophat, que tratarán de estar siempre cerca de los aventureros y ganarse su amistad, salvo que éstos le indiquen claramente que prefieren que se marche. Más allá de sus problemas mentales, la verdad es que el vípero ya se ha enfrentado a la red

de conspiradores de Vetranis y su ayuda será muy útil en el siguiente capítulo, si aún cuentan con él.

Por su parte, la ciudad de Azur y en especial aquellas facciones afines a su gobierno, como la Liga de Comerciantes Zabarios o los discípulos de los vientos, pondrán todos sus esfuerzos en luchar contra los conspiradores llevando a cabo investigaciones de todo tipo para obtener información sobre sus planes, tanto dentro de sus murallas como en otros lugares del litoral azurita. Esto incluye a los aventureros, que próximamente se verán acosados por su exhaustivo control tras su relación con Vetranis. Respecto a los temblores y las invasiones por parte de las tribus sajuaguín, la ciudad tomará medidas tanto para investigar su origen como para evitar futuros ataques por parte de estas criaturas submarinas, que poco a poco volverán a ocupar sus tierras en las profundidades.

Finalmente, es posible que Aranth Zidanta haya sobrevivido a la aventura, quizás porque haya escapado de los aventureros o porque ha sido apresada y puesta a disposición de las autoridades. De ser así, Aranth terminará por escapar y viajará hasta los conspiradores de Vetranis para unirse, ahora ya definitivamente, a su misión. Si esto ocurre, durante el capítulo dos los aventureros deberían encontrar pruebas de la presencia reciente de Zidanta tanto en su casa como en la abadía de Erekar, donde ha recogido varias de sus pertenencias antes de partir definitivamente de Azur. A partir de ahí queda a discreción del director de juego su papel en futuros capítulos, aunque podría ejercer como guardaespaldas de alguno de los líderes de la conspiración o haber dirigido a sus tropas en una de las muchas exploraciones a

¿Y SI MUEREN PERSONAJES?

Con toda probabilidad, antes o después uno de los personajes jugadores morirá y eso dé lugar a un nuevo personaje en la campaña si la resurrección no es una opción. Como se ha explicado anteriormente, la campaña gira en torno al vínculo entre los aventureros y la red de los khrysarlion, vínculo que no tendrá un nuevo aventurero que no haya pasado por esta primera parte de la campaña. Por ello, cuando incluyas nuevos personajes en la campaña debes asegurarte de que su vínculo con la trama es sólido y su motivación es combatir a la Conjura del Renacer. Puede que haya sufrido ante los conspiradores de alguna manera, que simplemente desee evitar la catástrofe que estos están a punto de provocar o que el misterio de los khrysarlion le empuje a ser parte de esta búsqueda. En futuros capítulos estos aventureros tendrán también su oportunidad para relacionarse con la red de xion, atando su futuro al del resto de sus compañeros.

ruinas khrysarlion que estos mantienen por todo el litoral azurita. Para que suponga un reto, deberías mejorar sus estadísticas para ajustarlas al nivel de la campaña y de paso mostrar algo que represente su evolución. Quizás su vergüenza u odio por ser considerada una traidora le ha llevado a renegar de Erekar, convirtiéndose en un paladín caído y quién sabe si incluso entregándose a otros dioses como Arather o el mismísimo Azhek. Otra opción es que los aventureros ayuden a Aranth a volver al bien y ayudarles a combatir a los conspiradores.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Náufrago reanimado

No muerto Mediano, neutral maligno

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 13 (2d8+4)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	6 (-2)	14 (+2)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado

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

Idiomas: Común, pero no puede hablar

Desafío: 1/8 (25 PX)

Tácticas de manada. El náufrago reanimado tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6+1) puntos de daño perforante.

Asaltante sajuaguín

Humanoide Mediano (sajuaguín), neutral maligno

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8+2)

Velocidad: 30 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	8 (-2)	13 (10)	9 (-1)

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

Idiomas: Sajuaguín

Desafío: 1/4 (50 PX)

Anfibio limitado. El asaltante sajuaguín puede respirar aire y agua, pero necesita sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar ahogarse.

Acciones

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

Nigromante sajuaguín

Humanoide Mediano (sajuaguín), neutral maligno

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 16 (3d8+3)

Velocidad: 30 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

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

Idiomas: Sajuaguín

Desafío: 1/2 (100 PX)

Anfibio limitado. El sajuaguín puede respirar aire y agua, pero necesita sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar ahogarse.

Lanzamiento de conjuros. La característica del nigromante sajuaguín para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 11). Puede lanzar los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *Toque helado*

1/día cada uno: *Proyector mágico, grasa y falsa vida.*

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño cortante.

Zandre Duhamel

Humanoide Mediano (semielfo), legal neutral

Clase de Armadura: 13 (escudo de la fe)

Puntos de golpe: 38 (7d8+7)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Habilidades: Engañar +5, Medicina +7, Perspicacia +5, Persuasión +5, Religión +4

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Común, élfico y gengo

Desafío: 3 (700 PX)

Eminencia divina. Como acción adicional, Duhamel puede gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques de arma cuerpo a cuerpo inflijan mágicamente 10 (3d6) puntos de daño radiante adicional a un objetivo cuando impacten. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si Duhamel gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

Lanzamiento de conjuros. Duhamel es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). Duhamel tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Escudo de la fe, Orden imperiosa, Santuario

Nivel 2 (4 espacios): Calmar emociones, Restablecimiento menor, Inmovilizar persona.

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Don de lenguas

Acciones

Maza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de daño contundente.

Kan Jianzorg

Humanoide Mediano (felínida), legal neutral

Clase de Armadura: 16 (Defensa sin armadura)

Puntos de golpe: 104 (16d8+32)

Velocidad: 35 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Tiradas de salvación: Fue +3, Des +6

Habilidades: Arcanos +2, Atletismo +5, Intimidación +1, Percepción +4, Religión +2

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

Idiomas: Común y felino.

Desafío: 4 (1100 PX)

Pies de gato. Kan resta 10 pies a todas las caídas a efectos de sufrir daño y además, siempre aterriza de pie.

Acciones

Multiataque. Kan realiza tres ataques cuerpo a cuerpo; dos de hoja lunar y uno de golpe desarmado o aturdidor.

Hoja lunar. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10+4) puntos de daño cortante.

Golpe desarmado. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño contundente.

Golpe aturdidor (5/día). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño contundente. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución a CD14 para no quedarse aturdido hasta el final de su siguiente turno.

Reacciones

Desviar proyectiles. Kan impone desventaja a un ataque a distancia contra él. Para hacerlo, debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Personalidad

Kan fue expulsada de su templo en Shiras-Shirshin, donde era entrenada en el camino de la guerra, por matar a varios bandidos cuando protegía una caravana de suministros. Sus superiores consideraron que había sido excesivamente cruel en su aplicación de la ley y se le obligó a marcharse para siempre. Sin poder aguantar la vergüenza, abandonó el país de los felínidos y comenzó a ganarse la vida como cazarrecompensas y mercenaria, aunque siempre a causas respetuosas con la ley. Y es que Kan es una férrea seguidora de Praxis, diosa del orden y la fuerza, hasta el punto de que es frecuente verle jugar con un símbolo sagrado entre sus dedos cuando está nerviosa.

Es también famosa por su afición a las casas de té de Azur y sus abiertos comentarios contra los Peregrinos y su legado, habiendo protagonizado varias reyertas con arcanomantes mida y clérigos de El Peregrino.

Vetranis Vezra

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

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

Puntos de golpe: 66 (12d8+12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Con +3, Sab +5, Car +7

Habilidades: Arcanos +6, Engañar +7, Historia +6, Perspicacia +5, Persuasión +7, Religión +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Común, gnomo, gengo, Peregrino, telepatía 120 pies.

Desafío: 5 (1800 PX)

Mente superior. Vetranis tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado o asustado.

Psíquico experimentado. Vetranis se encuentra en todo momento bajo los efectos de los conjuros *Detectar pensamientos* y *Aura mágica del arcano*.

Lanzamiento de conjuros. Vetranis es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de hechicero preparados:

Trucos (a voluntad): Cuchichear mensaje, Mano de mago, Rayo de fuego

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Comprensión idiomática, Detectar magia, Hechizar persona

Nivel 2 (3 espacios): Inmovilizar persona, Sugestión, Paso brumoso

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Pauta hipnótica, Recado

Nivel 4 (3 espacios): Puerta dimensional, Localizar criatura, Tentáculos negros, Transformar piedra

Nivel 5 (1 espacios): Círculo de teletransporte

Acciones

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

Hechizar. Un humanoide que Vetranis pueda ver a 60 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar hechizado mágicamente durante 1 hora. El objetivo hechizado obedece cualquier orden verbal o telepática de Vetranis. Si sufre daño o recibe una orden suicida, puede repetir la tirada de salvación; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, el objetivo se vuelve inmune al efecto durante las siguientes 24 horas.

Estallido mental. Todas las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de Vetranis deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no recibir 11 (2d10) puntos de daño psíquico y quedar aturdido durante un turno.

Personalidad

Vetranis ha recibido una de las mejores educaciones de Voldor gracias a su origen noble y su posterior exilio en la Cofradía de Erekar. Su don natural para la psiónica y la magia le otorga una visión peculiar del mundo y de las personas, distanciándose en muchas ocasiones de lo sentimental y comportándose con extraordinaria frialdad. Suele parecer distraído y rara vez mira a nadie a la cara cuando habla con él (salvo que esté interesado en su interlocutor), como si su conciencia estuviera viendo algo en otro lugar.

Su principal pasión es descubrir secretos del mundo antiguo y resolver enigmas, especialmente de origen arcano, y actualmente su mayor miedo es estar equivocado. Ha dedicado los últimos años a ultimar sus planes y si llegase a la conclusión de que no está en lo cierto su fuerza de voluntad se derrumbaría. Su mayor objetivo es salvar Voldor, su experiencia vital le ha demostrado lo mucho que sufre el mundo y cómo supuran las heridas que los Peregrinos dejaron atrás, amenazando con arrasar a todo y todos los que allí viven si él no es capaz de detener el proceso de degradación. También guarda en su interior un poderoso rencor hacia el ducado de Azur, que debería ser suyo por derecho, y por ello se considera capacitado para marcar su destino.

Papel en la campaña

A lo largo del primer capítulo Vetranis desempeña el rol de mentor de los aventureros e introductor de la trama. Como especialista en las ruinas khrysarlion y psiónico experto, entiende mejor que nadie lo que ha ocurrido con los aventureros y no dudará en utilizarlos como una herramienta más para sus planes. Bajo su fachada de hombre erudito y antiguo miembro de la Cofradía de Erekar, Vetranis cumple perfectamente el papel de PNJ inocente que se gana su confianza protegiéndoles durante su estancia en el monasterio de Methnos y llevándoles luego hasta las viejas ruinas durante su huida del monasterio. Pero una vez finalizada esta etapa, Vetranis les traicionará sin pestañear en pos de su misión e incluso les utilizará sin escrúpulos para poder escapar, quizás hasta llevándose a uno de sus compañeros como parte de sus planes futuros.

A partir de ese momento, y hasta el final de la campaña, Vetranis desarrollará el papel de gran villano y el papel de mentor quedará en manos de su antiguo amante, Alorus Phauzka. Como villano, Vetranis es una mente maestra cuyas capacidades

para tejer complicados planes y ganar aliados a su causa (apoyado por sus poderes mentales y la red khrysarlion) compensa con creces su falta de poder puro o capacidad de destrucción. Tiene una personalidad tranquila y un carácter razonable, aunque es implacable en su misión de salvar Voldor y cualquier atisbo de duda que pueda albergar es rápidamente suprimido por su vínculo psiónico. Cuando interpretes a Vetranis como villano recuerda aquello de que «un antagonista hace mejor a los protagonistas». No te limites a poner obstáculos en el camino de los aventureros, enfréntales a sus miedos y hazles dudar de sus motivaciones.

Alorus Phauzka

Humanoide Mediano (gnomo de las rocas), caótico bueno

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

Puntos de golpe: 49 (9d8+9)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +5

Habilidades: Arcanos +7, Historia +7, Investigación +7

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: Común, gnomo y Peregrino.

Desafío: 4 (1100 PX)

Astucia de gnomo. Alorus tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

Marinero experto. Alorus tiene competencia con Vehículos (Acuáticos) y sus embarcaciones de viento se desplazan al doble de su velocidad cuando está meditando sobre la cubierta.

Capacidades psiónicas. La característica de Alorus para lanzar conjuros innatos es Inteligencia (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque). Puede lanzar los siguientes conjuros innatos y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Prestidigitación, Cuchichear mensaje, Comprensión idiomática

1/día cada uno: Hechizar persona, Orden imperiosa.

Lanzamiento de conjuros. Alorus es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque). Puede lanzar con ataques de conjuro. Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

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

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Armadura de mago, Caer como una pluma, Onda atronadora

Nivel 2 (3 espacios): Levitar, Paso brumoso, Ráfaga de viento

Nivel 3 (3 espacios): Golpe de rayo, Tormenta de aguanieve, Pauta hipnótica

Nivel 4 (2 espacios): Transformar piedra, Puerta dimensional

Acciones

Bastón. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, distancia 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d6) puntos de daño contundente, 4 (1d8) puntos de daño contundente si se esgrime con dos manos.

Dardo. Ataque de arma a distancia: +6 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Glifo de Liberación. Ataque a distancia: Impacto automático, distancia 30 pies, un objetivo. El objetivo es automáticamente liberado del control de la red xiónica khrysarlion.

Personalidad

Para los cánones de los gnomos, Alorus suele resultar demasiado serio y aburrido, poco jovial, y de aspecto casi siempre

cansado. Aun así, las pocas ocasiones en las que muestra su alegría le han granjeado la fama por su humor negro y sus comentarios sarcásticos, que suelen rozar lo cruel. Esto se debe sobre todo a uno de sus secretos mejor guardados y es que durante su juventud se dedicó durante varios años a la piratería tanto en El Espolón como en algunas regiones de Vajra. Pese a estar totalmente convencido de que debe detener a Vetranis y sus planes con la red khrysalita, una parte de él aún permanece enamorado



SOPHAT

del hombre que fue y sabe que, llegado el momento, serán otros quienes deban asestar el golpe final. Le gustaría pensar que aún puede ser redimido pero hace tiempo que abandonó tales pensamientos. Aunque nunca lo dice, Alorus tiene un miedo irracional al fuego que le puede ocasionar más de un problema.

Papel en la campaña

Pese a que la primera impresión que los aventureros tendrán de él será como un enemigo, cuando descubran la verdad de lo ocurrido Alorus Phauzka desarrollará el papel de mentor durante el resto de la campaña, o al menos durante una parte importante de ella, pues antes o después tendrán que seguir por su cuenta. Tras enfrentarse a Vetranis y salvar a los jugadores de su dominación mental, Alorus pedirá su ayuda a los aventureros para detener la inminente destrucción que este puede provocar, además de enseñarles cómo sobrellevar el influjo que la red khrysalita tiene en ellos y, en última estancia liberarse de su influjo.

Durante los siguientes capítulos de la campaña, Alorus guiará a los aventureros por diferentes localizaciones de El Espolón, siguiendo el rastro de Vetranis y la organización que le sirve, tratando de descubrir sus planes. Su presencia permitirá al grupo acceder a los primeros fragmentos de información khrysalita y a medida que la trama avance saldrán a la luz detalles de su pasado que permitirán conocer el presente.

Sopath (Serkazz)

Humanoide Mediano (vípera), legal bueno

Clase de Armadura: 13 (16 con *Armadura de mago*)

Puntos de golpe: 22 (4d8+4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Int +4, Sab +1

Inmunidades al daño: Veneno

Habilidades: Arcanos +4, Historia +4, Investigación +4

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

Idiomas: Común y saurio.

Desafío: 1/2 (100 PX)

Lanzamiento de conjuros. Sopath es una lanzadora de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 12, +4 al ataque con ataques de conjuro). Sopath tiene los siguientes conjuros de maga preparados:

Trucos (a voluntad): Contacto electrizante, Rayo de fuego, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Grasa, Salto, Terribles carcajadas

Nivel 2 (3 espacios): Escalada de araña, Invisibilidad, Localizar objeto

Acciones

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

Bastón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de daño contundente, 4 (1d8) puntos de daño contundente si se esgrime con dos manos.

Personalidad

Fruto de las terribles experiencias de Sopath durante su encierro por miembros de la Cábala de la Armonía Celeste, su mente se encuentra actualmente fragmentada en dos personalidades diferentes, cada una con su propio carácter y forma de actuar.

Además de desconocer las acciones de la otra, esta doble personalidad provoca graves vacíos de memoria en su pasado, con su consecuente desorientación general y dificultad para las relaciones. Sin embargo, ambas personalidades comparten algunas características comunes como son el miedo a la soledad, unas ganas irracionales de vivir aventuras y la afición a alimentarse comiendo pequeños mamíferos. Sophat, la personalidad original, es una maga hábil y con tendencias a sembrar el caos mediante sus conjuros, pero ha sido incapaz de superar las torturas a las que fue sometida en el pasado. Por esto es alguien temeroso de casi todo y todos, sumisa y servicial, que teme quedarse sola y tiene miedo a los mida. Por su parte, Serkaz es una granuja egoísta que antepone su vida y la de Sophat por encima de la de los demás y que ejerce como protectora de ambas. Lo único que le motiva más que la supervivencia es la venganza contra la Cábala de la Armonía Celeste.

Papel en la campaña

Serkazz y Sophat desempeñan en esta campaña el papel del loco, una dualidad entre la historia trágica de Sophat y las agresivas apariciones de Serkaz, que permiten al director de juego crear situaciones donde ella sea el alivio cómico en la trama, rebajando la tensión provocada en los momentos álgidos y generando pequeños problemas que mantengan distraídos a los aventureros y diviertan a los jugadores. Sus cambios de personalidad deberían acompañar al tono de las diferentes escenas, además de otorgar a los aventureros de un recurso valioso en momentos clave. Serkaz puede ejercer como pícaro o espía si el grupo lo requiere, mientras que Sophat puede aportar su conocimiento mágico (y sus conjuros, aunque de manera algo caótica) incluso a la hora de resolver algunos enigmas de la trama.

Aunque su papel más allá de este capítulo no es fundamental y queda a discreción del director de juego sus actos durante futuros capítulos, su pasado está fuertemente relacionado con la Cábala de la Armonía Celeste y algunos de los sucesos que tendrán lugar durante el segundo capítulo. Esto implica que puede ser una fuente de información fiable en el futuro y también el origen de algunas misiones secundarias o tangenciales que pueden enriquecer la campaña. Un grupo bueno o que simpatice especialmente con ella puede intentar sanar su fragmentada mente, lo que con seguridad necesitará algo más que magia de curación, salvo que sean capaces de obtener un hechizo de *De-seo*. Lograr volver a unir su mente conlleva la destrucción de Serkaz y para ello Sophat tiene que lograr superar sus temores y ser capaz de cuidar de sí misma a ojos de su guardiana. Vengarse de aquellos que le torturaron o frustrar sus planes sería una buena manera de lograrlo, siempre y cuando participe activamente en ello.

Serkazz (Sophat)

Humanoide Mediano (vípera), caótico neutral

Clase de Armadura: 13 (16 con *Armadura de mago*)

Puntos de golpe: 22 (4d8+4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +5, Int +4

Inmunidades al daño: Veneno

Habilidades: Engañar +4, Juego de manos +5, Sigilo +5

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

Idiomas: Común y saurio.

Desafío: 1/2 (100 PX)

Acción astuta. En cada uno de sus turnos, Serkaz puede usar una acción adicional para realizar la acción Esprintar, Retirarse o Escondarse.

Ataque sigiloso (1/turno). Serkaz inflige 7 (2d6) puntos de daño adicionales 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 del espía que no esté incapacitado y el espía no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Multitaque. Serkaz realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

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

Espada corta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Urzuzu

Monstruosidad Grande, caótica maligna

Clase de Armadura: 14 (coraza)

Puntos de golpe: 76 (9d10+27)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Habilidades: Intimidar +3, Percepción +7, Supervivencia +5

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

Idiomas: Abismal, Élfico y Común

Desafío: 3 (700 PX)

Carga. Si Urzuzu se mueve al menos 10 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de cornamenta en el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no ser empujado a 10 pies y quedar tumbado.

Acciones

Mandoble de xion forjado. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 19 (4d6+5) puntos de daño cortante.

Cornamenta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d8+4) puntos de daño perforante.

Reacciones

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

Personalidad

Toda su vida esclavo de las familias Bastarre, ha pasado la mayor parte del tiempo en fosos de lucha y otras actividades violentas para regocijo de sus dueños, la casa Thekian de Kymelin. Capaz de sobrevivir durante años en semejante contexto, Urzuzu ha alcanzado cierto grado de veteranía y madurez hasta ser ascendido a uno de los guardaespaldas de la familia. Experto en el combate con las armas y despiadado en batalla, el minotauro posee un férreo sentido de la lealtad hacia sus dueños, alentado por tantos años de esclavitud y hechizos para dominar su carácter, estando totalmente dispuesto a morir por proteger a quien le corresponde.

Tras muchos años como protector del maestro esclavista Corlaith Thekian, hace unos meses fue entregado a Vetrans Vezra

como parte del acuerdo que este ha alcanzado con la casa bastarre, uno de los actores principales de los «Conjuradores del Renacer». Aunque a Vetranis no le hace especial gracia la presencia del minotauro, no duda en utilizarlo de manera totalmente prescindible cuando la ocasión lo requiere.

Aranth Zidanta

Humanoide Mediano (semielfa), neutral

Clase de Armadura: 18 (cota de mallas y escudo)
Puntos de golpe: 52 (8d8+16)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +3, Car +5
Habilidades: Perspicacia +3, Persuasión +5, Religión +4
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: Común
Desafío: 3 (700 PX)
Valiente. Aranth Zidanta tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Castigo divino. Como acción adicional, Aranth Zidanta puede gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques de arma cuerpo a cuerpo inflijan mágicamente 10 (3d6) puntos de daño radiante adicional a un objetivo cuando impacten. Este beneficio dura hasta el final del turno.

Lanzamiento de conjuros. Aranth Zidanta es una lanzadora de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de paladín preparados:

Nivel 1 (3 espacios): Bendecir, Curar heridas, Santuario

Acciones

Multiataque. Aranth Zidanta realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

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

Personalidad

Hija de una pareja de comerciantes de Mirianis que falleció durante una epidemia en Azur hace ya sesenta años, fue entregada a la iglesia de Erekar y educada como paladín de la orden por los monjes. Durante sus primeros años de aprendizaje en la orden tuvo como compañero a Vetranis Vezra, quien había sido enviado por su padre para tratar de tenerle controlado, y se hicieron buenos amigos. Ahora es la líder de la cofradía en la ciudad y defiende sus intereses en todos los ámbitos de la metrópolis. Su habilidad con las armas está a la altura de sus extensos conocimientos de historia y política, aunque evita las demostraciones públicas de conocimiento para no ser tildada de arrogante. De temperamento tranquilo y comprensivo, intenta ayudar a todo aquel que reclama la atención de su orden y el resto de miembros gozan de gran libertad bajo su liderazgo. Aunque sabe que Vetranis está acusado de traición, ha mantenido correspondencia con él en los últimos años y ha llegado a compartir una buena parte de sus ideales. Aunque no forma parte de los Conjuradores del Renacer ni sabe demasiado sobre sus planes, es el principal contacto de Vetranis en Azur. No es consciente de ello, ha caído en la red de influencia del xiónico y es capaz de hacer casi cualquier cosa si cree que es por el futuro de Voldor.

APÉNDICE II: DISTRITO PORTUARIO NORTE

A continuación se describen las principales localizaciones del distrito portuario norte de Azur, donde tiene lugar gran parte de la aventura.

A. El monasterio de Methnos

Edificado en el año 4534 por la Cofradía de Erekar poco después de su llegada a la ciudad, se trata de un gran edificio de una planta construido en piedra dedicado a servir como sede de la orden, contando en su interior con una capilla y decenas de habitaciones para sus miembros. Sin embargo, la construcción de la abadía de Erekar décadas después hizo a la orden abandonar esta localización y convertirla en un sanatorio donde tratar a aquellos que sufren afecciones mentales, cada vez más frecuentes en Azur. Aunque pocos lo saben, incluso entre los líderes de la Cofradía, sus sótanos poseen un túnel de acceso subterráneo a unas ancestrales ruinas khrysarlion que los primeros eruditos de la ciudad trataron de investigar sin éxito.

B. Torre del malecón

Estas torres de piedra de veinticinco pies de altura forman los pilares en la estructura de la muralla de Azur y del malecón sobre las aguas que defiende el puerto. Se encuentran frecuentemente vigiladas por patrullas de cuatro guardias situados en las almenas, aunque en ocasiones recorren la muralla para ampliar su percepción. Desde ellas puede accederse a la parte superior de las murallas, de quince pies de altura y ocho pies

de ancho, aunque la humedad del ambiente o las lluvias provocan que sea fácil resbalar si no se tiene cuidado al caminar sobre ella.

C. Puerto central de Azur

Estos son los muelles centrales de la ciudad y aquellos donde amarran los barcos propiedad de los más ricos e influyentes mercaderes de la ciudad. Dos de sus atracaderos están vacíos para permitir al gigantesco Mandato Divino permanecer atracado en la ciudad. Todas las calles adyacentes a este muelle están cortadas por la guardia para que tenga lugar la recepción oficial.

BUQUE MIDA MANDATO DIVINO

Este descomunal barco es el orgullo del Imperio Mida y la nave personal del príncipe Yspud-Asijara. Se encuentra cuidadosamente amarrado al puerto, a unos embarcaderos que son claramente insuficientes para su tamaño y que ridiculiza todas las estructuras a su alrededor. Hecho en madera con 450 pies de eslora y 200 pies de manga, puede albergar hasta 450 tripulantes y se impulsa mediante diez mástiles de gruesas velas decoradas con el símbolo de la casa imperial. Durante la celebración de la cumbre diplomática, los numerosos mercaderes que acompañan la comitiva aprovechan para cerrar tratos con suministradores locales y es frecuente ver a los estibadores cargando y descargando pesadas cajas de mercancías. Además, una decena de guardias vigila el lugar en todo momento para evitar robos.

D. Mansión de lord Lemirzhan

Lord Lilaste Lemirzhan es un famoso mago y alquimista ararina que llegó a la ciudad hace más de treinta años desde la lejana Telaraña y rápidamente quedó prendado de la vida en Azur. Tras hacer fortuna vendiendo ungüentos, pociones y amuletos de protección, se compró una vieja mansión y la transformó en un inmueble colorido y vistoso donde realizar fiestas y otros eventos sociales a los que es aficionado. Gracias a su carisma innato y sus amistades entre la nobleza, nadie le ha discutido que se haya autonombrado lord y se ha convertido en una de las figuras sociales más conocidas. Las fiestas en su morada son muy comentadas en el vecindario y estas siempre incluyen numerosos artistas y cómicos amenizando a los invitados.

E. Embajada mida

Un moderno edificio de tres plantas y forma alargada alberga la embajada del Imperio Mida en la capital azurita. Tiene una fachada de color hueso, plagada de ventanas redondeadas teñidas de añil y con una azotea abierta que alberga un pequeño jardín con plantas tradicionales de la selva mida. Alberga en todo momento seis funcionarios mida que gestionan todos los asuntos relacionados con su nación y que están comandados por la ostentosa Airohua Taia. En todo momento hay seis guardias de la ciudad protegiendo el lugar de posibles altercados, aunque esta dotación se dobla durante la llegada de la comitiva imperial a la ciudad.

F. Colisión del navío mida Ánima Astral

En este embarcadero se mantienen los restos del navío *Ánima Astral* tras su colisión durante la primera parte de la aventura.

Tras el ataque a la ciudad, un amplio grupo de estibadores mida acude aquí a trasladar su contenido hasta la embajada para después tratar de reparar el barco. Es una embarcación mucho más discreta que el Mandato Divino, con 40 pies de eslora y 18 pies de manga y que puede albergar un máximo de 20 tripulantes. Su función era la de transportar material secreto relacionado con la investigación que los arcanomantes mida van a compartir con las autoridades azuritas sobre los últimos desastres naturales, incluyendo el artefacto khrysarlion de Hiddia.

G. Navío mida Siervo Leal

Esta embarcación mide 60 pies de eslora y 25 pies de manga y que puede albergar un máximo de 50 tripulantes. Se encuentra amarrado al embarcadero, donde están arreglando los pequeños desperfectos que ha sufrido en su llegada. Es un navío de exploración, diseñado para viajar rápidamente y servir de avanzadilla para otros más grandes. Su tripulación está formada por soldados y marineros de aspecto agresivo que pasarán la mayor parte del tiempo en las tabernas cercanas, llegando incluso a protagonizar varias peleas y disturbios.

H. Navío mida Último Poema

El segundo navio de exploración mida reposa en este embarcadero, y posee las mismas dimensiones que el Siervo leal. Su tripulación está formada por treinta marineros con poca experiencia, a las órdenes de un hipótido llamado Haffur, que se esfuerza por hacer de sus tripulantes marineros curtidos. Durante su estancia en la ciudad, el Último Poema realizará varias salidas al mar para practicar movimientos e inspeccionar las regiones cercanas.





LOCURA EN LAS PROFUNDIDADES

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 A 4.

Conforme pasan los años, los fenómenos adversos se suceden con más frecuencia, tanto en la ciudad de Azur como en el resto de Voldor. Violentas tempestades, temblores de tierra, sequías, inundaciones y volcanes en erupción sacuden el continente con más fuerza que nunca y hay quien ya ha anunciado el fin de todas las cosas. No son pocos los grupos que han puesto su empeño en reparar el daño causado y recomponer lo que se rompió en el pasado, aunque las buenas intenciones pueden desatar males aún mayores, especialmente cuando se relacionan con el legado olvidado de aquellos cuya tecnología esclavizó Voldor durante siglos.

En la metrópolis de Azur, tras uno de estos desastres, un grupo de héroes se verá sumido en una conspiración que pondrá en riesgo a todos los habitantes de El Espolón y al propio Voldor. Si ellos no son capaces de descubrir sus intenciones y ponerles remedio, la edad de las razas libres tocará a su fin.

Con esta aventura para personajes de niveles 1 a 4 da comienzo la campaña de **La Conjura del Renacer** para **El Resurgir del Dragón**.

NOSOLOROL

www.nosolorol.com