

ECOS DE TIRANÍA

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 8

EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

PABLO SIXTO

ECOS DE TIRANÍA



CRÉDITOS

Escrito por
Pablo Sixto

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

Portada de
Alejandro Olmedo

Ilustraciones y mapas de
Esther Sanz

Corrección de
Laura Fernández Perea

Revisión de
Rafael Alguacil y Juan Sixto

ISBN: 978-84-17379-95-7 Depósito legal: M-39763-2018
Publicado por Nosolorol SL C/ Ocaña 32. 28047 Madrid

INTRODUCCIÓN

Cientos de metros bajo la superficie, en las profundidades de Vajra, antiguos peligros amenazan con desatarse. Una conspiración se ha puesto en marcha, y sus agentes recorren los túneles en busca de una antigua ciudad subterránea, ahora ocupada por los peligrosos duérgar. Si alguien no pone fin al conflicto, pronto toda la región se sumirá en el caos.

Ecos de Tiranía es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 8 que podrían llegar a alcanzar el nivel 9 durante la parte final de la aventura. Los encuentros están preparados para un grupo de cuatro personajes, pero pueden adaptarse con facilidad para grupos de tres, cinco o seis personajes.

Trasfondo de la aventura

Aunque poco se conoce hoy en día de los Peregrinos, seres hechos de energía pura capaces de romper las barreras del tiempo y del espacio, cualquier erudito que haya estudiado los restos de su civilización sabe que su ambición y apetencia no tenían límite. Este deseo de obtener más, de llegar más lejos, fue el que forzó a **Chraunnus el Extinguido** a cruzar líneas y emprender búsquedas que incluso otros miembros de su raza consideraban peligrosas.

Para llevar a cabo sus planes, el siniestro Peregrino requería de ingentes cantidades de energía del xion, capaz de alimentar su propio ser, por lo que construyó una enorme cúpula bajo la Torre de Fulgor de la cordillera de Xarkaz y modificó la estructura de la Urdimbre Espejada para concentrar en ella la energía de todas las demás torres de sus tierras. De esta forma, concentraba un poder sin igual en el corazón de sus dominios, listo para ser devorado.

Sin embargo, este no fue el uso definitivo que se le dio al «domo». Quizás movido por sus despiadados instintos, o quizás fruto de la casualidad, **Chraunnus** descubrió una aterradora nueva función. Si bien el domo podía ser un manantial del que beber, también era posible desestabilizar la energía xiónica almacenada, creando una vorágine arcana en la que ni siquiera un Peregrino podría sobrevivir. De esta manera, **Chraunnus** fue capaz de acabar con sus enemigos, forzando a estos Peregrinos a enfrentarse a un torrente de energía tan indómito y tumultuoso que sus propias mentes fueron melladas y fragmentadas, arrastrados sus restos por la Urdimbre Espejada como una riada desplaza guijarros y tierra.

Para guardar tan oscuro secreto, construyó varias fortificaciones alrededor del domo, protegiendo sus entradas y fortificándola, y tejió durante meses toda clase de conjuros de protección que lo ocultasen de sus congéneres. Dicho lugar quedó en manos de sus fieles aprendices, un clan enano a quienes moldeó durante generaciones para explotar sus dones arcanos. Durante el periodo de caos que trajo a Voldor la marcha de los Peregrinos, los que habían sido aprendices del tirano vieron la oportunidad de rebelarse y la aprovecharon. Cerraron la fortaleza desde el interior, sellaron sus puertas y comenzaron una guardia de siglos de duración por si su antiguo amo volvía a por sus posesiones.

Durante mil años, nadie en Voldor volvió a saber nada del domo ni de sus habitantes. Esto permaneció así hasta que **Rajrad el Ciego**, tras décadas de peregrinaje por Vajra, se encontró antes las enormes puertas de la fortaleza bajo la cordillera de Xarkaz. El viejo rakshasa había llegado hasta una de las fortalezas que rodean el domo siguiendo en la oscuridad de

Vajra unas voces que hablaban un idioma perdido. Susurros de tiempos antiguos, apenas audibles, que brotan de la Urdimbre Espejada con cada pulso de energía que la recorre.

Puede que las corrientes del domo no acabasen completamente con sus víctimas, volviéndolas espíritus atormentados que luchan por mantenerse vivos en medio de la vorágine, atrapadas para siempre en la corriente. O puede que se trate solo del recuerdo de los últimos pensamientos de los tiranos antes de desaparecer. Nada más que la sombra proyectada por sus complejas psiques hace siglos, como el eco de una maldición pronunciada hace demasiado tiempo.

Enfrentados a los Peregrinos desde tiempos en lo que la raza de las estrellas permanecía en Voldor, el príncipe **Rajrad** partió hacia Vajra con el mismo objetivo que había guiado a otras generaciones anteriores: encontrar el arma creada por **Chraunnus** capaz de acabar con la existencia de los Peregrinos. Tras la alegría y alivio surgido al encontrar la ubicación de dicha arma, el domo, tuvo una revelación que le hizo enloquecer. **Rajrad** comprendió que había sido guiado siguiendo las voces de las víctimas de **Chraunnus** y su terrible arma, lo cual significaba que esta no cumplió nunca su objetivo, pues los Peregrinos que la sufrieron habían perdurado, al menos en parte, en la Urdimbre Espejada hasta hoy en día.

Enloquecido por la revelación de haber dedicado generaciones de los suyos a buscar un arma inocua y atormentado por los susurros de la Urdimbre Espejada, **Rajrad** asumió la imbatibilidad de los Peregrinos y se entregó al pesimismo y el desasosiego. Ahora el viejo rakshasa se ha propuesto traer de vuelta a los antiguos señores de Voldor, a los que lleva décadas siguiendo en la oscuridad, para ofrecerse como siervo fiel y suplicar clemencia para él y los suyos. Para ello, planea hacerse con el domo y devolverle su función original, creando así una enorme fuente de energía xiónica de la que puedan alimentarse aquellos que le susurran y quedar libres de su cautiverio. Y su primer paso fue hacerse con aliados a los que utilizar.

Gracias a todo lo descubierto a lo largo de su longeva vida, **Rajrad** no tuvo dificultad alguna en contactar y deslumbrar a los miembros de la Cábala de la Armonía Celeste, una facción del gobierno del Imperio Mida que busca hacerse con el poder que antaño tuvieron los Peregrinos y apartar al emperador de su trono. Una vez **Rajrad** fue aceptado entre los dirigentes de la Cábala, no tardó en revelar la existencia de la fortaleza bajo Xarkaz y el domo a sus compañeros. Las promesas de hacerse con una construcción aun operativa de **Chraunnus** y una fuente de energía xiónica sin igual en todo el continente fueron suficiente para que la Cábala decidiese tomar el lugar por la fuerza: la oportunidad perfecta para **Rajrad** de acceder al domo y llevar a cabo un plan que sus nuevos aliados desconocen.

Tras comprobar que nadie puede entrar ni salir mediante magia del **Cinturón de Basalto**, como han bautizado los duérgar a los fuertes que rodean el domo, la Cábala optó por un enfoque más directo y mandó a sus mejores agentes a tomar las fortalezas infiltrándose en ellas. Una vez dentro, deberían desactivar las protecciones mágicas que posee para poder desplegar cientos de soldados mediante teletransporte. A poco de comenzar el ataque, un grupo liderado por el propio **Rajrad** logró abrirse paso hasta la sala de control de **Simaprofunda**, el más occidental de los fuertes, y comenzar el proceso de almacenar energía en el interior de la cúpula bajo la montaña. Esto ha provocado que las medidas de seguridad instaladas por **Chraunnus** hace siglos se hayan activado, sellando enormes

zonas del complejo y despertando antiguos guardianes. Ahora toda la fortaleza es un campo de batalla en la que tres bandos se enfrentan para lograr avanzar sala a sala.

Si el proceso de carga del domo ya era largo cuando la Urdimbre Espejada era completamente funcional, ahora es un proceso lento y lastimoso que ha alargado el conflicto durante días, con ambas facciones atrincheradas en el interior del lugar. Pero la activación inicial del domo ha tenido repercusiones que llegan lejos, pues la concentración de poder xiónico que se está llevando a cabo está provocando temblores y fisuras en todo Vajra, causando derrumbes y enormes fallas en ciudades como Tabalard y Antalare. Ajenos a todo lo que ocurre en el submundo, los Señores de Tabalard han convocado un consejo de crisis para decidir cómo actuar a continuación.

Dónde transcurre la aventura

Ecos de Tiranía comienza en las tierras cercanas a Tabalard, en el reino de Vadania, donde los fuertes temblores están causando el caos entre la población. La búsqueda de respuestas llevará a los aventureros a internarse en las grietas que descienden hasta Vajra, descolgándose por cuevas estrechas y recorriendo las ruinas de una ciudad hundida. Todo ello para abrirse paso hasta el Cinturón de Basalto, un enorme complejo de varios fuertes situados en la base de la Torre de Fulgor, a cientos de pies bajo la montaña, que encierra uno de los más ambiciosos artefactos creados por un Peregrino.

Resumen de la aventura

Esta aventura se divide en tres etapas claramente diferenciadas, como se describe a continuación:

PARTE I: EL DESCENSO DE LOS HÉROES

Todo parece indicar que la causa de los fuertes terremotos que asolan Vadania se encuentra bajo tierra, en las inmediaciones de la Torre de Fulgor de la Cordillera de Xarkaz. Por ello, los aventureros son reclutados por los gobiernos de Tabalard y Kaosi para realizar un descenso de cientos de metros hacia la oscuridad de Vajra, donde los temblores han despertado a toda clase de criaturas. El grupo de aventureros deberá abrirse paso combatiendo a muertos vivientes en la más completa oscuridad hasta llegar a la base de la Torre de Fulgor.

PARTE II: CUCHILLOS EN LAS SOMBRAS

La torre se encuentra protegida por el Cinturón de Basalto, una fortificación colosal que durante siglos ha sido el hogar de un clan duérgar. Sin embargo, recientemente ha sido asaltada por la Cábala de la Armonía Celeste, quien ha activado las defensas del lugar y lo ha convertido en un campo de batalla. Con guerreros duérgar y comandos mida combatiendo a muerte en cada sala, los personajes deberán abrirse paso en la fortaleza para descubrir sus secretos y encontrar a Rajrad, quien comanda el ataque y ha puesto en funcionamiento las máquinas del lugar para su oscuro plan.

PARTE III: EL BRILLO DE LA CREACIÓN

Tras abandonar a sus aliados mida, Rajrad el Ciego avanza en solitario hacia el interior del domo, la antigua estructura erigida por Chraunnus bajo la torre de Xarkaz. Si los personajes no lo evitan, empleará toda la energía xiónica almacenada allí para traer de vida a los Peregrinos que enfrentaron a Chraunnus en la antigüedad. Por ello, los aventureros deberán perseguir al rakshasa hasta el corazón de las ruinas, donde la acumulación del xion ya ha comenzado a afectar al lugar.

LA TORRE DE FULGOR DE XARKAZ

Las torres de fulgor son enormes construcciones edificadas por los peregrinos empleando cientos de cubos de xion. Su función es recoger la luz del sol de la superficie y transmitirla hasta las profundidades, de manera que pueda utilizarse para alimentar las ciudades subterráneas de los Peregrinos. Una de estas enormes torres se encuentra en la cordillera de Xarkaz, al norte de Tabalard, y estaba oculta por la vegetación y las altas montañas hasta que fue encontrada recientemente por una expedición de la Cofradía de Erekar. Meses después de su descubrimiento, Xarkaz se ha convertido en el objetivo de varias misiones de exploración, pues está lleno de ruinas inexploradas de tiempos de los Peregrinos.

Ganchos de la aventura

El gancho de la aventura es una llamada por parte del consejo de crisis, formado por miembros destacados de Tabalard, la prefectura de Kaosi y otras ciudades cercanas, para ofrecer a los aventureros una importante suma de dinero a cambio de que encuentren la causa de los terremotos y detengan lo que sea que está causándolos. Las razones por las que los personajes puedan haber sido elegidos por dicho consejo pueden ser varias, y cada una influye en quién les ha invitado a la reunión con que comienza la aventura. La urgencia es tal que los Señores de Tabalard están dispuestos a buscar un pasaje hasta aquí a los aventureros para que se presenten cuanto antes, incluso mediante magia si es necesario.

Gran reputación. El grupo de aventureros goza de una gran reputación por sus hazañas pasadas, y Lady Nethven, en nombre de los Señores de Tabalard, les ha llamado para ofrecerles una gran suma de oro a cambio de que salven la ciudad de la ruina.

Amigos de Tabalard. Si los aventureros ya han colaborado con la ciudad de Tabalard en ocasiones anteriores (por ejemplo, en la aventura **Gigantes de Xarkaz**) o algunos de ellos ha vivido allí, Lady Nethven los cita para ponerles al día de lo ocurrido y suplicarles que ayuden a la ciudad una vez más.

Devotos de Erekar. La Cofradía de Erekar, con su congregación en Tabalard, ha pedido la ayuda de los aventureros. El preceptor Neokazu, del santuario de Erekar, habrá hecho traer a los aventureros para apelar a su fe y que busquen el conocimiento en nombre de Erekar investigando el origen de los terremotos.

Emisarios del Imperio Mida. Si los aventureros cuentan con algún mida entre ellos, o han vivido aventuras en el Imperio Mida, Guo'da hará que vayan a la reunión para pedirles que detengan esta crisis antes de que afecte también a los dominios mida.

Saqueadores de las profundidades. Si el grupo de aventureros tiene fama de ser un equipo de saqueadores que valoran el dinero por encima de todo, serán citados por Lord Harshu, señor del comercio de Tabalard, quien ofrecerá a los personajes una buena suma de dinero a cambio de su colaboración, recordándoles todas las reliquias de Vajra que podrán saquear si lo llevan a cabo.

Agentes de la Cábala de la Armonía Celeste. Si los aventureros tienen tratos o buena relación con la Cábala, esta les hará llegar un mensaje de que se presenten ante el consejo de crisis que se ha reunido cerca de Tabalard y acepten el trabajo que les ofrezcan. En simultáneo, los contactos de la Cábala harán llegar rumores favorables a Harshu, señor del comercio de Tabalard, para que les ofrezca el trabajo. De esta manera, la

Cábala se asegura que los únicos que puedan interferir en sus planes sean agentes favorables a ellos.

Como se puede observar, algunos de los ganchos presentados en este apartado son muy genéricos, ideales en caso de que se vaya a jugar como una aventura independiente, pues se sustentan en el afán de conseguir gloria o riquezas de los jugadores. Otros más concretos, como este último, solo tienen sentido para aquellos grupos que jueguen esta aventura entre otras que forman parte del juego organizado **Pioneros de Voldor**. Como director de juego, elige la que creas que más se ajusta a tu grupo de juego o inventa tus propios ganchos para introducirles en **Ecos de Tiranía**.

Resumen de personajes no jugadores

Lady Nethven de Tabalard. Noble humana y burócrata de Tabalard. Al ser la hija de Lord Jerdal, señor de la justicia, Nethven goza de gran respeto en la ciudad y cada vez más responsabilidades recaen en ella. A pesar de su juventud, su frialdad para afrontar las dificultades y su fuerte carácter le han convertido en una excelente dirigente.

Guo'da. Erudita mida y líder política de la Prefectura de Kaosi. Sabía y reflexiva, la anciana Guo'da se preocupa tanto por su pueblo como por el bienestar de los reinos vecinos, por lo que son muy comunes sus viajes a tierras vadanias en tiempos de crisis.

Rajrad el Ciego. Brujo rakshasa y experto en conocimientos perdidos. El antiguo príncipe de Vinramin abandonó la civilización hace mucho en su búsqueda de saberes antiguos. Ahora, tras vagar por Vajra durante décadas, ha retornado más desquiciado y peligroso que nunca.

Cestor Naiel. Mago mida y agente de la Cábala de la Armonía Celeste. Tan valiente como curioso, Cestor es uno de los mejores agentes de los que dispone la organización mida. Poner su vida al servicio de la Cábala le ha llevado a exponer su mente a toda clase de experiencias que le han vuelto un experto en artefactos peregrinos, pero también una persona errática y taciturna.

Wulfmann Barbaventisca. Comandante duérgar y guardián de Simaprofunda. Tras la muerte de su abuelo, el caudillo Kurskor, sobre los hombros de Wulfmann recae la tarea de proteger uno de los fuertes que guardan los dominios del clan. Aunque no ha heredado el talento arcano de su padre, su habilidad con el mangual y su férrea voluntad le han permitido liderar con honra y gloria.

Maeim Yunquepétreo. Herrera duérgar y consejera de Simaprofunda. Maeim ha sido la encargada durante siglos de mantener las defensas y las protecciones de su hogar siempre listas, esperando ansiosa por la llegada de un enemigo que nunca llega a presentarse a la batalla.

PARTE I: EL DESCENSO DE LOS HÉROES

La reunión de Firmereposo

Hace pocos días, cuando comenzaron los terremotos en la región, decenas de grietas y fallas surgieron por todos lados. Aunque ciudades como Tabalard han sido las que más destrozos han sufrido, la mayor de estas fallas ha surgido a los pies de la torre de Firmereposo. Se trata de un enorme socavón, de 30 pies de ancho en su parte más amplia y casi 100 pies de largo de una punta a otra, encontrado por un grupo de exploradores de Erekar que viajaban hacia la cordillera Xarkaz en una misión rutinaria.

Esta abertura en la tierra ha llamado la atención de los Señores de Tabalard por dos motivos: el primero es que es muy profunda, tanto que los eruditos de la Cofradía de Erekar sospechan que conecta con Vajra. El segundo es que ha provocado una marcada inclinación en la torre de Firmereposo, lo cual es considerado como un augurio nefasto. Dicha torre fue edificada hace mucho tiempo, a medio camino entre Tabalard y la cordillera de Xarkaz, y en ella reposan los restos de varios caballeros que dieron su vida para proteger Tabalard de una tribu de saurios que les disputaba el control de la zona. Muchos consideran aquella batalla como una de las más importantes de la historia de la ciudad y la torre como uno de los pilares sobre los que se asienta Tabalard, espiritualmente hablando.

Para decidir cómo afrontar esta crisis, los Señores de Tabalard han hecho llamar a los representantes de tierras vecinas y han organizado una reunión a los pies de la torre, donde han montado un campamento en el que guarecerse hasta que se decida un rumbo de acción. Las personas más importantes de la región se encuentran aquí reunidas.

Mientras tanto, algunas de las criaturas nativas del Vajra, principalmente grandes lagartos e insectos de notable

tamaño, han comenzado a salir de la grieta. Esto se debe a que los fuertes temblores bajo la superficie han provocado un caos en esta región y todos los moradores del submundo migran a regiones más seguras, tanto en la superficie como en túneles aún más profundos. Por ello, los señores de Tabalard han fortificado el campamento alrededor de la grieta, colocando barricadas hechas con los árboles de la región y designando a grupos de milicianos que realicen guardias durante todo el día.

EL OFRECIMIENTO A LOS HÉROES

Tras largas deliberaciones, todos los asistentes a la reunión han decidido que estos terremotos deben tener una causa sobrenatural, probablemente relacionada con la Torre de Fulgor de la Cordillera de Xarkaz, recientemente descubierta. Tras escuchar a los eruditos de la Cofradía de Erekar, han optado por hacer llamar al grupo de aventureros para proponerles que desciendan de inmediato por el interior de la grieta para descubrir la causa de los terremotos y pongan fin a los temblores, si es posible. A cambio, recibirán una cuantiosa recompensa a su retorno, y tanto Tabalard como la Prefectura de Kaosi estarán en deuda con los personajes. Por ello, les han hecho llegar un mensaje y van a costear el método de transporte más rápido para ellos. Llegado el caso, los contactos políticos de Guo'da en el Imperio Mida pueden poner a disposición de los aventureros algunos de los círculos de teletransporte que utilizan los cargos mida de más alto nivel.

Junto a la torre se han levantado pabellones en los que se han instalado tanto los nobles como sus criados, rodeados de una empalizada de 8 pies de altura. En la mayor de las tiendas se encuentra el consejo de crisis, esperando la llegada de los jugadores. Cuando los aventureros lleguen al campamento, lee o parafrasea el siguiente texto:

Nada más poner vuestros pies en el interior de la empalizada, os encontráis rodeados de un caos más propio de un campamento de guerra que de una reunión entre nobles. Pabellones de toda clase de colores y heráldicas se han instalado en el recinto, formando un anillo alrededor de una gran carpa negra de elegante diseño. No dejáis de cruzaros con gente que corretea de un lugar a otro, cargando armas de preciosa manufactura, guiando caballos hasta sus amarraderos o llevando mensajes lacrados de una tienda a otra. Un joven escudero os indica gritando sobre el gentío que os esperan en la carpa de los Señores de Tabalard, mientras indica con su huesuda mano hacia carpa central.

Dentro de la carpa les están esperando los miembros del consejo de crisis, que son los siguientes: Lady **Nethven**, quién ha organizado la reunión y habla en nombre de los intereses de la ciudad de Tabalard; Lord **Harshu**, señor del comercio de Tabalard que ha insistido en acudir a la reunión para defender los derechos de los Señores de Tabalard en la explotación de una nueva entrada a Vajra; **Guo'da** ha acudido a la reunión como embajadora del Imperio Mida, pues es la líder de la Prefectura de Kaosi, la región del imperio más cercana a las tierras de Vadiana; el preceptor **Neokazu** es el último miembro y representa a la Cofradía de Erekar, una congregación de exploradores y eruditos que sirven a Erekar, dios del conocimiento, y guardan sus tesoros y descubrimientos en su fortaleza en Tabalard.

La reunión con los aventureros puede variar en función de quién les haya recomendado y hecho llamar, pero el ofrecimiento del trabajo será siempre similar. Cuentan con muy pocos datos, por lo que es probable que no logren contestar a todas las preguntas que tengan los aventureros, pero apelarán a su fe, su heroicidad o su avaricia para lograr su ayuda.

En un momento de la reunión, el preceptor Neokazu hace saber a los personajes que exploradores de la Cofradía que fueron enviados a la Torre de Fulgor de la Cordillera de Xarkaz de que allí los temblores son extremadamente fuertes y las ruinas cercanas a la superficie de la torre se han derrumbado. Cuando la reunión este terminando o se haya llegado a un punto de atasco en la negociación, lee o parafrasea el siguiente texto:

Las palabras se congelan en el aire cuando un enorme rugido resuena por el campamento. El ensordecedor chasquido producido por una de las empalizadas que rodean la grieta al romperse es el inicio a un escándalo formado por bramidos, aullidos de dolor y ruido de acero contra acero. Parece que alguien o algo ha irrumpido en el campamento.

Todo lo ocurrido en los días recientes ha provocado muchos cambios en el ecosistema que rodea a la base de la Torre de Fulgor. Las nuevas rutas subterráneas formadas por los terremotos han abierto una sección de Vajra que fue sellada hace milenios por los propios Peregrinos. Este nuevo depredador en el submundo, los muertos vivientes de la Ciudad Inundada, ha empujado de su sitio a los anteriores depredadores del lugar, en este caso una banda de minotauros liderados por Druklor el Cruento que durante años ha aterrorizado a los habitantes de Vajra. Este cambio de orden natural ha hecho que Druklor y los suyos hayan tenido que huir apresuradamente de las momias, abandonando a los heridos, y abriéndose paso hasta la superficie. Ahora planean matar a quien se interponga en su camino, saqueando y esclavizando allá por donde pasen.

La apresurada empalizada y un grupo de milicianos han servido para acabar con un puñado de bestias salvajes de Vajra, pero no son rival para los minotauros y cada segundo aumentan los muertos en su cuenta. Si los aventureros no intervienen rápido, será una masacre. El asalto consta de dos grupos de ataque que han abierto brecha en el campamento. Uno de ellos está formado por cuatro minotauros (**El Resurgir del Dragón**, página 452) que han derribado la empalizada cerca de la grieta y están masacrando a los milicianos que tratan de aguantar la posición. En la otra punta del campamento, Druklor (ver «Apéndice: Enemigos») y dos minotauros avanzan hacia un grupo de lujosas carpas en las que se encuentran los cortesanos mida que han acompañado a Guo'da. Los aventureros tendrán que encargarse de ambos frentes, decidiendo cual afrontan primero o dividiéndose, algo tan heroico como peligroso. Durante el combate, tener éxito en una prueba de Inteligencia a CD12 permite al personaje darse cuenta de que los minotauros luchan hasta la muerte, sin retroceder, como si no tuvieran a donde retirarse.

Una vez las cosas se calmen y los aventureros sean agradecidos por todos los miembros del consejo por sus habilidades en combate, serán instados a adentrarse cuanto antes por la grieta, y es que el tiempo corre y los temblores cada vez son más intensos.

PREPARATIVOS PARA EL VIAJE

No solo los miembros de la reunión han acudido a Firmereposo, también sus séquitos, algunos comerciantes, juglares y toda la calaña que se puede encontrar tras un ejército. Es por ello que hay bastante gente que puede interesar a un grupo de aventureros antes de embarcarse en una peligrosa misión hacia lo profundo de Vajra. En esta sección se describen algunos personajes que se encuentran en el campamento y que pueden ser de utilidad para los aventureros.

Las mercancías de Marmara Oda. La mano derecha de Lord Harshu ha traído hasta el campamento víveres y provisiones por si era necesario armar una compañía de exploración. Cualquier momento es bueno para los negocios. Cuenta con una tienda llena de mercancía que puede vender a los aventureros.

Suministros básicos	Coste
Raciones (1 día)	5 pp
Poción de curación	50 po
Antitoxina (vial)	50 po
Antorcha	1 pc
Linterna con capuchón	5 po
Linterna de ojo de buey	10 po
Aceite (frasco)	1pp
Kit de escalada	25 po
Garfio de escalada	2 po
Cuerda de cáñamo (50 pies)	1 po
Cuerda de seda (50 pies)	10 po
Manta	5 pp
Tienda de campaña	2 po
Piquetas de hierro (10)	1 po
Martillo	1 po

Gabak, clérigo mida. Uno de los miembros del séquito de Guo'da es un joven clérigo de Arastu, diosa de la civilización,

MOVARIS Y LOS PIONEROS DE VOLDOR

Si tu grupo está disfrutando de la experiencia de explorar este mundo como parte del juego organizado Pioneros de Voldor es probable que se hayan encontrado anteriormente con Movaris, aunque éste no vaya a dar muestras de reconocerlos de situaciones anteriores.

Si este es el caso de tu grupo de juego, la reputación que el grupo tenga con la compañía comercial de Movaris puede afectar al desarrollo de la escena. Si el grupo se considera Amigable, recibirán uno de los rumores que maneja el elfo de manera gratuita, como muestra de gratitud por los trabajos anteriores. Si la reputación es tal que se considera al grupo Simpatizante, Movaris compartirá gustosamente toda la información con ellos y ofrecerá sus reliquias un 20 % más barato que los precios indicados en la tabla. Por el contrario, si el grupo se considera Desconfiado u Hostil a Movaris, éste no querrá saber nada de los aventureros y se negará en redondo a hablar o negociar con ellos.

que pone sus conjuros a disposición de los aventureros a cambio de unas monedas. También cuenta con algunas pociones que puede vender, un máximo de 2 de cada tipo.

Conjuros	Coste
Curar heridas (Nivel 1)	15 po
Curar heridas (Nivel 2)	30 po
Curar heridas (Nivel 3)	45 po
Restablecimiento menor (Nivel 2)	40 po
Quitar maldición (Nivel 3)	100 po
Revivificar (Nivel 3)	400 po
Pociones	Coste
Poción de escalada	75 po
Poción de fuerza de gigante de las colinas	100 po
Poción de respirar en el agua	250 po
Poción de curación mayor	300 po

Movaris Vernamin, mago elfo banjora. El exótico vendedor élfico, conocido por pagar grandes sumas de oro a cambio de artefactos de los Peregrinos y otras reliquias, se encuentra junto a su carro a la sombra de una de las empalizadas. Si los personajes no acuden a él, lo más probable es que se acerque a hablar con ellos antes de su partida, pues tiene mucho interés en ellos.

Lo primero que hace es comentarles que está muy interesado en todas las reliquias antiguas que puedan encontrarse en esta nueva entrada a Vajra, por lo que estará encantado de adquirir todo lo que traigan a su regreso a cambio de la justa cantidad de oro. También pondrá a su disposición algunas de las reliquias que lleva en su carro, las cuales ya no son de su interés y pueden ser útiles para los aventureros.

Objetos mágicos	Coste
Anillo de caer como una pluma	2 500 po
Botas élficas de tamaño mediano	450 po
Flauta de las alcantarillas	600 po
Espada larga de xion forjado	650 po
Yelmo de telepatía	450 po

Sin embargo, no es la única mercancía que maneja el elfo, pues también se gana la vida con la compra y venta de información. Si los aventureros le preguntan sobre lo que está ocurriendo o algo similar, Movaris sonríe con lascivia y extiende la mano para que depositen el pago a cambio de sus conocimientos. Esta es la información que maneja el elfo, soltando cada retazo de información por cada 50 monedas de oro que le sean entregadas.

- La prefecta Guo'da no ha acudido a la reunión porque le interesen los humanos y su bienestar. Lo ha hecho porque sus agentes sospechan que la Cábala de la Armonía Celeste, una facción opuesta dentro del imperio mida, está detrás de este asunto.
- Ya hubo una expedición que trató de alcanzar las profundidades bajo la cordillera hace una década, pero nadie ha vuelto a ver con vida a esos enanos.
- Alguien se ha dejado mucho oro en adquirir ingentes cantidades de plata y xion y transportarlo a regiones de Vajra que quedan por debajo del reino de Vadania.
- Una de las pocas cosas que se conocen de Chraunnus el Extinguido es que protegía sus pertenencias más preciadas bajo maldiciones mortales. Aquellos que no conocen las palabras de apertura mueren de manera atroz.

Descenso a las profundidades

Esta parte de la aventura se centra en el descenso hacia las profundidades de Vajra, donde los héroes tendrán que enfrentarse tanto a los peligros naturales de una gruta inestable como a los terrores de la oscuridad que han forzado incluso a una banda de fieros minotauros a huir.

VISIÓN Y CLIMA EN VAJRA

Apenas se internen unos metros en el interior de la grieta, dejará de llegarles luz de la superficie, por lo que aquellos personajes que no tengan visión en la oscuridad deberán llevar una luz cerca o no podrán ver, pues toda la gruta se considera como oscuridad. Además, en un lugar donde nunca alcanzan los rayos del sol, el ambiente es gélido y cualquier aventurero que no esté preparado puede perecer de frío. Cualquier aventurero que realice un descanso, ya sea breve o prolongado, sin contar con ropa de abrigo y un fuego en el que calentarse no obtiene ninguno de los beneficios por descansar, ya que el frío les impide conciliar el sueño.

EL DESCENSO A TRAVÉS DE LA GRIETA

El suelo alrededor de la enorme grieta es firme, dadas las circunstancias, y las paredes del interior están llenas de salientes y surcos en los que es posible sujetarse durante el descenso. Los los aventureros pueden clavar pitones y sujetarse con cuerdas durante el descenso. Cuando comiencen a internarse en la grieta, lee o parafrasea el siguiente texto:

En cuanto comenzáis a internaros por la grieta, os encontráis en la más completa oscuridad. Atrás quedan el sol y el aire libre, y bajo vosotros se presentan cientos de pies de duro descenso, con la fría y afilada pared de roca gris como única compañera.

La pared en la que se encuentran los personajes no es difícil de escalar si se cuenta con unos conocimientos básicos y el equipo adecuado. Tiene una altura de 400 pies de alto, que terminan en una pequeña balconada natural. Todos aquellos personajes que cuenten con una capacidad especial para trepar, tanto natural (como los arañas) como por métodos mágicos, pueden descender con facilidad.

El resto debe realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) a CD 12 por cada 100 pies de descenso. Emplear equipo de

escalada permite realizar dichas pruebas con ventaja. En caso de fallo, el personaje sufre 2d6 de daño contundente por los golpes contra los salientes de la pared y realiza una tirada de salvación de Destreza a CD 10, que se realiza con ventaja si está atado con una cuerda. Si la supera, queda agarrado a la pared de nuevo y puede continuar el descenso. En caso de fallo, el personaje cae al abismo. Sufre el daño de una caída hasta la balconada, en función de la distancia que le reste hasta allí.

Una vez los aventureros alcanzan la explanada, de 30 pies de largo y apenas 10 pies de ancho, podrán observar que fue utilizada como campamento recientemente. Restos de carne a medio masticar y unas brasas ocupan el centro del saliente, junto a un montón de vendas y trapos con sangre seca. Es fácil suponer que los minotauros acamparon aquí en algún momento de su ascenso. Tener éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15 permite a los aventureros escuchar ruido de golpeteos y susurros provenientes desde lo más profundo de la grieta.

LA SUPERFICIE INCLINADA

Por debajo del saliente donde acamparon Druklor y sus camaradas, el terreno cambia radicalmente. Apenas unos pies por debajo, la pared natural de la grieta desaparece y se abre una enorme cueva abovedada. Justo bajo los aventureros, 20 pies por debajo de la balconada, se encuentra una enorme superficie inclinada de bloques de piedra caliza, como si perteneciese a un tejado de dimensiones grotescas. La inclinación de esta zona es notable, unos 35 grados, pero es lo suficientemente horizontal como para que los personajes puedan descender andando por ella torpemente. El tejado, inclinado hacia el norte, cuenta con 120 pies de largo hasta el extremo más bajo, donde termina de golpe, dejando ante sí un abismo de sombras. Se trata del tejado de uno de los grandes edificios de la **Ciudad Inundada**, concretamente el gran salón del mercado.

Los aventureros no son los únicos que se encuentran en este descomunal tejado, pues algunas de las criaturas que persiguieron a los minotauros se han mantenido aquí a la espera de nuevas víctimas. Se trata de **dos momias (El Resurgir del Dragón, página 453)** y **cuatro esqueletos de minotauro (El Resurgir del Dragón, página 432)**, antiguos compañeros de Druklor ahora reanimados mediante nigromancia. Dado que el combate se desarrolla en un tejado inclinado, cualquiera que sufra daño como consecuencia de un ataque debe superar una prueba de habilidad de Fuerza (Atletismo) CD 10 para evitar quedar derribado y desplazarse 10 pies en dirección al borde del tejado.

Cuando termine el combate y los aventureros tengan tiempo de pararse a mirar a su alrededor o de asomarse por el final del tejado, lee o parafrasea el siguiente texto:

A vuestros pies se encuentra una ciudad de aspecto vetusto, con edificios de piedra grisácea que alcanzan dimensiones apabullantes. Sus fachadas lucen insulsas, carentes de cualquier tipo de decoración, y allí donde deberían encontrarse sus calzadas solo se aprecia una masa de agua estancada y maloliente. Lo único que rompe el silencio sepulcral de la cueva es el chapotear de los remos de las barcas que cruzan la ciudad lastimosamente, dirigidos por seres gibosos y demacrados. En este lúgubre panorama destaca como un faro en una noche de tormenta un túnel enrejado, a gran altura en la pared más al norte de caverna, del que emana una luz resplandeciente como Avor.

LA CIUDAD INUNDADA

Los personajes han caído en uno de los tejados de la Ciudad Inundada, una antigua ciudad de tiempos de los Peregrinos ahora habitada solo por muertos vivientes. Aunque esto puede parecer amenazador, su objetivo es alcanzar el túnel enrejado, parte de la Urdimbre Espejada recompuesta por la Cábala, para llegar hasta la base de la Torre de Fulgor. Algunas tiradas de habilidad pueden proveer a los aventureros de pistas sobre cómo continuar su camino.



- **Sabiduría (Supervivencia) CD 10:** Dado que la cordillera de Xarkaz se encuentra al norte de Tabalard, es necesario buscar una ruta hacia el norte para abrirse paso hasta ella a través de Vajra.
- **Inteligencia (Historia) CD 14:** La construcción de los enormes edificios parece de manufactura élfica, probablemente de algún periodo anterior a la marcha de los Peregrinos.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Los trazos iridiscentes en el fulgor que proviene del túnel enrejado son similares a los que proyecta el xion al recibir luz solar. Es probable que esa luz provenga de alguna gran cantidad de xion a pleno funcionamiento.

La Ciudad Inundada, un lugar lleno de muertos vivientes y antiguas riquezas, ha permanecido oculta durante cientos de años. Aunque era accesible por rutas sinuosas desde cavernas inferiores, los temblores producidos por la activación del Cinturón de Basalto la han hecho más accesible, pues se ha creado una abertura directa con la superficie. Fue tras estos hechos cuando fue encontrada hace poco por Druklor y sus minotauros.

Esta nueva ruta, a través de la cuál ascenderán los muertos vivientes antes o después, convierte a la Ciudad Inundada en una nueva amenaza para Vadania. Aunque no tiene gran relevancia para esta aventura, pues solo es un lugar de paso hacia el Cinturón de Basalto, puede ser el escenario perfecto para saquear riquezas, combatir a momias y vivir aventuras. Por ello, se ha incluido más información sobre esta ciudad maldita en forma de apéndice al final de la aventura.

La ruta más directa de los aventureros para alcanzar el conducto hacia la Torre de Fulgor de Xarkaz es desplazarse por los tejados, saltando de donde están hacia la cornisa de la Torre del Peregrino, y de ahí descolgarse hasta el tejado del palacio de Ciudad Inundada. Las distancias entre edificios son de 15 y 20 pies respectivamente. La parte superior de la Torre del Peregrino está protegida por seis gárgolas (*El Resurgir del Dragón*, página 434), quienes

atacan a cualquiera que trate de saltar por los tejados de la ciudad. Una vez que los aventureros logren alcanzar el tejado del palacio, no les queda más que cruzarlo y trepar 20 pies hasta la entrada del corredor por el que se filtra la luz de xion y colarse a través de los barrotes que lo cierran. Los edificios son altos, más de 40 pies, por lo que una caída significa un buen golpe y tener que trepar de vuelta de alguna manera.

EL PASO A TRAVÉS DEL CORREDOR

A través de este túnel se accede a la red de pasillos por los que se refleja la luz de xion mediante enormes placas de metal pulido, la Urdimbre Espejada. Antiguamente utilizada para alimentar los ingenios arcanos de los peregrinos en Vajra, se dice que era capaz de nutrir de energía xiónica la maquinaria en cualquier lugar de las profundidades. Recientemente esta región de la red de espejos ha sido reconstruida por los agentes de la Cábala de la Armonía Celeste, y es posible guiarse hasta la base de la Torre de Fulgor siguiendo los haces de luz por los incontables pasillos y galerías que lo componen. El viaje hasta allí dura una jornada de 8 horas aproximadamente.

Aunque puede tratarse de un lugar adecuado para realizar un descanso, estos túneles han atraído visitantes indeseados que buscan alimentarse de los retazos de luz de la Urdimbre Espejada. Por cada 8 horas que los aventureros permanezcan en los túneles, realiza una tirada de encuentro aleatorio en la siguiente tabla.

1Ds	Encuentro
1 - 3	Nada.
4	1d3 Xorn (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 474)
5	1d2 Buletes (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 394)
6	1d6 + 6 Svirfneblins (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 437)
7	1d3 Elementales de tierra (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 429)
8	1d3 + 1 Púdines negros. (<i>El Resurgir del Dragón</i> , pág. 397)

PARTE II: CUCHILLOS EN LAS SOMBRAS

Tras abrirse paso a través de ruinas y cavernas, los aventureros han llegado a la base de la Torre de Fulgor de Xarkaz, cientos de metros bajo la montaña. En esta parte de la aventura descubren que Chraunnus rodeó la parte inferior con una serie de fuertes de piedra entrelazados que guardan una de sus armas más poderosas. Investigar el lugar no va a ser fácil, pues está celosamente protegido por sus habitantes duérgar y una parte del complejo ya ha sido tomado por la Cábala de la Armonía Celeste.

Toda esta parte tiene lugar en el fuerte conocido como **Simaprofunda**, donde los personajes deben investigar el uso de la fortificación y los planes que trazó Chraunnus en el pasado, a la vez que toman parte en el conflicto entre los dos bandos que guerrear por hacerse con el control del fuerte. Queda en mano de los aventureros decidir si buscan una alianza con los aguerridos duérgar de **Wulfmann Barba-ventisca**, pactan con los agentes de **Cestor Naiel** al servicio de la Cábala de la Armonía Celeste, o afrontan la misión en solitario.

Llegada a Simaprofunda

Al salir de uno de los estrechos corredores de Vajra, el grupo de aventureros se encuentra ante una enorme cámara subterránea intensamente iluminada por una estructura de xion de más de 50 pies de diámetro, la Torre de Fulgor de Xarkaz. La columna surge del techo abovedado de la cavidad y baja hasta el suelo, resplandeciendo con tonos violáceos y proyectando sombras por toda la cueva. La parte inferior de la torre no puede contemplarse, pues está oculta tras una enorme muralla curva que forma una cúpula impenetrable alrededor del cilindro de xion. La única ruta de entrada a la base de la torre parecen ser una serie de fuertes contruidos en la muralla, todos de aspecto amenazador y bien protegidos por muros gruesos y máquinas de guerra.

El fuerte más cercano a los personajes es Simaprofunda, el más al sur de los cinco fuertes. Es el que ha sufrido el ataque de la Cábala y el más fácil de acceder en la actualidad, aunque eso no significa que no esté protegido. Gracias a la Urdimbre Espejada, un haz de energía xiónica golpea

la lente de xion de Simaprofunda, alimentando la enorme batería que alimenta la maquinaria del fuerte. Cuando los jugadores se acerquen hacia el fuerte, lee o parafrasea el siguiente texto:

La enorme cúpula de piedra ocupa gran parte de la cueva, acogiendo en su interior la base de la torre de xion. Ante vosotros se levanta una fortaleza de piedra negra, de altos muros y robustas puertas de bronce, que parece un acceso al interior de la cúpula. La fortificación se muestra imponente, con decenas de aspilleras en sus muros y un profundo foso ante su puerta que solo se puede cruzar atravesando un angosto puente. Por encima de vuestras cabezas, a decenas de pies de altura, un haz de luz sale de una gruta cercana y se adentra en el fuerte a través de una lente de gran tamaño en el piso superior.

La única forma de acceder al fuerte es por el puente, o emplear algún medio mágico para sobrevolarlo. Junto al puente, en el lado exterior del foso, hay una pequeña barbacana formada por una torre de base rectangular y un pequeño anexo de piedra. En ella permanecen los cadáveres ensangrentados de dos duérgar, con sus cuellos seccionados con cortes profundos y firmes. Algunas tiradas de habilidad permiten a los aventureros advertir cosas de lo que ven:

- **Sabiduría (Medicina) CD 10:** Los dos centinelas duérgar han sido sorprendidos por sus atacantes, quienes los han liquidado por la espalda y con cortes precisos en el cuello, seccionando la aorta.
- **Sabiduría (Supervivencia) CD 10:** Teniendo en cuenta el enorme poder mágico que acumula la estructura de xion, el interior de la cúpula debe de ser una zona inestable y peligrosa. Es imposible predecir qué puede ocurrir ahí dentro.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 14:** Tanto la cúpula como los fuertes han sido levantados, moldeando la roca a voluntad sin emplear mano de obra mundana. Además, cuenta con runas y grabados casi imperceptibles, asemejando muescas en la piedra, que crean un campo de efecto mágico de alguna clase.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 17:** Toda la estructura de piedra negra sirve como superficie y foco de un poderoso conjuro de protección que evita que nadie se desplace al interior ni lo espíe mediante magia.
- **Sabiduría (Percepción) CD 12:** Las puertas de bronce del fuerte han sido cedidas por una gran fuerza y se pueden ver huellas y salpicaduras de sangre en el puente.

LAS DEFENSAS ARCANAS DE CHRAUNNUS EL EXTINGUIDO

Preocupado de que nadie descubriese el arma que había desarrollado, el Peregrino se tomó muchas molestias en que no se puede acceder a él. El Cinturón de Basalto cuenta con un entramado de artefactos, uno en cada uno de los fuertes, que impide que nadie pueda desplazarse a menos de 250 pies de un fuerte con un conjuro de teletransportación. Si se intenta, se considera que tiene lugar el resultado «Percance» y se aparece fuera del borde del campo anti-teletransporte. De la misma manera, los conjuros de adivinación no pueden contemplar el interior del campo de protección, fallando automáticamente. Sin embargo, si es posible teletransportarse del interior del Cinturón de Basalto a lugares en el exterior de este.

La cúpula también evita el acceso físico a su interior, pues es de roca sólida. El muro es un objeto de piedra que puede dañarse y, por tanto, romperse. Para poder afectar la roca es necesario tener éxito en un conjuro de *Disipar magia* considerando que el efecto protector de la cúpula es de nivel 7. Cada panel tiene CA 15 y 150 puntos de golpe. Una vez se queda sin puntos de daño, se hace una abertura en el muro de 5 pies de ancho y de alto. Si un grupo de aventureros atraviesa la cúpula de esta forma, pasa directamente a la tercera parte de la aventura, aunque es probable que tengan problemas para acabarla con vida si ignoran lo que ocurre en Simaprofunda.

El fuerte de Simaprofunda

GUERRA DE GUERRILLAS

Aunque al comienzo de la lucha existían dos bandos diferenciados, cuando el cierre de seguridad se activó y secciones enteras quedaron selladas, se desató el caos. Los combatientes que quedan dentro llevan días agazapados en la oscuridad, aislados en secciones cerradas, sin poder dormir por miedo a no despertar. Esto ha generado una situación de descontrol, en la que puede haber enemigos tras cada esquina y emboscadas en cada habitación.

En algunas de las habitaciones descritas a continuación hay encuentros y combates establecidos para los personajes. Sin embargo, en el resto, incluidos los pasillos, puede haber sorpresas desagradables fruto de esta guerra de guerrillas. Cada vez que los personajes entren en una sala o pasillo donde no haya explicitado un encuentro con enemigos, haz una tirada en la siguiente tabla para generar aleatoriamente un encuentro, repitiendo la tirada en caso de repetición salvo en el resultado 8-13. Los atributos de estos enemigos pueden encontrarse en el «Apéndice I: Enemigos» o en *El Resurgir del Dragón*.

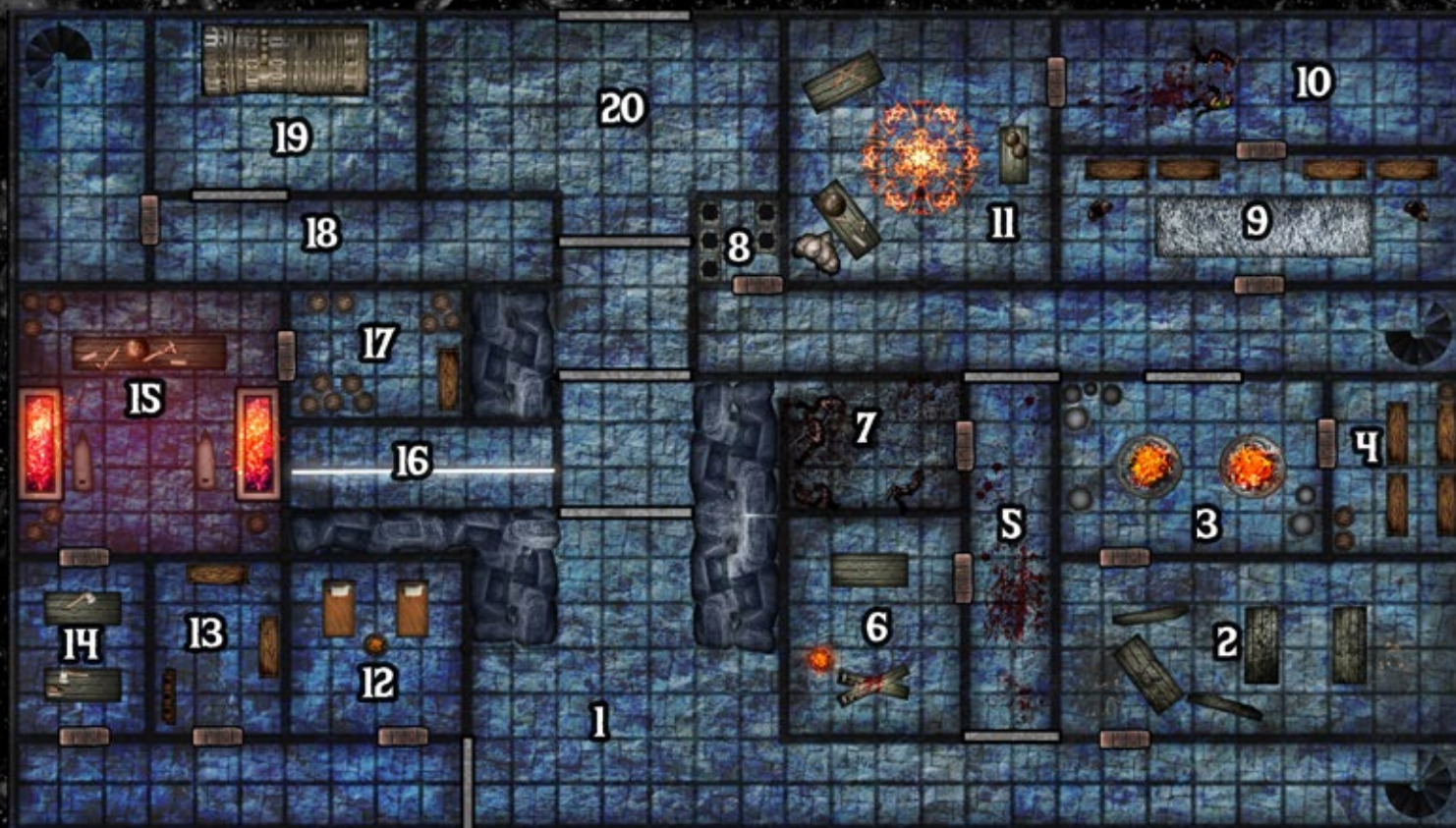
Ten en cuenta que se trata de una situación descontrolada, por lo que haber hecho un trato con Cestor Naiel u ofrecer la ayuda de los aventureros a Wulfmann Barbaventisca no hace que todas las tropas de dicho bando se vuelvan amigables automáticamente. La mayoría de los combatientes prefieren atacar primero y preguntar después, y nadie va a fiarse de un variopinto grupo de aventureros armados hasta los dientes pero que aseguran tener buenas intenciones. Si quieren convencer a estos grupos de que no les ataquen, tendrán que trabajarlo muy bien.

Cada posible encuentro cuenta con un «valor de conquista» en la tabla. Al comenzar esta parte de la aventura, es necesario que llevar la cuenta de los puntos de conquista que se consigan en los encuentros aleatorios. El valor de conquista comienza en 0, y representa el estado de la batalla para las tropas de la Cábalá y los defensores duérgar. Este valor será relevante para determinar las tropas de cada bando en la escena final de Simaprofunda, y puede determinar cuál de los dos bandos quedará como dueño del fuerte al terminar la aventura.

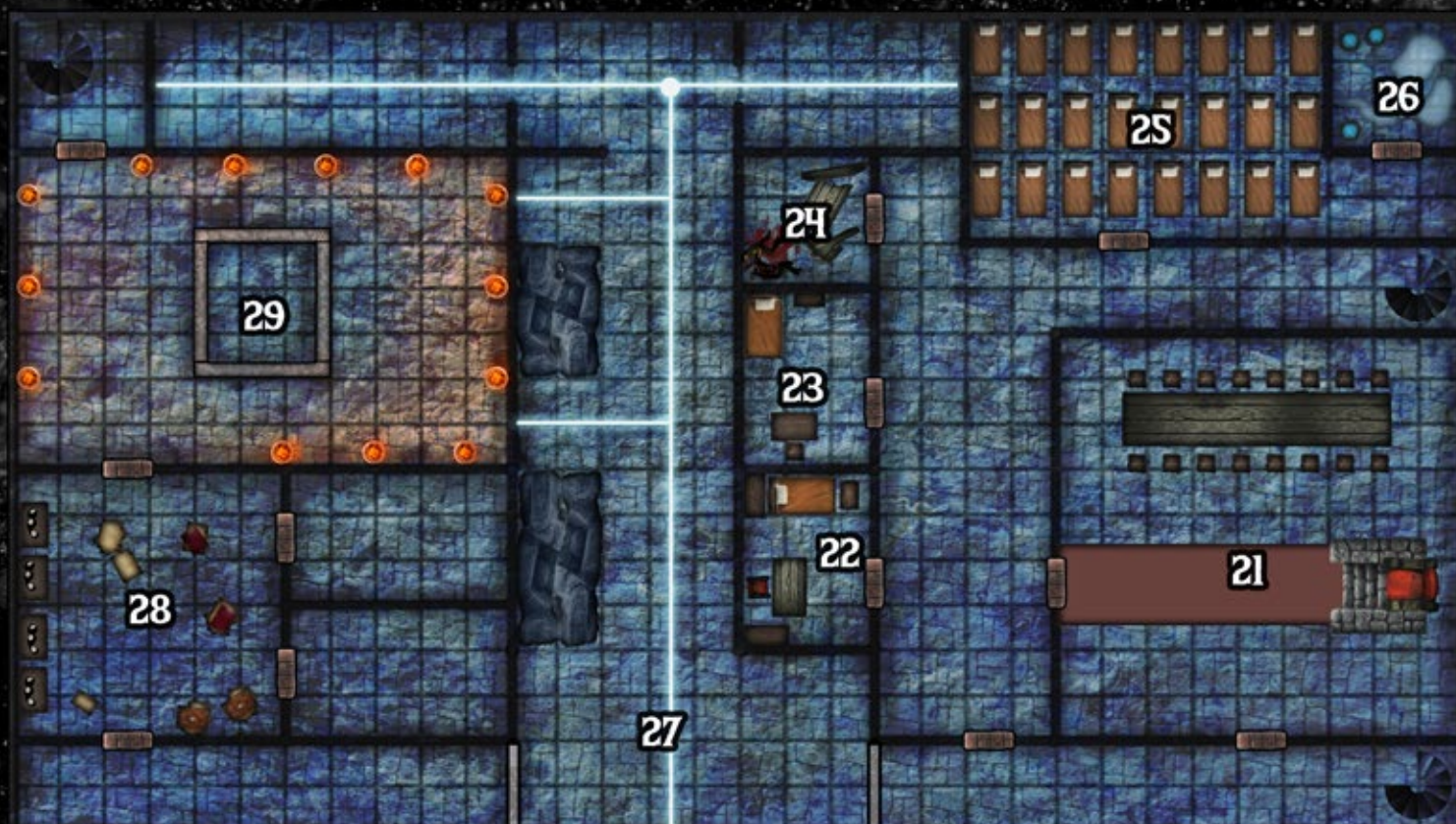
Solo se modifica el valor de conquista si los aventureros dejan fuera de combate a los enemigos del encuentro, evitarlos mediante magia, diplomacia o cualquier ardid hace que no se altere el valor de conquista. En los casos en los que hay dos valores, se tiene en cuenta el positivo si ayudan al bando duérgar de ese encuentro y el negativo si se ponen del lado de los mida. Siendo claros, acabar con duérgar sube la puntuación de conquista y dejar fuera de combate tropas de la Cábalá lo reduce.

FUERTE SIMAPROFUNDA

PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



1d20	Encuentro	Valor de conquista
1	1 apóstata duérgar y 2 defensores acorazados (ver «Enemigos») tratan de avanzar por el fuerte acabando con cualquier cosa que se encuentre en su camino.	+2
2	1 apóstata duérgar y 5 duérgar (El Resurgir del Dragón , página 427) han establecido un pequeño campamento en esta sala, donde atienden a varios compañeros heridos.	+2
3	10 civiles duérgar (El Resurgir del Dragón , página 427) se han escondido en esta sala y tratan de defenderse con lo que pueden.	+1
4	4 defensores acorazados duérgar cortan el camino, empuñando sus ballestas a cubierto tras varias mesas volcadas.	+1
5	1 defensor acorazado y 4 duérgar (El Resurgir del Dragón , página 427) se han ocultado en esta sala y tratan de atacar por sorpresa a quien entre.	+1
6-7	1 apóstata duérgar trata de defenderse tras una pequeña barricada de los ataques de 4 agentes de la Cábala.	+2/-2
8-13	Nada.	—
14-15	3 agentes de la Cábala combaten a 2 defensores acorazados.	+1/-1
16	1 arcano de la Cábala defiende este lugar con la ayuda de un elemental de tierra. (El Resurgir del Dragón , página 429)	-1
17	4 agentes de la Cábala se han escondido y preparado una emboscada en esta sala.	-1
18	1 arcano y 2 agentes de la cábala se ocultan tras una posición defensiva arrebatada a los duérgar.	-2
19	Un grupo de 3 predadores aciagos se dan un festín con los restos de unos duérgar.	—
20	2 arcanos de la Cábala han tomado este lugar y se preparan para protegerlo a cualquier coste.	-2

EL PLANO ETÉREO

Chraunus, al asumir que el mantenimiento del Cinturón de Basalto requería de mano de obra esclava para que fuese funcional, optó por permitir que sus aprendices duérgar y algunos esclavos más viviesen en él. Para asegurarse de que no pudiesen emplear el poder de su obra contra él, decidió dejar todos los controles del fuerte fuera de su alcance. Concretamente en el plano etéreo, un plano de existencia que se solapa con el plano nativo de Voldor y que contiene una versión distorsionada del fuerte Simaprofunda.

De esta manera se aseguraba que solo aquellas personas capaces de viajar entre planos, como él mismo, pudiesen acceder a los controles de toda la instalación. Para poder abrirse paso por Simaprofunda, los aventureros tendrán que descubrir este secreto y desplazarse entre ambos planos para ir abriendo las puertas que sellan cada región de la fortaleza. En la descripción de cada sala del fuerte se ha incluido un apartado en el que se describe brevemente el aspecto y el contenido de dicha sala en el plano etéreo. Cuando no se incluye descripción es que el lugar es similar al original. En esta región no hay enemigos normales y no se realizan tiradas de la guerra de guerrillas. Solo

LAS PUERTAS DE SELLADO

Una vez que Rajrad comenzó el proceso de carga de xion del domo, se activaron los protocolos de seguridad de Simaprofunda y enormes puertas de acero bloquean casi todas las rutas dentro del fuerte. La única manera de abrirlas es anulando el sellado del fuerte en la sala de mandos de Simaprofunda. Sin embargo, los aventureros pueden plantearse tratar de abrirlas por la fuerza, algo costoso pero posible. Para poder derribar una puerta es necesario tener éxito en un conjuro de Disparar magia considerando que el efecto protector de la cúpula es de nivel 7. Cada puerta tiene CA 18 y 120 puntos de golpe. Solo puede ser afectada por armas mágicas y conjuros. La mayoría de estas puertas no existen en el plano etéreo, por lo que puede atajarse por él para saltar estas protecciones.

las puertas y protecciones de la galería central permanecen en ambos planos, el resto de puertas de acero no cortan las rutas por el plano etéreo.

En cambio, una gran cantidad de predadores aciagos han llegado hasta Simaprofunda siguiendo el rastro de Rajrad el Ciego, y se lanzarán a devorar a los aventureros esperando hambrientos en el hueco entre ambos planos de existencia. La primera vez que el grupo viaja al plano etéreo, un **predador aciago** («Apéndice I: Enemigos») localiza al grupo de aventureros y comienza a acecharles, teniendo un 50 % de probabilidades de que se una un nuevo predador a la cacería cada vez que vuelven a entrar en el plano etéreo, hasta un máximo de 3 criaturas. Cuando sean suficiente número o vean al grupo vulnerable, se lanzarán a por ellos, ya sea en el plano nativo de los aventureros o en el plano etéreo.

EL PRIMER PISO

1. Vestíbulo

El vestíbulo de la fortaleza es gratamente cálido y se encuentra iluminado por una serie de antorchas colocadas en las paredes. El suelo es de piedra perfectamente alisada y las paredes, de tonos grisáceos, no tienen marcas de manufactura, como si se tratase de una única pieza de roca toda ella. La galería que comienza ante vosotros, de 15 pies de ancho y de alto, está bloqueada por una inmensa puerta de acero pulido, de aspecto pesado y sin ningún asidero o cerradura aparente. Os sorprende comprobar que otra puerta similar bloquea el camino a vuestra izquierda.

El vestíbulo de Simaprofunda es la primera sala a la que se accede cruzando las puertas de la fortaleza. Sirve como distribuidor, pues normalmente es el punto de unión de la gran galería central y los pasillos que se abren hacia el ala este y oeste del fuerte. Ahora, en cambio, tanto la galería al norte como el pasillo al este están bloqueados por puertas.

La galería central. Este largo corredor que llega hasta la sala de control del domo está especialmente protegido. Físicamente lo cierran tres puertas de acero, pero no son las únicas defensas. Entre la primera y la segunda puerta se ha colocado un Muro de fuerza, como el del conjuro de mismo nombre, y entre la segunda y la tercera, un Muro prismático. La principal manera de acabar con estas defensas, físicas y mágicas, es empleando los controles de la **sala de mandos**.

Emboscada duérgar. Arguk el Zafio y dos compañeros duérgar, todos ellos veteranos (**El Resurgir del Dragón**, página 368), han acampado durante todo este tiempo en el pasillo lateral y tratan de pillar por sorpresa a los aventureros, apun-tándoles con sus ballestas pesadas e instándoles a rendirse.

Los duérgar de la fortaleza llevan siglos sin salir al exterior y desconocen que los peregrinos se marcharon para siempre, por lo que creen que estos asaltantes son esclavos de Chraunnus, que ha regresado a por el domo.

Si los aventureros cooperan, son llevados por Arguk hacia el final del pasillo, con intención de escoltarles hasta la sala del trono, en el segundo piso, donde serán interrogados por el comandante Barbaventisca. Ten en cuenta que, aunque vayan con Arguk, los aventureros sufrirán el asalto mida descrito en la localización 2.

Tesoro. En el suelo del vestíbulo se encuentran dos cadáveres de miembros de la Cábala que han sido abatidos por virotes. Ambos van equipados con corazas, estoques y dos dagas cada uno. Una de las paredes está adornada con un enorme tapiz que representa a un antiguo rey enano rodeado de formidables riquezas.

Plano etéreo. La sala está bellamente decorada con un mosaico que representa un cielo estrellado con una única luna en el cielo. Estatuas de figuras esbeltas y rasgos difuminados adornan los lados de la puerta. Sorprendentemente, las tres enormes puertas de acero y el resto de las protecciones de la galería central se mantienen en este plano también.

2. Comedor común

La sala está sucia, cubierta de polvo y mugre acumulada durante días, lo cual provoca que todo el lugar huelga fuerte y mal. Varias mesas de madera han sido volcadas, formando un parapeto, y restos de comida y cubiertos cubren el suelo.

En este comedor, donde normalmente comían los duérgar, han acampado un pequeño grupo de agentes de la Cábala que lleva días intercambiando proyectiles con Arguk y los suyos.

Plano etéreo. La habitación cuenta con dos grandes hileras de estanterías del mismo material que el suelo y las paredes. En ellas se pueden ver restos de cuero y pergamino, como si hace mucho tiempo hubiese servido para almacenar libros.

Asalto de la Cábala. Se trata de 4 agentes de la Cábala (ver «Apéndice I: Enemigos»), que se abalanzan desde los laterales de la puerta sobre el grupo en cuanto pasan por delante. Sorprendidos por la presencia de extraños en medio del campo de batalla, dicen a los aventureros que se cubran mientras atacan a los duérgar con fiereza. Si solo acuden los personajes, se pondrán en pose defensiva pero no les atacarán. El objetivo de este grupo de la Cábala es sacar toda la información posible, para saber de qué clase de amenaza se trata y como han llegado hasta lo profundo de Vajra. Si los aventureros cooperan, acabarán guiándolos ante Cestor Naiel, en la sala contigua.

3. La cocina

Fuese cual fuese el uso que le diese Chraunnus a este lugar durante su reinado, estáis convencidos de que no tiene nada que ver con el que le han dado sus nuevos habitantes. Dos enormes fogones ocupan gran parte de la estancia, y su uso constante ha cubierto de hollín las paredes cercanas. El resto de la estancia está ocupado por cazuelas de hierro y fuentes de cerámica apiladas unas sobre otras. Una de las enormes puertas de acero que habéis visto bloquea la otra salida de esta sala.

Esta sala ha sido utilizada por los duérgar como cocina durante cientos de años, ignorando que aquí se almacenaron decenas cubos de xion durante la época de los peregrinos. Ahora su contenido es mucho más humilde.

Plano etéreo. La sala se encuentra iluminada por luces cálidas y etéreas que flotan por la sala. Una docena de cráneos, algunos humanoides y otros pertenecientes a seres jamás vistos en Voldor, se encuentran en receptáculos de vidrio y acero

distribuidos por la sala. Pueden ser obligados a hablar mediante el conjuro Hablar con los muertos, pronunciando respuestas crípticas e inconexas en idiomas ya olvidados.

Cestor Naiel («Apéndice I: Enemigos»). Incapaz de abrirse paso hasta la sala de las protecciones, Cestor ha montado en las cocinas su despacho. Aquí utiliza los fogones para manipular los productos alquímicos con los que potencia sus conjuros y sana a sus compañeros, mientras continua su estudio tratando de abrirse paso por las puertas de acero. Si Cestor Naiel escucha combate cerca, por ejemplo en la sala de al lado, conjura un muro de fuerza que separa en dos la sala, quedando apartado de quien entre por la puerta. Su primera opción siempre es hablar con los aventureros, pues su situación no es buena, pero no dudará en tratar de matarlos si estos fuerzan su mano. Si llega a un trato con los aventureros, permanecerá aquí mientras sigue tratando de reagrupar a sus tropas.

Los planes de Cestor Naiel. Cestor Naiel tratará de hablar con los aventureros, tanto para ver qué saben como para tratar de trabajar junto a ellos. Si entablan conversación, esto es lo que Cestor sabe y podría contarles.

● ¿Qué ha ocurrido?

La Cábala recibió información de este lugar, la mayor reserva de energía xiónica que jamás ha existido, y montó un operativo para hacerse con él. Rajrad está, o estaba, al mando de todo esto. Tras completar con éxito la infiltración de los 3 equipos, algo ocurrió. Se escuchó un silbido como endiablado y de golpe esas enormes puertas bloqueaban el paso. Algunos de mis hombres siguen por ahí dentro, sin poder retirarse hasta aquí...

● ¿Quién es Rajrad?

Es un viejo rakshasa muy remendado, le llaman Rajrad el Ciego. Se unió a nosotros hace poco y ha escalado puestos rápidamente. Apenas le conozco, él y su grupo debían abrirse paso hasta la sala de activación del fuerte. Ahora mismo no sabría decirlos si se trata de un idiota que nos ha metido en un lío con su incompetencia o es un maldito genio que ha venido hasta aquí con sus propios planes y nos ha utilizado.

● ¿Qué piensa hacer?

Todo este lugar está protegido mediante magia, y mi equipo y yo íbamos a encargarnos de deshacernos de ese problema. La situación aquí abajo es insostenible y quizás haya que tomar medidas drásticas. Si las protecciones caen, puedo enviar un mensaje a Nakuro para que llegue a oídos del Emperador, y en unas horas este lugar estará lleno de soldados mida. Ya peharemos por el control de este sitio de manera política luego, mejor eso que siga en manos de los duérgar.

● ¿Qué sabe de este lugar?

Por lo poco que he podido arrancar a estos duérgar, ellos tampoco saben mucho sobre las puertas de acero. Las protecciones mágicas están al norte, pero no se puede llegar... Quizás se

CESTOR NAIEL Y ARMONÍA EN LA TORMENTA

Cestor Naiel es un personaje que ya ha aparecido en la segunda aventura de la saga de aventuras del Ciclo de Xarkaz. Tras el final de dicha aventura, puede que Cestor Naiel acabase con una buena relación con los personajes, por lo que ahora tratará de aliarse de nuevo. Si por el contrario acabó preso o muerto, la Cábala se habrá tomado muchas preocupaciones por recuperar a su agente, incluida la resurrección. Es probable que en este caso guarde rencor al grupo de aventureros, y trate de colaborar solo si no hay más remedio. Incluso puede tratar de vengarse en algún momento.

pueda avanzar por el piso superior hasta allí. Por lo visto los duérgar tienen una especie de mecánica que podría saber más cómo funciona este lugar. Quizás necesitéis esto para encontrar respuestas... [Cestor da al grupo de aventureros un pergamino de Hablar con los muertos].

4. Almacén de la cocina.

El pequeño cuarto tiene dos filas de estanterías llenas de condimentos, hongos avinagrados y restos de cecina de algún tipo de animal. Alguien ha hecho sitio recientemente volcando el contenido de varios tarros en el suelo y ha ocupado su hueco con pergaminos y materiales de alquimia.

Este almacén de comida ha sido reconvertido por Cestor Naiel en un lugar en el que almacenar todos los pergaminos que ha traído con él y bastantes componentes de conjuros y productos alquímicos. El propio Cestor se ha asegurado de que el lugar este protegido mediante una trampa.

Trampa de glifo explosivo. Un pequeño glifo grabado con tinta de color plata en el suelo, justo a la entrada del almacén, hace saltar la trampa cuando alguien se aproxima. Una tirada de Inteligencia (Investigar) CD 15 permite ver el pequeño disparador arcano. Si se activa, todos los personajes deben realizar una prueba de salvación de Destreza CD15, sufriendo 7D8 de daño de ácido en caso de fallo y la mitad si tienen éxito en la prueba. Lanzar Disipar magia con éxito (CD 15) elimina este encantamiento.

Provisiones. En el almacén pueden encontrarse los componentes para conjuros más habituales, permitiendo a los magos rellenar sus bolsas. También hay dos juegos completos de suministros de alquimista, un saco con diamante pulverizado por valor de 600 po, una varita de proyectiles mágicos sin cargas, dos pergaminos de Visión en la oscuridad y uno de Transformar piedra.

5. Pasillo sellado

Ante vosotros se presenta una escena dantesca. El suelo y las paredes de la sala están cubierto de salpicaduras de sangre y el suelo está cubierto de trozos de cuerpos de duérgar, en pedazos que no superan el pie de largo.

Este pasillo une la zona principal del fuerte con la parte del fondo, pero se encuentra sellado por puertas de acero en ambos extremos mientras dure el bloqueo. En las paredes se pueden observar restos de antiguos grabados que han sido destruidos burdamente con herramientas toscas de construcción.

Trampa de hilos de xion. Esta sala cuenta con una trampa que forma parte de las medidas de seguridad del fuerte diseñado por Chraunnus. Una criatura que avance por el pasillo provoca que se active la trampa y varios hilos de xion sobrecargados de magia y finos como un átomo cruzan el pasillo en varias pasadas. Dicha criatura deberá superar una tirada de salvación de Reflejos CD 15 o sufre 3d8 de daño cortante y 2d8 de daño radiante. La trampa tarda un minuto en volver a cargarse.

6. Sala del tribunal

La sala se encuentra prácticamente a oscuras, tenuemente iluminada por los rescoldos de un brasero en el que alguien ha calentado unas grandes tenazas. El resto del mobiliario no es más alentador, un potro de tortura y un pequeño escritorio de madera completan la escena.

En esta sala es donde los apóstatas duérgar se han encargado de juzgar y recabar información de maneras muy directas a

aquellos sospechosos de haberse rendido a las tentaciones divinas y haber adoptado una fe. En el pequeño escritorio hay un registro de todos los juicios llevados a cabo durante los siglos de encierro en el fuerte.

Herramientas de interrogador. Además de varios tipos de herramientas usadas para arrancar la verdad a las víctimas, también hay dos pergaminos del conjuro Zona de verdad.

7. Celda

Tras una pesada puerta de madera con refuerzos de metal, se encuentra una celda de aspecto nauseabundo y peor olor.

En esta celda hay varios cadáveres en distintas etapas de descomposición. Algunos parece que llevan siglos aquí, mientras que otros son más recientes. Parece que, más que servir para mantener presos, esta sala ha sido usada para que los presos se pudran y dejen de ser un peligro.



8. Letrinas

Esta sala se trata de unas letrinas excavadas en la roca del fuerte. El olor es asqueroso y no tiene nada de interés.

9. Sala de trofeos

La habitación, levemente iluminada por dos braseros, es espaciosa y se encuentra lujosamente decorada. Una enorme alfombra de pelo cubre el suelo de piedra y las paredes están decoradas con antiguos yelmos, relucientes hachas de batalla y cráneos de un centenar de criaturas nativas de Vajra.

La habitación contiene las reliquias que los duérgar han almacenado durante sus siglos de encierro, tanto armas y armaduras ceremoniales como restos de grandes capturas. El paso a la siguiente sala está cortado por una puerta de madera gruesa. Un personaje que tenga competencia con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba de Destreza CD 12, pero también se puede abrir a golpes con una prueba de Fuerza CD 15, aunque la cerradura quedará inservible al romperse el pestillo.

Plano etéreo. La sala está fríamente decorada con una decena de alargados soportes de piedra ya vacíos. Un vistazo en profundidad revela polvo de xion en los estantes, prueba de que esta sala sirvió para almacenar un centenar de cubos de dicho material.

10. Sala del agua

La sala se encuentra totalmente vacía salvo cuatro agujeros circulares en el techo. Por ellos caen chorros de agua a intervalos irregulares, provocando un ruido disonante y chocante al golpear la fría piedra del suelo. El suelo está manchado de sangre, pues parece que alguien ha arrojado con fuerza dos cadáveres mida desde otra sala a esta.

Por mucho que se medite sobre ello, esta sala carece de sentido y utilidad a simple vista. Aunque tiene una importante función en el reflejo de la fortaleza presente en el plano etéreo.

Plano etéreo. La sala cuenta con un centenar de cuentas de metal hueco que flotan por la sala y forman una melodía lúgubre y descorazonadora a medida que el agua que cae desde lo alto atraviesa las cuentas. Cualquier lanzador de conjuros que realice un descanso breve en esta sala en el plano etéreo recupera un espacio de conjuros del nivel superior y otro del nivel inferior.

11. Salón de las protecciones

Si algo puede definir este lugar es caótico. Varias mesas almacenan decenas de herramientas y bobinas de metales hilados y tanto el suelo como las paredes están cubiertos de garabatos hechos con carbón. El centro de la sala se encuentra despejado, con un enorme glifo arcano grabado a fuego en el suelo y una versión espejada en el techo de la habitación. Un siniestro constructo de acero y piedra os mira con ojos brillantes desde una esquina de la sala.

En esta sala grabó Chraunus los glifos de protección que evitan que nadie pueda teletransportarse o escrutar el Cinturón de Basalto. Maeim está haciendo verdaderos malabares para equilibrar la magia del Peregrino y mantener las defensas, por lo que la mínima alteración de los glifos es suficiente para que todas las protecciones mágicas desaparezcan. Maeim Yunquepétreo se encuentra en el interior de la sala, tratando de reforzar los encantamientos de Chraunus. Aunque no cuenta con el don de la magia, sabe cómo alimentar los encantamientos mediante xion, plata y polvo de diamante. Es

GIRÓSTATO PLANAR

Objeto maravilloso, raro

La superficie de platino, con forma de disco perfectamente equilibrado, reposa sobre dos anillos de xion que tienen ciento setenta y nueve constelaciones diminutas. En el plano se ha realizado grabados que representan el continente de Voldor, y rota con velocidad a la mínima inclinación que sufre el aparato.

Cuando el Giróstato Planar es sujetado por un usuario de magia, del tipo que sea, puede como acción gastar un espacio de conjuro para activar el artefacto. Él y tantos aliados a 30 pies de distancia como el nivel de conjuro gastado son transportados al plano etéreo. Girar el disco de Voldor colocándolo de nuevo en su posición inicial retorna a todos a su plano de origen.

ANTEOJOS DE MÚLTIPLES LENTES

Objeto maravilloso, poco frecuente

Las múltiples lentes de estos anteojos, todas de distinto tamaño y grosor, han sido bañadas en toda clase de resinas y esmaltes, alcanzando colores extravagantes. Todas ellas se sujetan mediante una estructura de enganches de hierro y cuero. Mientras la lleva puestas, el usuario ve criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puede mirar en el plano etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.

consciente de que, si las defensas arcanas caen, perderán Simaprofunda. Si los aventureros amenazan a Maeim en algún momento, será protegida por su **guardián escudo (El Resurgir del Dragón, página 441)**

Componentes arcanos. Entre todas las piezas y material que Maeim ha almacenado en la sala se encuentran los siguientes objetos de utilidad para los aventureros: herramientas de herrero, herramientas de calígrafo, 1 000 po en polvo de diamante y un cubo de xion de 10 pulgadas de lado aún cargado de energía.

El Giróstato Planar. Sobre una de las mesas reposa la herramienta más interesante que posee Maeim, el Giróstato Planar. Ella misma lo ha fabricado, perfeccionándolo durante décadas y lo usa junto a sus anteojos de lentes de xion, también de manufactura propia, para tratar de descubrir la verdad de Simaprofunda, oculta por Chraunus en una versión paralela de la fortaleza ubicada en el plano etéreo.

Plano etéreo. Al observar esta estancia en dicho plano, se ve cómo los dos glifos refulgen con intensidad. Hebras de luz solidificada surgen de las paredes y se entrelazan uniendo ambos glifos con una maraña de hilos luminiscentes.

Maeim Yunquepétreo. El principal objetivo de la ingeniera duérgar es mantener el fuerte sellado, reforzando las protecciones de Chraunus. Su actitud hacia los personajes es cordial, pues no le gusta combatir, aunque lanzará su guardián mecánico contra ellos si tratan de hierla o romper los glifos. Si los personajes se ofrecen a ayudarla a romper el bloqueo del fuerte y expulsar a los mida, Maeim los acompañará a partir de ahora, dejando a su constructo para proteger los glifos, y ofrecerá a los jugadores tanto el Giróstato Planar como sus anteojos de múltiples lentes.

Su otra preocupación es descubrir por qué Chraunus creó este lugar y que función cumplen los fuertes duérgar. Ha descubierto que existe un reflejo del fuerte en el plano etéreo y ha fabricado las herramientas necesarias para investigarlo. Si hablan con ella, esto es lo que Maeim sabe y podría contarles.

- **¿Qué ha pasado aquí?**

No tengo ni idea, yo estaba aquí trabajando y de golpe todo se complicó. Cuando me di cuenta, dos criaturas peludas trataron de asesinarme, por suerte tenía a mi guardián aquí conmigo. Creo que se trata de los nuevos esclavos de Chraunnius, o puede que algún otro Peregrino sepa de nuestra localización...

- **¿Cuál es la función de Simaprofunda?**

Llevo mucho preguntándome para qué construyo Chraunnius todo este complejo. ¿Y para qué se molestaría en crear una copia del mismo en el plano etéreo? El interior del Cinturón de Basalto es donde escondió su mayor arma, y no podemos dejar que nadie se acerque a ella. Es la misión heredada de nuestros ancestros.

- **¿Qué sabes del sellado de la fortaleza?**

Es una medida de seguridad, probablemente porque alguien ha sido capaz de poner en marcha este lugar. Puertas de metal, trampas mortales... Solo Chraunnius sería capaz de moverse por este laberinto.

- **¿Dónde están los controles del lugar?**

En el ala oeste de este piso se encuentra una zona llena de máquinas, quizás sea el lugar desde el que se controla el fuerte, pero necesitaríais de mis artefactos para poder manejarlas. También está la sala al final de la galería central, la que tiene una gran puerta al interior del Cinturón. Debe cumplir un propósito para la fortaleza.

- **¿Qué sabes del plano etéreo?**

Es un plano de existencia distinto, formado por brumas y pensamientos. Hay regiones que rozan nuestra existencia, creando lugares que reflejan este plano. Allí Chraunnius fijó el reflejo de los cinco bastiones que forman el Cinturón y los llenó a conciencia de aparatos y decoración. Gracias a mis anteojos he podido ver esos lugares, es precioso. Y algo aterrador, la verdad.

12. Sala de Guardias

La sala está pobremente iluminada por un brasero poco atendido. Dos camas ocupan la mayor parte de la sala, una de ellas empapada en sangre. El cuerpo sin vida de un soldado duérgar reposa en ella.

Esta sala normalmente es utilizada por los soldados duérgar para descansar durante las largas guardias que realizan por el corredor principal de la fortaleza.

Armario armero. Un robusto armario de madera cerrado con un candado guarda en su interior una armadura de placas diseñada para un enano adulto, 2 hachas de batalla y un mazo de guerra.

Plano etéreo. Esta sala ha sido utilizada para almacenar grandes cubas que guardan sustancias de colores violáceos. Al abrir estas cubas, el contenido sale lentamente en todas direcciones, formando remolinos de vivos colores en el aire.

13. Armería

Comúnmente utilizada para guardar armas y armaduras de todo tipo, esta sala se encuentra prácticamente vacía. Varios estantes, vacíos después de ser saqueados, son el único mobiliario en la sala.

Puerta atrancada. La puerta reforzada que da acceso a la armería tiene rota la cerradura y solo puede abrirse mediante una prueba de fuerza CD 16.

Plano etéreo. Esta sala guarda dos enormes cubas que rebozan de un líquido viscoso de color parduzco en el que flotan pequeños restos óseos. Cualquier criatura que entre en contacto con esta sustancia debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no contraer la plaga de las cloacas (**El Resurgir del Dragón**, página 162).

14. Taller de madera

La habitación está ocupada por dos enormes mesas en las que pueden verse toda clase de piezas de madera a medio tallar. Herramientas de corte han sido dejadas por la mesa y el suelo, y una capa de virutas mancha vuestras botas al entrar.

En este lugar es donde los duérgar han estado fabricando con madera toda clase de utensilios necesarios para el día a día. La mayor parte de la madera ha sido llevada y está siendo utilizada en barricadas y tapando puertas en estos días de guerra.

Plano etéreo. Todo el suelo de la sala está inundado de agua hasta una altura de dos pies. Sobre ella yace una fina capa de sal cristalizada que se rompe al más leve contacto. Si se recoge con paciencia se puede recuperar hasta dos libras de sal.

15. Forja

El calor que emana de la sala es sofocante, provocando una sensación de agobio bajo vuestras armaduras. La enorme forja construida por los duérgar se encuentra al rojo vivo, golpeada por un haz de luz que parece contener el poder del mismísimo sol.

Aprovechando el calor proveniente de la luz del xion, los duérgar montaron en su día una forja, cuando la Urdimbre Espejada aún alimentaba Simaprofunda. Cuando la red de espejos cayó, se vieron obligados a volver a métodos tradicionales. Ahora que vuelve a alimentarse de energía el lugar, toda la sala se encuentra a altas temperaturas.

Calor asfixiante. Todo personaje que realice acciones de combate en esta sala portando una armadura media debe llevar a cabo una tirada de salvación de Constitución CD 10 al final de su turno para evitar aumentar en uno su nivel de fatiga. Si es una armadura pesada, la CD aumenta a 15.

Elementales de fuego. Dos elementales de fuego (**El Resurgir del Dragón**, página 429) fueron convocados por Cestor Naiel hace días y han terminado aquí, alimentados por el calor de la forja. Atacan a cualquiera que trate de entrar en la habitación.

Plano etéreo. La sala está ocupada por una enorme mole de metales con cavidades y canales cambiantes que se retuercen en su propia estructura. Este aparato fue usado por Chraunnius hace siglos para crear artefactos con xion, y aún puede usarse para ello. Un personaje que haya asimilado uno de los diagramas de la **Sala de los Murales** y coloque un cubo de xion de diez pulgadas de lado fabricará dicho objeto moldeándolo con su mente.

16. Corredor de haz de luz

Un haz de luz, fino como un hilo y radiante como Avor cruza la sala de punta a punta, proveniente de un enorme espejo al final del corredor.

El haz de luz xiónica proviene del piso superior y mediante un espejo curvo se hace llegar a la zona de la forja en la sala contigua. Girar el espejo sirve para desplazar el recorrido del haz en horizontal, atravesando las paredes y dejando un corte diminuto a medida que incide en las paredes. Interponerse en la trayectoria del haz implica sufrir 6d6 de daño radiante.

Plano etéreo. A medida que el haz de luz cruza la sala en este plano pequeñas esquirlas de cristal brotan de él, posando en las paredes y fundiéndose entre ellos. Todo el pasillo está cubierto de una extraña capa de cristal facetado que se crea y destruye constantemente. Cualquier personaje que toque el cristal debe tener éxito en una prueba de Fuerza CD 12 para evitar quedar atrapado por el cristal en expansión. Cada asalto repite

la tirada, con ventaja si cuentan con ayuda. En caso de fallar 3 tiradas consecutivas, el personaje queda petrificado. Si se lleva al plano material, se convierte en luz lentamente y desaparece.

17. Almacén

Herramientas en mal estado, trozos de carbón y cubos de agua estancada son lo que se puede encontrar en este lugar.

En esta sala los duérgar llevan siglos almacenando materias primas para la forja, pero no se puede encontrar nada más de interés.

18. Antesala derruida

Las paredes del corredor están marcadas por decenas de pequeños cortes en las paredes, como si alguien hubiese tratado de cortarla con brutalidad. Una pesada puerta de acero bloquea el paso. A su lado, una gema de gran tamaño incrustada en la pared parece ser algún tipo de activador.

El espejo roto. Antaño un espejo reflejaba un haz de luz y lo dirigía contra la gema que mantiene abierta la puerta que da acceso a la sala de Simaprofunda.

La gema de la pared. Una piedra de xion del tamaño de un puño incrustada en la pared sirve para abrir la puerta a la siguiente sala. Para ello es necesario reconducir un haz de luz, por ejemplo, el del corredor de haz de luz derribando la pared que los separa y reorientando el espejo. Otra opción es causar a la gema de xion 50 puntos de daño radiante o de fuego, lo que activará el mecanismo de apertura.

Plano etéreo. El acceso a la sala de mandos se encuentra interrumpido por una pared de cristales puntiagudos que ocupa toda la sala siguiente. Cualquier personaje que toque el cristal debe tener éxito en una prueba de Fuerza CD 12 para evitar quedar atrapado por el cristal en expansión. Si se lleva al plano material, se convierte en luz lentamente y desaparece.

19. Sala de mandos de Simaprofunda

La enorme máquina silba y traquetea, emitiendo brillos y nubes de polvo mientras decenas de piezas giran constantemente dirigiendo el flujo de energía hacia la lente de la pared. Una extraña superficie de cristal de varios colores se agita como un mar embravecido, llamando vuestra atención.

Esta es la principal máquina de Simaprofunda, la cual tiene una tarea doble. Por un lado, sirve como un panel de mandos con el que controlar el lugar. Por otro, reconduce toda la energía a una lente en la pared, dirigiendo un potente rayo de energía xiónica hacia el corazón del domo.

Mesa de mandos. La superficie de cristal líquido es el control de la fortaleza. Mediante los cristales que la rodean, que se pueden mover a su alrededor, puede teñirse la superficie de un color, desatando una orden al fuerte. La orden que usó Rajrad fue negro para cargar el domo y azul para sellar el fuerte por dentro. Una posible pista de las funciones de cada color se encuentra en la sala de los murales. Las distintas opciones son:

- **Azul:** Defensa. Todo el fuerte es aislado por puertas de seguridad y se bloquean las distintas secciones.
- **Ocre:** Contagio. Ante una posible invasión, se libera una Nube incendiaria (Conjuro de nivel 8) en todo Simaprofunda salvo esta sala. Todos los seres vivos son aniquilados, no se vuelven a hacer tiradas de guerra de guerrillas y la escena final del capítulo no contará con ningún combate.
- **Negro:** Poder. El domo comienza el proceso de carga. Si ya se está realizando no ocurre nada.

- **Rojo:** Victoria. Se abren las puertas de seguridad, incluido el acceso de la galería central.

Plano etéreo. La fuerte presencia de flujo xiónico ha cristalizado completamente la sala en este plano. Cualquier personaje que se transporte al plano etéreo aquí sufre 3d6 de daño de fuerza y vuelve a su plano nativo.

20. Sala de control del domo

Tras atravesar la larga galería, se abre una estancia amplia y diáfana, en la que lo único que llama vuestra atención es una puerta de más de 10 pies de alto abierta al final de la sala.

Esta sala es la salida hacia el corazón del Cinturón de Basalto. Hace tiempo que Rajrad se dirigió al interior del domo desde aquí, después de traicionar a sus compañeros mida, que yacen abrasados y acribillados en el suelo. Uno de ellos alcanzó a escribir «traición» en la pared con su sangre antes de perecer.

Esclusa hacia el domo. En la pared más al fondo de la sala se encuentra una puerta de considerable tamaño que permanece abierta. Por ella puede accederse al interior de la cúpula, donde se encuentra en núcleo del domo.

Grabados de las paredes. La sala está decorada con grandes grabados en las paredes que muestran todo tipo de abundancia: riqueza, banquetes, armas... Las figuras centrales de la composición son una gran figura geodésica que rezuma luz por sus vértices y un peregrino que la rodea imponente. Cestor Naiel, Maeim o Siasgal pueden confirmar a los jugadores que esa esfera geodésica es la pieza principal del domo, en el centro del Cinturón de Basalto.

- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** La figura del peregrino parece estar alimentándose o absorbiendo la energía que contiene la esfera geodésica.

La toma de Simaprofunda. En este lugar ocurre la lucha final entre ambos bandos cuando los aventureros abren el cierre de seguridad. Consulta el apartado «**El fin de la guerra**» para ver que tropas participan en la contienda. Después de dicha escena, continua con lo descrito en «**Consecuencias de la parte II**».

Plano etéreo. Un panel de mandos formado por placas de metal líquido de 6 pies de alto y 2 pies de ancho flotan suavemente por la sala. Son las que ha usado Rajrad el Ciego para llevar a cabo la carga del domo. Se tardarían meses como mínimo en descubrir su funcionamiento por parte de los aventureros. Si el elfo Siasgal acompaña al grupo, podrá decirles la forma de controlar algunas funciones simples, como activar las estatuas del interior para activar la vorágine destructora en el interior del domo. Esto es útil para los aventureros en las últimas escenas de la aventura.

EL SEGUNDO PISO

21. Sala del Trono

El majestuoso trono que gobierna la sala destaca por encima de todo. Sobre él reposa dignamente un enano de aspecto cansado pero poderoso, que mesa su barba con paciencia mientras una pesada hacha reposa a su lado. Al fijaros en el resto del salón reparáis en una docena de mujeres y ancianos que se acumulan en una mesa de banquetes pobremente servida.

Esta es la sala del trono en la que el comandante Barbaventisca gobierna el baluarte y celebra banquetes en su honor. Hayan sido traídos hasta aquí los aventureros por uno de sus hombres o lleguen por voluntad propia, serán tratados con dureza, pero sin violencia, siendo interrogados largamente por el señor de la fortaleza. En una esquina de la sala se puede apreciar el cadáver

de dos agentes de la Cábala que han sido abrasados vivos, probablemente como método de tortura para sacarles información.

Wulfmann Barbaventisca. Él y sus hombres no saben nada de lo que ha ocurrido en el exterior en varios siglos, y creen que los aventureros son esclavos de Chraunnus o de otro Peregrino, al igual que las tropas mida que los atacan. Si los aventureros se muestran hostiles, el comandante les insta a que combatan con él, pero no amenacen a los civiles que están bajo su protección. Puedes encontrar sus atributos en el «Apéndice I: Enemigos».

Si por el contrario se muestran dialogantes, les pedirá que ayuden a mantener su fortaleza segura y a salvo, pues solo quieren vivir en paz. Esto es lo que Wulfmann sabe y podría contarles:

- ¿Qué se puede hacer para salvar la fortaleza?
Las defensas mágicas de mi bastión no pueden caer. Desde los tiempos de mi abuelo Kurskor, este baluarte se ha mantenido alejado de aquellos que tratan de dominarnos, y así seguirá. Proteged la sala de los encantamientos, en el piso inferior, podréis llegar rápidamente descendiendo por las escaleras de la parte norte.
- ¿Cómo se puede acceder al interior del Cinturón de Basalto?
Lo ignoro. Jamás he comprendido cómo funciona este endiabrado lugar. [Wulfmann escupe sonoramente en el suelo y maldice]. Sea como sea, seguro que la joven Maeim lo sabe. Su deber es mantener las protecciones en funcionamiento, así que la encontraréis en la sala de los encantamientos.
- ¿Por qué deberíamos ayudarte?
Porque así mantendréis vuestras pusilánimes cabezas pegadas a vuestros hombros. Y también porque os cubriré de oro y riquezas si sobrevivio a este asedio.
- ¿Habéis pedido ayuda a otros fuertes?
¿Y que piensen que soy débil? ¿Que no soy capaz de mantener el legado de mis ancestros? ¡Nunca!

Plano etéreo. La versión de dicho plano de esta sala es una enorme estancia de audiencias con un trono que recuerda mucho al que ocupa Wulfmann en el plano material. Se encuentra vacío y a sus pies reposa una criatura humanoide de aspecto consumido y lastimero. Cuando repara en los aventureros se levanta torpemente y se dirige hacia ellos. Se trata de Siasgal, un elfo que sirvió durante siglos como mayordomo de Chraunnus y permanece encerrado en el plano etéreo sin forma de volver a deslizarse entre planos.

Está terriblemente débil y es un ser muy anciano, por lo que no es rival para los personajes. Si ve la oportunidad, tratará de que los aventureros le lleven de vuelta al plano material y tratará de ser útil para el grupo, dando consejos y guiándolos por el fuerte. Siasgal conoce bastante del funcionamiento del lugar, tanto de los caminos como de los sistemas de control, y podría guiar a los personajes, pero no se arriesgará a contar lo suficiente para volverse imprescindible. Al haber estado atrapado en el plano etéreo, desconoce lo ocurrido con Chraunnus en el pasado y los hechos recientes. Si logra llegar a los mandos de la fortaleza, instará a los jugadores a desatar la orden ocre para acabar con todos los molestos habitantes del fuerte. Si tratan de entablar conversación esto es lo que puede contarles:

- ¿Quién eres?
Soy Siasgal, siervo y mayordomo de Lord Chraunnus. Abandonado aquí a perpetuidad como el resto de sus posesiones.
- ¿Qué sabes de este lugar?
Muchas cosas, pues las posesiones de mi antiguo amo no guardan misterios para Siasgal. Sin embargo, todo el potencial de este lugar está siendo desaprovechado por los primitivos enanos que lo pueblan ahora.

- ¿Qué quieres?

Quiero salir de esta costa abandonada entre planos y volver a donde las cosas tienen forma física. Llevadme con vosotros y prometo servirlos y ayudarlos a desencadenar el poder de los Peregrinos.

22. Cuarto del comandante

En este cuarto es donde hace vida Wulfmann Barbatormenta cuando no se encuentra en la sala del trono. Cuenta con mobiliario elegante y cuidado, pero de gran antigüedad.

Tesoro. Entre las posesiones del comandante de Simaprofunda pueden encontrarse un puñado de anillos y colgantes heredados de su padre. En la cama, bajo la almohada, hay una daga +1.

Puerta cerrada. Esta sala tiene la puerta cerrada con llave. Un personaje que tenga competencia con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba de Destreza CD 12, pero también se puede abrir a golpes con una prueba de Fuerza CD 15, aunque la cerradura quedará inservible al romperse el pestillo.

Plano etéreo. En este plano, en lugar de la habitación se encuentra una celda de 10 pies de lado con una pared de cristal que la separa del pasillo. En su interior se encuentra un hezrou (El Resurgir del Dragón, página 399) que lleva aquí siglos capturado. El cristal está agrietado y el demonio no tiene inconveniente para atravesarlo en el momento en que se los aventureros se aproximan, pillándoles por sorpresa.

23. Cuarto del mayordomo

El cuarto en el que habita el mayordomo del comandante es sencillo pero acogedor. Una cama, un pequeño mueble y un escritorio forman todo su mobiliario.

Cajones del escritorio. Entre los distintos cajones pueden encontrarse dos pociones de curación y una varita de secretos (El Resurgir del Dragón, página 306) con una única carga.

Puerta cerrada. Esta sala tiene la puerta cerrada con llave. Un personaje que tenga competencia con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba de Destreza CD 12, pero también se puede abrir a golpes con una prueba de Fuerza CD 15, aunque la cerradura quedará inservible al romperse el pestillo.

Plano etéreo. En este plano en lugar de la habitación se encuentra una celda de 10 pies de lado con una pared de cristal que la separa del pasillo. En su interior se encuentra el cadáver descompuesto de una androesinge.

24. Cuarto del capitán de la guardia

Este cuarto ha sido desvalijado y saqueado completamente. Dos cuerpos mida yacen en una esquina en un enorme charco de sangre y la mayoría de muebles han sido troceados y apilados para hacer barricadas.

Plano etéreo. En este plano en lugar de la habitación se encuentra una celda de 10 pies de lado con una pared de cristal que la separa del pasillo. En su interior se encuentra preso un planotáreo (El Resurgir del Dragón, página 390) encadenado con unos grilletes dimensionales. (El Resurgir del Dragón, página 294) La criatura solicitará la ayuda de los aventureros para que la liberen, aceptando cualquier trato que le propongan a cambio de su ayuda. Si los aventureros le han ayudado desinteresadamente, sanará sus heridas y se ofrecerá a revivir a sus camaradas muertos. Si le han exigido algo a cambio de liberarles, se marchará sin cumplir su parte. Salvo que le fueren, no planea usar la violencia contra los personajes, aunque les recomendará que abandonen este lugar en cuanto puedan, antes de que Chraunnus vuelva para reclamar lo que es suyo.

25. Cuarteles

Varias hileras de camastros se apilan en este dormitorio común, lleno de ropa y botas por doquier. Parece que toda la guarnición salió de sus camas y aún nadie ha vuelto a aquí.

Este enorme barracón es donde descansa la gran cantidad de soldados, haciendo turnos para descansar mientras mantienen la guardia del fuerte.

Plano etéreo. En este plano, la sala se encuentra iluminada con luces fantasmales que levitan a un pie de distancia del suelo. En el centro se encuentra una losa de piedra de 20 pies de lado que muestra con todo detalle el relieve del continente Voldor. Al intentar tocarlo, la superficie se vuelve translúcida, mostrando la amplia red de canales que construyeron los Peregrinos. Una red compleja y serpenteante, distinta a los túneles que han sobrevivido hasta hoy. Tratar de desmontarla y llevarla al plano material destruye la losa, convirtiéndola en polvo. Dos acechadores invisibles (**El Resurgir del Dragón**, página 384) fueron dejados aquí con el propósito de mantener el orden en la sala y atacarán a los aventureros si tratan de tocar cualquier cosa.

26. Baños

El suelo de piedra del pequeño cuarto está cubierto por agua, que forma charcos en los surcos de la roca. Dos grandes cubos llenos de agua ocupan el centro de la habitación.

En esta sala es donde los duérgar se bañan cuando cuentan con agua de algún arroyo cercano.

27. Galería de xion

La enorme galería ocupa la parte central de la fortaleza, y es recorrida de un extremo a otro por un haz de luz intensa y blanquecina. Varias lentes de gran tamaño concentran y guían la luz, que termina incidiendo en una enorme pieza de xion de 10 pies de alto y de forma romboidal que absorbe toda su energía.

La galería central de este piso sirve para canalizar la entrada de energía xiónica desde la Urdimbre Espejada. Interponerse en la trayectoria del haz implica sufrir 6d6 de daño radiante y tratar de mover la pieza de xion provoca la correspondiente explosión. Toda esta estructura sirve para alimentar toda la maquinaria de la fortaleza y manda los excedentes energéticos hacia el interior del domo. Algunos de los haces reflejados de la línea principal se reconducen hacia el piso inferior por salidas laterales.

Plano etéreo. Todo el pasillo está cubierto de una extraña capa de cristal facetado alrededor de la pared que se cierra hacia el haz poco a poco. Las capas de cristales se crean y destruyen constantemente. Cualquier personaje que toque el cristal debe tener éxito en una prueba de Fuerza CD 12 para evitar quedar atrapado por el cristal en expansión. Si se lleva al plano material, se convierte en luz lentamente y desaparece.

28. Biblioteca

Cientos de polvorientos volúmenes se han amontonado en esta sala, formando pilas de libros tan altas como la propia sala. Desgastados escritorios de madera se alinean en una de las paredes, iluminados por pequeños candelabros de hierro negro.

Durante cientos de años, los mayordomos e ingenieros duérgar han redactado compendios de todos los saberes y conocimientos con los que han contado en su época. Aquí se almacena todo el conocimiento del clan. Al fondo de la sala se encuentran dos habitaciones más pequeñas que se emplean como

lugar de escritura y pequeño almacén de pergaminos y útiles de escritura.

Tesoro. Teniendo éxito en una tirada de Inteligencia (Investigar) CD 18 se puede encontrar una Baraja de Ilusiones (pág. 175) a la que le quedan 7+ 1D10 cartas por usar.

Plano etéreo. El aspecto de este lugar es frío y siniestro. Está poco iluminado incluso para ser el plano etéreo, como si una oscuridad mágica cubriese el lugar. Media docena de seres incorpóreos permanecen en la oscuridad, tienen las cuencas de los ojos abrasadas y no dejan de murmurar el nombre de Chraunnus, como si lo buscasen con desesperación. Se trata de fantasmas (**El Resurgir del Dragón**, página 433) que se abalanzan contra los aventureros cuando están a su alcance. Recuerda que, al encontrarse todos en el mismo plano, no se consideran etéreos. En cambio, pueden atacar a los aventureros cuando se encuentren en el plano material en la misma sala.

29. Sala de los murales

La luz os deslumbra al entrar en la sala, amplia y llena de antorchas humeantes colocadas en soportes de piedra a lo largo de toda la pared. En el centro de la sala se encuentran cuatro piezas de acero altas como el techo en las que se muestran escenas tan bien retratadas que os cuesta creer que sean reproducciones hechas por alguien.

Una estancia hecha por y para el propio Chraunnus el Extinguido, cuenta con cuatro pinturas de manufactura exquisitas. El resto de la sala está plenamente iluminada, con antorchas orientadas de tal manera que ninguna sombra se proyecte en las piezas de arte.

Trampa. Una de las baldosas de la sala, justo bajo el arco de entrada, una de las baldosas tiene un disparador mágico que desencadena una llamarada al pisarse. Todos los personajes a 15 pies de la baldosa al activarse la trampa deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrir 4D6 de daño. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 permite deducir la presencia de la trampa debido a alteraciones que se hayan hecho en la baldosa para acomodar el disparador. Superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

Los cuatro murales de Chraunnus. Cada uno muestra una escena distinta y tiene una paleta de colores distinta, dotándolas de colores que no concuerdan con la realidad. Son las siguientes:

- En tonos ocres se muestra una escena espeluznante, con decenas de criaturas de múltiples brazos, ojos fragmentados y llenos de cadenas, garfios cercenando soldados duérgar y tiñendo con su sangre las paredes de una fortaleza de piedra.
- En tonos rojizos se presenta una imagen imponente en la que un regio y altivo Peregrino se sienta en un trono de cristal por encima de cientos de esclavos postrados ante él.
- En distintos tonos de azul se muestra una orgullosa línea de enanos, todos con sus armaduras impolutas y sus armas en ristre, a cubierto tras las almenas de la muralla de Simaprofunda.
- En tonos oscuros, grises que se confunden con negro, puede observarse la silueta de un Peregrino en medio de una tormenta torrencial, con relámpagos que parten el cielo y lluvia que baña su figura.

Tener éxito en una prueba de Inteligencia CD15 otorga al personaje la siguiente revelación:

Los colores no concuerdan con los elementos mostrados, por lo que es probable que la criatura que los hizo no vea los colores de la misma manera que nosotros. Puede que tenga algún tipo de relación cruzada, viendo el color en función de otros estímulos o sentimientos.

Plano etéreo. Al observar los mismos murales en el plano etéreo las imágenes han desaparecido y han sido reemplazadas por diagramas compuestos por líneas que se entrecruzan y pictogramas de la lengua de los Peregrinos. Cualquier personaje que trate de desentrañar lo que dicen debe realizar una tirada de Inteligencia (Arcanos) CD 12. En caso de acierto, visualizará en su mente las medidas y propiedades exactas de uno de los siguientes objetos arcanos, a pesar de no ser plenamente consciente de cómo ha obtenido esa información: pistola solar, disco levitador, máscara del peregrino o yelmo de adaptación. Esta información puede usarse en la forja de Chraunnus junto al cubo de xion para crear el objeto.

El fin de la guerra

Una vez los aventureros levantan el cierre de seguridad de Simaprofunda, tanto los duérgar como los mida son capaces de reunir a sus tropas y lanzarse a una última contienda por controlar la sala que da acceso al interior del domo. Esto provoca una reyerta que puede tener lugar en la sala de control del domo, el vestíbulo o ambas.

Llegado este punto, se debería contar con una puntuación de conquista, a la que se añaden las siguientes variables:

- Acabar con la vida de Wulfmann Barbaventisca aumenta en 5 el valor de conquista.
- Matar o dejar fuera de combate a Maeim Yunquepétreo aumenta en 2 el valor de conquista.
- Acabar con Cestor Naiel reduce en 3 el valor de conquista.

Los contendientes de la batalla final varían en función de la puntuación de conquista de la siguiente manera:

Conquista	Tropas duérgar	Tropas mida
–10 o menos	3 apóstatas duérgar y 6 defensores acorazados.	Ninguna.
Entre –5 y –9	2 apóstatas duérgar y 4 defensores acorazados.	2 agentes de la Cábala.
Entre –1 y –4	2 apóstatas duérgar y 2 defensores acorazados.	1 arcano y 2 agentes de la Cábala.
0	1 apóstata duérgar y 4 defensores acorazados.	1 arcano y 4 agentes de la Cábala.
Entre 1 y 4	1 apóstata duérgar y 2 defensores acorazados.	2 arcanos y 2 agentes de la Cábala.
Entre 5 y 9	2 defensores acorazados.	2 arcanos y 4 agentes de la Cábala.
10 o más	Ninguna.	6 agentes de la Cábala, 2 arcanos de la Cábala y un elemental de tierra.

Como director de juego puedes decidir hacer esta última escena muy narrativa, dando por hecho que va a ganar el bando que más tropas tiene o, por el contrario, llevar a cabo el combate y permitir que los personajes participen de un bando o de otro, o ninguno. Recuerda que, si los aventureros han llevado a cabo la directiva ocre del panel de mando de Simaprofunda, esta última batalla no tiene lugar.

Consecuencias de la parte II

Una vez se calmen las cosas y se haga el silencio, uno de los bandos habrá ganado la contienda. En función del resultado y distintas cosas pueden ocurrir.

Si el ganador de la batalla final son los duérgar, mantienen su posición en el fuerte y corren a rehacer sus maltrechas defensas por si reciben más ataques. También envían mensajeros por el interior de la cúpula al resto de fuertes del Cinturón de Basalto para pedir refuerzos. Si por el contrario ganan las tropas de la Cábala, establecen un perímetro defensivo por si otros duérgar tratan de invadir el lugar y se preparan para defenderlo. La última opción es que ambos bandos hayan sido masacrados y solo queden los aventureros con vida.

En cualquier caso, si se han desarticulado las defensas que protegen el Cinturón de Basalto, en cuestión de horas o días llegarán las tropas del Imperio Mida para hacerse cargo de toda la región y tomar los fuertes y la cúpula por la fuerza.

Sea como sea, los temblores siguen teniendo lugar y cada vez ocurren con mayor intensidad. Rajrad el Ciego ha demostrado tener sus propios planes y se ha aventurado al interior de la cúpula, donde la estructura del domo ha acumulado una cantidad de energía xiónica sin parangón. Es responsabilidad de los personajes ir en su búsqueda y poner fin a la amenaza.

PARTE III: EL BRILLO DE LA CREACIÓN

Si la primera parte de esta aventura es una parte dedicada al viaje y la exploración y la segunda claramente de conflicto, esta última parte se considera un acto de revelaciones. A lo largo de esta última parte, los aventureros descubren el verdadero uso que le ha dado Chraunnus al domo, dejando patente una debilidad de los Peregrinos que pocos conocen y los planes del desquiciado Rajrad.

La totalidad de esta parte tiene lugar en el interior de la cúpula del Cinturón de Basalto. Dentro se ha cargado una cantidad de energía xiónica capaz de traer maravillas y la extinción a partes iguales a Vadania. En mano de los aventureros queda ser capaz de parar los planes del rakshasa sin condenar a la región a una tormenta de energía mágica que devore todo a su paso.

Ambiente arcano

Con tanta acumulación de energía de xion que se concentra en el domo en el momento en el que los personajes acceden al interior del Cinturón de Basalto, el lugar está completamente irradiado de luz cargada de poder arcano. Es bien sabido en Voldor que la luz irradiada por el xion provoca cambios y contamina la materia, alterándola de maneras inimaginables. Y aquí su poder es tan intenso que los aventureros corren grave peligro.

Contaminación ambiental. En el interior de la cúpula es posible notar la energía xiónica vibrando en el ambiente, pegándose a la piel como una sofocante capa de sudor, introduciéndose en el cuerpo a través de las heridas, irritando los ojos y llenando la boca de un fuerte sabor almizclado.

Al salir de la cúpula y siempre que se realice un descanso en su interior, todos los aventureros deben realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12. En caso de fallo, los personajes ganan un nivel de contaminación por xion. De lo contrario, el cuerpo es capaz de expulsar la energía irradiada sin verse alterado por ella. Como director de juego puedes considerar emplear esta regla en otros entornos que creas apropiados, tales como las cercanías de otras Torres de Fulgor, reservas de xion o el uso continuado de ciertos objetos mágicos. A medida que avanza la contaminación el personaje cambia, ganando nuevos aspectos que pueden ser positivos o negativos. Además, al llenarse su organismo de magia arcana, obtiene la capacidad de canalizar conjuros de manera natural. Cada nivel de contaminación confiere un rasgo o capacidad nueva, y algunos otorgan la capacidad de lanzar un conjuro de determinado nivel una vez al día empleando Carisma. Dichos conjuros se seleccionan aleatoriamente al aumentar la contaminación.

Contaminación	Alteraciones	Conjuros
1	Temblores leves en las manos.	1 truco
2	Cambios en la pigmentación de las pupilas.	
3	Cambios en la pigmentación de la piel.	1 conjuro de nivel 1
4	Visión en la oscuridad 60'.	
5	Sensibilidad a la luz solar.	1 conjuro de nivel 2
6	Enfermizo (Desventaja en las TS de Constitución contra enfermedades).	
7	Visión en la oscuridad 120'.	1 conjuro de nivel 3
8	Muerte.	

La contaminación por xion se cura completamente con un conjuro de Restablecimiento mayor.

Redirección arcana. Jirones de energía brotan del domo a cada segundo, rebotando por el interior de la cúpula hasta disiparse. Toda esa energía no tiene dueño ni propósito, por lo que cualquier lanzador de conjuros puede tratar de atraparla y convertirla en un sortilegio en sus manos. Cuando un personaje lance un conjuro, puede emplear una acción adicional para tratar de alimentar el conjuro con la magia ambiental en vez de la propia, a riesgo de su propia vida. En caso de tener éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 10+ nivel de conjuro, el lanzador del conjuro no pierde el espacio de conjuro empleado. En caso de fallar, el espacio de conjuro se gasta normalmente y el lanzador sufre 1d4 de daño radiante por cada nivel del conjuro.

Temblores. Las corrientes mágicas fruto de la concentración de xion ya han invadido las placas de tierra sobre las que se edificó la torre, y toda la cordillera de Xarkaz es inestable. Ya no hay vuelta atrás. En cualquier escena de combate, tira 1D10 al final de cada turno. Con un resultado de 10, tiene lugar un temblor y todos los personajes que no tengan éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 15 son derribados.

El interior del domo

Siendo conscientes de que Rajrad el Ciego se ha internado en el interior de la cúpula para llevar a cabo sus planes, no les queda más remedio a los personajes que ir en su búsqueda y detenerlo. Cuando los personajes se adentren en el interior de la cúpula, lee o parafrasea el siguiente texto:

La luz en el interior de la de la monumental cúpula es tan intensa y brillante que daña vuestros ojos durante unos instantes. La pared interna de la estructura es de un material liso y de color blanco puro, reflejando la luz del lugar y extinguiendo cualquier sombra en su interior. Una grandiosa columna de xion penetra en el abovedado techo por su punto más alto para posarse suavemente sobre una estrafalaria esfera de metal, situada sobre un pequeño lago. Todo el lugar está lleno de fragmentos de constructos, marcas de quemaduras y esqueletos abrasados.

La extraña construcción que están contemplando los aventureros es el interior del domo, cuyo corazón es una esfera geodésica formada múltiples caras triangulares de metal estelar. Por las ranuras de sus lados se filtra luz blanca, de mayor intensidad que el propio sol. El suelo está cubierto de restos de los soldados enanos que se enfrentaron a los constructos robóticos de Chraunus el Extinguido.

Alrededor de dicha estructura se levantan cuatro portentosas estatuas de piedra, de 25 pies de alto, de seres de rasgos turbadores e inexpressivos que sujetan por encima de sus cabezas piezas de cristal. Dichas piezas de cristal concentran los rayos de luz proveniente de los fuertes en el centro del domo, mientras las majestuosas estatuas sostienen a la altura del pecho pequeñas esferas de cristal negro con su otro par de brazos. Antaño fueron cinco estatuas, pero una fue destruida durante la toma del domo por parte de los duérgar. En el cráter resultante de la explosión de xion, donde la estatua y Kurskor desaparecieron, se ha edificado un pequeño monumento en su honor.

El propósito de estas estatuas es concentrar la energía xiónica de los fuertes del Cinturón de Basalto y la Urdimbre Espejada en el núcleo del domo. Mediante los controles que se encuentran en Simaprofunda, Chraunus era capaz de ordenar a las estatuas que interpusiesen las gemas oscuras en el haz de luz, lo que alteraba la corriente de xion, volviéndola mortal para los Peregrinos que se vieran forzados a alimentarse de ella. Dichas gemas son esferas de vítreo de xion de dos pies de diámetro que portan en su interior fragmentos de una caótica entidad proveniente de un plano de energía corruptora al que el propio peregrino llamo «La Extraña Oscuridad».

Todo el suelo se encuentra levemente inclinado, formando una pequeña pendiente hacia la pieza central, y está cubierto de polvo de colores marrones y ocres que levantan polvaredas a cada paso. Una tercera parte de la estructura geodésica se encuentra sumergida en una masa de agua que ocupa el centro del lugar, con unas refinadas escaleras flotantes que permiten subir hasta la puerta de la estructura, situada en la mitad de su altura, sin tener que tocar el agua. Los personajes pueden realizar algunas tiradas de habilidad para recabar información del sitio.

- **Sabiduría (Medicina) CD 12:** Todo el lugar está cubierto por la luz de xion, tan poderosa como corruptora. Permanecer aquí mucho tiempo puede ser peligroso.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Las estatuas alimentan el núcleo de toda esta estructura. Las esferas negras podrían tener un efecto impredecible en el proceso de carga.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 16:** Las esferas se encuentran cargadas de energía atípica, proveniente de otro plano. La luz que reflejan daña y corrompe, una versión grotesca de los efectos del xion.
- **Sabiduría (Percepción) CD 14:** Parece que el rakshasa Rajrad se encuentra al pie de las escaleras a la estructura central. Podría estar esperando nuestra llegada o ser una trampa.

- **Sabiduría (Percepción) CD 12:** A pesar de haber cuatro estatuas, parece que una quinta fue edificada y destruida y permanece un cráter en su lugar. Una pequeña estructura de roca se ha levantado en el borde del boquete.
- **Inteligencia (Historia) CD 14:** Los restos tanto de constructos como de soldados enanos son muestra de una gran batalla. Probablemente ocurrió durante el periodo de la Marcha de los Peregrinos.

La tumba de Kurskor

El antiguo aprendiz de Chraunnus, libertador enano y nieto del archidruida Mugo, perdió la vida sacrificándose contra uno de los golems de guerra del tirano Peregrino y haciendo detonar su depósito de energía. Su cuerpo, junto a una de las estatuas del domo, fue convertido en polvo al instante, cristalizando el polvo del suelo en la zona, y su armadura mágica fue lo único que sobrevivió al choque. Sus compañeros le honraron guardando la armadura en un féretro que colocaron en el lugar de su muerte. Si los personajes se acercan a verlo, lee o parafrasea el siguiente texto:

Un profundo cráter altera el terroso suelo del domo, formando un socavón en el que el polvo que lo cubre se ha convertido en cristal, dotando al lugar de un aspecto casi irreal. En la tumba de piedra que ocupa el centro puede leerse una escueta inscripción en la que se honra al antiguo líder del clan Kurskor.

En el interior de la tumba se encuentra la Armadura de placas de xion y mithril (**El Resurgir del Dragón**, página 310) y su escudo atrapaflechas (**El Resurgir del Dragón**, página 289), los cuales llevó Kurskor a la batalla. Aunque las correas y enganches están destrozados, las piezas de protección sobreviven, y cualquier artesano habilidoso podría recomponerla y adaptarla a gente de mayor tamaño. Sin embargo, todos los que se encuentran presentes cuando se toque cualquiera de los objetos de la tumba quedan malditos. Los personajes que reciben esta maldición tienen desventaja en las tiradas de salvación y de las pruebas que se hagan con Constitución hasta que se conjure sobre ellos un *Quitar maldición*.

Las estatuas de múltiples brazos

Las cuatro estatuas que sobreviven en el interior del domo representan figuras de seis brazos y rasgos faciales inexistentes. La manufactura es perfecta, representando hasta el mínimo detalle. Un par de brazos sujeta una lente de cristal sobre la cabeza, otro sujeta una gema de la Extraña Oscuridad a media altura y el último par de brazos permanece abiertos, ligeramente inclinados hacia abajo. Sus manos son huesudas y con únicamente tres dedos en cada una.

Los personajes pueden trepar hasta lo alto de las estatuas teniendo éxito en dos pruebas de Fuerza (Atletismo) CD 12. También es posible arrancar la esfera de vítreo de xion teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 15. Con una tirada con éxito en Inteligencia CD 15 permite descifrar el funcionamiento de los mecanismos y apañarlos para que la estatua interponga la gema oscura en el camino del haz de xion que refleja con el espejo. El elfo Siasgal sabe de la importancia de estas estatuas para desestabilizar el xion y desencadenar el poder destructor del domo, capaz de matar a un Peregrino, y lo contará a los aventureros si lo traen hasta aquí.

Los aventureros que investigan las estatuas pueden obtener algunas pistas:

- **Sabiduría (Percepción) CD 10:** Las estatuas cuentan con diminutas muescas en las articulaciones de los brazos y disimulados mecanismos bajo ellas. Parece que fueron

diseñadas para poder mover la posición de los brazos, cruzando tanto la lente como la gema con el haz de luz.

- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Las esferas oscuras absorben la luz a su alrededor y la retuercen provocando sombras siniestras. Al contacto con un haz de luz de xion debe generar una energía devastadora e incontrolable.





LA BASE DE LAS ESCALERAS

A medida que los personajes se acercan, la esfera del núcleo descende suavemente sobre el lago y las plataformas metálicas se alinean formando una escalinata que permite el acceso. A los pies de las escaleras se encuentra Rajrad el Ciego, sentado sobre los restos de un constructo metálico semienterrado en la tierra. Al llegar los aventureros, se levanta con parsimonia y hace un gesto con su único brazo dando la bienvenida a los recién llegados a su presencia. La intención de Rajrad es hablar con ellos, aunque es poco probable que saquen respuestas claras de su torturada mente.

Si los aventureros optan por la confrontación o tratan de acceder al núcleo, de primeras o tras conversar con Rajrad, el viejo rakshasa anima con su magia toda clase de armas y armaduras desperdigadas por el viejo campo de batalla que atacan a los aventureros mientras él se retira volando a las escaleras al núcleo. Se trata de cuatro armaduras animadas y doce espadas animadas. (*El Resurgir del Dragón*, página 457). Una vez terminan con todos los objetos animados, Rajrad se lanza a la contienda contra los aventureros. Si es derrotado pero permanece con vida, el viejo rakshasa comparte su conocimiento con los aventureros antes de dejarse llevar por el dolor y la derrota y morir. Conoce el manejo de las estatuas y los controles para desencadenar el poder destructivo del domo.

Si los personajes optan por hablar con el villano, lee o parafrasea el siguiente texto:

El viejo rakshasa se levanta con lentitud y os dedica una suave reverencia burlesca mientras os escruta con sus ojos sin pupila. — Podéis sentaros y descansar — pronuncia con voz rasgada —, pues llegáis demasiado tarde. El domo se encuentra rebosante de energía, el poder combinado de tres Torres de Fulgor en un solo punto, listo para ser devorado por ellos.

A continuación, se incluyen algunas posibles respuestas que puede dar Rajrad a los aventureros.

• ¿Quién eres?

Soy Rajrad, príncipe de Vinramin, último de una dinastía cuyo origen se remonta a tiempos anteriores a este continente. Morador de la oscuridad. Aquel que lo ha sacrificado todo en una búsqueda carente de triunfo.

• ¿Quiénes son ellos?

Los susurros de los Peregrinos. Aquellos a quienes Chraunnus arrebató el poder de los dioses. Él creía matarlos, pero solo los partía. Ahora esos fragmentos volverán a forjarse. Volverán a gobernar este mundo.

• ¿Qué es el domo? ¿Qué es este lugar?

Este lugar es la culminación de la obra de Chraunnus, es todo lo que los hijos de las estrellas buscan y todo aquello que temen, contenido entre roca y agua. Un artefacto capaz de crear vida y quitarla. Fue creado como un banquete sin fin y ahora no es más que un pozo infectado por la peste.

• ¿Qué planeas?

Me interné en la oscuridad buscando un arma contra los dioses y solo he encontrado pruebas de su inmortalidad. La luz del domo es mi regalo a los peregrinos, un tributo a los reyes que regresan para que se apiaden de nosotros. Solo hay que esperar a que acudan a reclamarlo.

• ¿Cuál es tu relación con la Cábala de la Armonía Celeste?

Simplemente han sido una herramienta necesaria para abrirme paso hasta aquí. Esos cretinos no son más que niños que no comprenden con lo que juegan. Aspiran a un poder que jamás controlarán y arderán por acercarse a un fuego ávido e insaciable.

El núcleo del domo

La esfera geodésica de metal estelar es el corazón del domo, el lugar en el que se concentra toda la energía xiónica. En su interior el poderoso Chraunnus se alimentaba de la enorme red de espejos de la Urdimbre Espejada y, posteriormente, fue donde destruyó a los Peregrinos que trataron de oponerse a sus planes.

La puerta se encuentra en una de las caras triangulares y se puede acceder a ella a través de las plataformas levitantes que forman la escalera. El sistema de cerradura es un doble asidero que debe desencajarse y girarse simultáneamente en el plano material y el plano etéreo. Al abrir la puerta una corriente de aire caliente sale bruscamente por la abertura.

El interior del núcleo es hueco, con una estrecha pasarela que se extiende hasta el centro de la esfera. Allí se encuentra un pedestal de hierro con dos runas en la parte superior que deben ser apretadas para desencadenar la energía del domo y alimentar a quién se encuentra en su interior. Para poder forzar a sus enemigos a alimentarse de la máquina, Chraunnus añadió unos grilletes dimensionales unidos al pedestal, de manera que podía fijar las manos de sus víctimas a las runas, forzándoles a activar la máquina.

Entrar en el núcleo supone exponerse abiertamente a la energía de su interior, por lo que todos los personajes deberán hacer una tirada de Contaminación ambiental al entrar en esta sala. Cuando los personajes entren en el núcleo, lee o parafrasea el siguiente texto:

El calor en la esfera es asfixiante y la luz ilumina completamente el lugar. Las planchas que componen la estructura están deformadas, ralladas y abrasadas, como si una fiera criatura hubiera tratado de abrirse paso frenéticamente hacia el exterior. En el centro podéis observar un pedestal con dos resplandecientes runas y unos grilletes de extraña manufactura unidos a él.

Si los personajes se acercan a mirar el pedestal de cerca, verán que tanto el suelo como el pedestal están cubierto de restos de una sustancia negra y pegajosa. También hay varios pedazos de máscaras de Peregrino rotas en el suelo junto a pequeños fragmentos de armadura, deformadas por el calor. En la parte inferior de la esfera hay un buen montón de piezas de armaduras antiguas y una máscara del Peregrino intacta. (**El Resurgir del Dragón**, página 311) Las piezas de armaduras suman 15 libras de adamantina en total.

Una serie de tiradas pueden ofrecer información a los personajes del funcionamiento del domo:

- **Inteligencia (Historia) CD 10:** Las máscaras rotas y las placas de armaduras coinciden con todas las representaciones de peregrinos que se observan en murales y estatuas.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 13:** Un torrente de energía de xion inestable ha troceado hasta la muerte quiénes se alimentaron de ella.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 15:** Alterar la corriente de xion con las gemas oscuras de las estatuas del exterior debía ser la forma de Chraunus de acabar con los peregrinos cuyos restos cubren el suelo.

Ecós de tiranía

Mientras los personajes investigan el interior del núcleo del domo, tiene lugar la última escena de la aventura, en la que hacen acto de presencia los «Ecós de Tiranía», sombras de aquellos Peregrinos a los que Chraunus destruyó con la vorágine del domo.

Aunque Rajrad nunca lo descubra, cumplió con la misión heredada de su padre. Las capacidades destructoras del domo son capaces de destruir la esencia arcana de los Peregrinos que se tratan de alimentar de la vorágine. Sin embargo, sus vastos conocimientos, sus enrevesados raciocinios y sus ansias de supervivencia y sometimiento se mantuvieron vivas gracias a la energía arcana que recorre la red de espejos de Vajra. Estos nuevos seres, compuestos de pensamientos y recuerdos y carentes de cuerpo físico, perduraron en la Torre de Fulgor de la cordillera de Xarkaz, tomando consciencia de sí mismos a través de borrosos recuerdos que nunca les pertenecieron.

La energía xiónica almacenada en el domo les permite interactuar por fin con el plano material. Ahora solo necesitan acceder al poder contenido en el núcleo del domo para recrear los cuerpos de los Peregrinos que creen ser y reclamar el dominio de Voldor. Para ello, es necesario que alguien con cuerpo físico entre en el interior del núcleo del domo y accione las runas del pedestal, desencadenando una corriente de energía en su interior que puedan emplear en sus propósitos. Cuando consideres que los aventureros han descubierto todo lo necesario en el interior del domo, lee o parafrasea el siguiente texto:

Un viento gélido cruza el interior de la cúpula y os sorprende escuchar pasos a vuestras espaldas. Al giraros, el cadáver reanimado de Rajrad avanza lentamente hacia vosotros, seguido por una miríada de cadavéricos duérgar que avanzan a trompicones por las escaleras que dan acceso al núcleo. Un áspero coro de seis voces brota a la vez de los cientos de gargantas pútridas profiriendo risotadas que recuerdan a graznidos.

Para poder interactuar con el plano material y desencadenar el poder del domo, los Ecós de Tiranía han comenzado a revivir todos los cadáveres que dejó la guerra contra Chraunus. Cientos de cuerpos duérgar, troceados y abrasados, vuelven a moverse un milenio después. Se ven seguros de su victoria y

optan por ofrecer a los aventureros una muerte rápida a cambio de su colaboración.

EL OFRECIMIENTO DE LOS ECÓS

Empleando a Rajrad o cualquier otro cadáver como conducto para sus palabras, estos seres exponen a los aventureros la difícil situación en la que se encuentran. Su mensaje es directo y sencillo, carente de parsimonia, buscando perder el menor tiempo y poder posible en esta conversación. No hay un ápice de mentira o engaño en sus palabras, solo la dura y fría realidad:

Nuestro regreso está próximo y vuestras oportunidades de evitarlo no existen. Sed los primeros en hincar la rodilla ante nuestra superioridad y accionad para nosotros los controles del núcleo y a cambio os conferiremos una muerte rápida e indolora. Si os oponéis y dañáis el domo, toda la energía almacenada quebrará la Torre de Fulgor sobre vosotros y condenaréis a una muerte lenta y lacerante a miles de habitantes de la superficie. El tiempo no corre a vuestro favor, pues la integridad del domo se desgasta con cada segundo y pronto todo colapsará. Actuéis como actuéis, el poder será liberado y volveremos a estar completos.

Un personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Perspicacia) CD 12 tras la conversación notará que, a pesar de la sinceridad rotunda de las palabras de los Ecós de Tiranía, se les nota ansiosos y desesperados por obtener la energía del domo.

Los Ecós de Tiranía ansían alimentarse del poder del domo, pero, en caso de que toda la instalación colapsase y la reacción en cadena provocase la explosión de la Torre de Fulgor, podrían aprovechar ese enorme poder para sus objetivos.

LAS OPCIONES DE LOS AVENTUREROS

Para que los Ecós puedan alimentarse del domo, alguien debe accionar las dos runas del pedestal aproximando sus manos. Cuando esto ocurre, toda la potencia xiónica almacenada se descarga y fluye libre en el interior del núcleo. Los Ecós, ávidos de energía, vagan por la estructura del domo, tanto la cúpula como la Torre de Fulgor, y redireccionan todo el flujo xiónico que se libere para generar sus cuerpos físicos. Este proceso dura 12 asaltos, continuos o interrumpidos, en los que un ser físico debe mantener las manos en el pedestal para que fluya la energía. Mientras esto ocurre, cualquier personaje que se encuentre en el interior del núcleo del domo realiza una tirada de **Contaminación ambiental** cada asalto.

Contemplando las posibilidades de que los aventureros se nieguen a hacer su parte, los Ecós de Tiranía lanzan a sus hordas de muertos vivientes contra el núcleo, para que uno de ellos accione el pedestal y el proceso comience. **Dos tumularios** (**El Resurgir del Dragón**, página 471) entran a la estrecha escalinata de 10 pies de ancho que da acceso al interior del núcleo a cada asalto, tratando de abrirse paso hasta el pedestal.

Tal y como han avisado los Ecós, las opciones que tienen los jugadores son realmente pocas. Si transcurre el proceso de descarga del domo completo, los seis Ecós de Tiranía tomarán forma física, contando con cuerpos de adamantita y xion y poderes similares a los que los Peregrinos ostentan. Cualquier intento de huir o combatir contra seis seres de tanto poder por parte de los aventureros termina en muerte y dolor.

Tanto el pedestal, como la plataforma y las escaleras del núcleo y las piezas triangulares que lo componen son de metal estelar. (CD 18 y 120 Puntos de Golpe). La rotura de una o más piezas provoca ráfagas de energía en todas las direcciones. En segundos se produce una reacción en cadena y toda la Torre de Fulgor de Xarkaz se resquebraja y termina estallando

minutos después. No solo provoca la muerte de toda la vida a una milla de distancia, sino que la radiación y los restos de piedra contaminada provocan la devastación en la región durante generaciones.

Sin embargo, los Ecos no conocen el funcionamiento del domo como arma de destrucción, pues Chraunnus no reveló sus preceptos a los Peregrinos con los que acabó, y por ello no han tenido en cuenta una opción. Si los aventureros contaminan la reserva de xion mediante las gemas de Extraña Oscuridad, los Ecos sufrirán un tormento parecido al que sufrieron los enemigos de Chraunnus, tratando de alimentarse de una corriente desbocada y dañina. De esta manera se evita que la acumulación de energía haga estallar la Torre de Fulgor e interfiera en los planes de los Ecos de Tiranía.

Para llevarlo a cabo, los personajes deben subir a lo alto de las estatuas en el interior del domo e interponer las gemas oscuras en los haces de luz que alimentan el núcleo. Esto desestabiliza y corrompe la energía xiónica, volviéndola inmanejable y peligrosa. Si durante el proceso de descarga del domo se corrompe la energía interponiendo las gemas oscuras en los haces que impactan en el domo, los Ecos se verán inmersos en la vorágine, incapaces de controlarla. Para ello, es necesario interponer una gema oscura en un haz durante cuatro asaltos, dos gemas durante dos asaltos o tres gemas durante un único asalto.

Para que los jugadores puedan llegar a contemplar esta resolución es recomendable que, como Director de Juego, les permitas descubrir varias pistas sobre el funcionamiento del domo a lo largo de la aventura, así como la naturaleza de los Ecos. Así mismo, un personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Perspicacia) o Inteligencia (Arcanos) CD 15

llegará a la conclusión de que estos seres sin forma física deben ser vulnerables al poder destructivo del que Chraunnus dotó al domo.

Si los aventureros lo logran, lee o parafrasea el siguiente texto:

A medida que la energía arcana se acumula en el interior de la esfera, seis figuras comienzan a tomar forma lentamente. De golpe, la oscuridad inunda la sala y ráfagas de energía púrpura la recorren como si se tratase de un tornado, resonando con fuerza al golpear las placas de las paredes. Chillidos de agonía y tormento retumban por toda la cúpula y los recién surgidos cuerpos se sacuden espasmódicamente, arrojando fragmentos de metal a la tormenta. Tras unos segundos que se os hacen eternos, se hace el silencio.

Cuando la descarga de energía termina, todos los muertos vivientes colapsan convirtiéndose en polvo y óxido. En los alrededores del núcleo se alzan cuatro figuras envueltas en arcaicas armaduras que ocultan sus rostros tras máscaras. Las placas están al rojo, tan calientes que se han fundido unas con otras y sus portadores sufren convulsiones a medida que rayos violáceos relampaguean por las armaduras. En el suelo se encuentran dos cuerpos de metal, consumidos y abrasados por las corrientes de energía. La vorágine los consumió antes de que pudiera completarse el proceso. Tras mirar con odio a los aventureros, los cuatro Ecos de Tiranía supervivientes, maltrechos y desorientados, desaparecen en un pestañeo sin dejar rastro.

Tras esto, a los aventureros no les queda más que volver hasta Simaprofunda para un merecido descanso. Desde allí les queda un largo camino de regreso hasta el campamento a las afueras de Tabalard.

CONCLUSIONES

Aunque los aventureros hayan logrado evitar una gran catástrofe, es poco probable que las cosas sigan como hasta ahora. Muchas cosas van a cambiar. Si los personajes han fallado y han conseguido sobrevivir de alguna manera, Tabalard y las tierras cercanas se encuentran contaminadas por la explosión de la torre de Xarkaz, y un grupo de criaturas con los deseos y los poderes de los Peregrinos anda suelto por la región.

En el caso de que los aventureros hayan logrado tener éxito, Tabalard corre menos peligro, pero sigue sin estar a salvo. Las corrientes de xion han penetrado en el subsuelo, y ahora es una región tectónicamente activa, por lo que los terremotos y temblores pasarán a ser parte de todo el oeste de Vadania. Por si no fuera suficiente, ahora la ciudad tiene una entrada a Vajra muy cerca, y es cuestión de tiempo que los habitantes de la Ciudad Inundada sean una amenaza para las ciudades de la superficie. Los Señores de Tabalard tendrán que actuar rápido para buscar una solución.

En la superficie, las cosas no están más tranquilas. Si los aventureros han dejado Simaprofunda en manos de los duérgar de Barbaventisca, cerrarán las enormes puertas de nuevo impidiendo que nadie más entre, en un inútil intento de mantener las cosas como hasta ahora.

Si fueron los mida, tanto la Cábala de la Armonía Celeste como las tropas del Emperador, toda esa sección de Vajra va a ser tomada por fuerzas del Imperio Mida. Sus eruditos e investigadores no tardarán en llegar a desentrañar los

misterios del domo mientras que distintas facciones políticas pelean en la corte del emperador para conseguir colocar a sus agentes al mando de la instalación. En caso de que ninguna facción haya mantenido el poder del lugar, queda en manos de los aventureros contar su conocimiento a la Cofradía de Erekar o guardarse la información para beneficio personal.

En el lejano Imperio Mida, la prefecta Guo'da informará en persona al emperador de las actividades de la Cábala, tal y como indicaban los informes. El clima de confrontación y desobediencia aumenta en Nakuro, pues las acciones de la Cábala son cada vez más directas e irresponsables, pues ya no temen la furia del emperador.

Por último, los cuatro Ecos de Tiranía supervivientes han logrado huir de sus prisiones y cuentan con forma física. Débiles y confusos por sus imperfectas formas físicas, se han visto obligados a refugiarse. Aunque nadie sabe cuánto poder ha absorbido del domo o qué partes de conocimiento de los peregrinos recuerdan, suponen una amenaza para todos los habitantes de Voldor.

Puntos de experiencia

A continuación, se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos y cumplir objetivos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídela por la cantidad de jugadores presentes en el combate. La experiencia obtenida por cumplir objetivos se reparte de igual manera.

Enemigo	PX
Druklor el Cruento	2 300
Minotauro	700
Momia	700
Esqueleto de minotauro	450
Gárgola	450
Defensor acorazado	700
Apóstata duérgar	2 300
Maeim Yunquepétreo	1 100
Wulfmann Barbaventisca	5 000
Agente de la Cábalá	700
Arcano de la Cábalá	2 300
Cestor Naiel	2 900
Predador aciago	1800
Elemental de fuego	1800
Rajrad el Ciego	3 900
Tumulario	700

Objetivos	PX
Romper las defensas arcanas del Cinturón de Basalto	2 500
Levantar el cierre de seguridad de Simaprofunda	2 000
Forjar un objeto de xion en la forja	1 500
Acabar con Rajrad el Ciego	3 000
Informar a Tabalard de la presencia de la Ciudad Inundada	1 200

Tesoro

A continuación se indica el valor de las recompensas ofrecidas a los aventureros durante la aventura y el dinero que pueden obtener por vender algunos tesoros encontrados en Vajra a la Cofradía de Erekar. La Cábalá de la Armonía Celeste y Movaris también tiene interés en comprar algunos de los objetos que pueden haber traído los aventureros, así que se incluyen también el precio que dichas organizaciones estarían dispuestas a pagar por ellos. En la siguiente tabla se muestran los valores que pagan cada uno de los compradores.

Tesoro	Cofradía	Cábalá	Movaris
Haber evitado el desastre en la cordillera de Xarkaz	10 000 po	-	-
Informar a Tabalard de la presencia de la Ciudad Inundada	1 000 po	-	-
Entregar la localización de Simaprofunda	1 000 po	1 000 po	-
Cada cuerpo destruido de Ecos de Tiranía	500 po	750 po	750 po
Tapiz del vestíbulo de Simaprofunda	200 po	150 po	200 po
Armas ceremoniales duérgar	250 po	-	200 po
Giróstato Planar y Anteojos de múltiples lentes	2 500 po	3 500 po	4 000 po
Cadáver de Rajrad el Ciego	-	1 000 po	2 000 po
Cadáver de Cestor Naiel	-	1 500 po	1 000 po

APÉNDICE I: ENEMIGOS

Druklor el Cruento

Monstruosidad Grande, caótica maligna

De todas las especies que pueblan los laberínticos corredores de Vajra, los minotauros son unos de los más adaptados para este entorno por su fuerza desmedida, su capacidad de ver en la más completa oscuridad y el don innato para orientarse por los enmarañados túneles del mundo subterráneo. Por estos motivos, los elfos los mantienen esclavizados y son utilizados hasta que desfallecen de las duras condiciones en las que se les fuerza a vivir.

Druklor fue capturado en una incursión élfica en los canales bajo Zaselsan hace ya más de una década. Durante años, él y sus compañeros minotauros fueron obligados a buscar nuevas rutas y capturar esclavos para sus amos élficos. Druklor cumplió con obediencia todas las órdenes, siempre leal y dispuesto, llegando a desarrollar algo parecido a amistad con su dueño, Adandu Filoponzoña. Era tal la fidelidad del minotauro que Adandu optó en una ocasión por recompensar la buena labor de su bestia con una complaciente palmada en el lomo. Druklor aprovechó la falta de prudencia del elfo y no dejó de golpear su frágil cabeza contra la borda del navío hasta que hueso y madera quedaron hechos añicos.

A partir de ese día, Druklor y el resto de su banda ha recorrido los canales de Vajra asaltando otras embarcaciones y tomando riquezas y esclavos por igual, llevados por la furia que durante años contuvo.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 132 (12d10+60)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +7

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

Idiomas: Abismal

Desafío: 6 (2300 PX)

Carga. Si el minotauro 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 14 (2d8+5) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para no ser empujado a 10 pies y quedar tumbado.

Recordar laberinto. El minotauro puede recordar perfectamente cualquier camino por el que haya viajado.

Temerario. Al principio de su turno, el minotauro puede conseguir ventaja en todas sus tiradas de ataque de arma cuerpo a cuerpo que haga durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra él también tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Multiataque. Duklor el Cruento realiza dos ataques de gran hacha o uno de cornada.

Gran hacha. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 18 (2d12+5) puntos de daño cortante.

Cornamenta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8+5) puntos de daño perforante.

Equipo: Duklor lleva consigo una varita de telaraña (El Resurgir del Dragón, página 306) con 3 cargas, que emplea a menudo para capturar esclavos. Mientras la sujeta, puede usar una acción y gastar 1 carga para lanzar con ella el conjuro Telaraña (salvación CD 15).

Tropas duérgar de Simaprofunda

DEFENSOR ACORAZADO DUÉRGAR

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

La principal fuerza de defensa de Simaprofunda es su infantería acorazada, quienes se encargan de proteger el bastión en caso de ataque. Si bien no ha habido muchos intentos de tomar el fuerte subterráneo desde que los duérgar lo tomaron como hogar, nunca han dejado de lado su adiestramiento y constituyen la mayor de la población del Cinturón de Basalto. Su entrenamiento los convierte en aguerridos soldados, capaces de aguantar cargas de enemigos en pasillos estrechos y defenderse desde la altura de las murallas con sus ballestas.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)

Puntos de golpe: 64 (8d8+24)

Velocidad: 25 pies

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

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3

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

Idiomas: Enano, infracomún

Desafío: 3 (700 PX)

¡Mantenerse firmes! El defensor acorazado tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar quedar derribado o ser desplazado contra su voluntad.

Resistencia duérgar. (El Resurgir del Dragón, página 427)

Sensibilidad a la luz del sol. (El Resurgir del Dragón, página 427)

Acciones

Agrandar (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

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

Ballesta pesada. Ataque de arma a distancia: +3 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.

Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

APÓSTATA DUÉRGAR

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

Si algo aprendieron los moradores de Simaprofunda durante los siglos al servicio de Chraunnus el Extinguido es que los dioses no existen. Y de hacerlo deben ser confrontados y expulsados de Voldor. Tras liberarse de las cadenas de los peregrinos, los duérgar del Cinturón de Basalto juraron que nunca volvería a poner una cadena al cuello, ni mortales ni dioses. Desde entonces, aquellos que tienen mayor fuerza de voluntad para defender a sus hermanos de los seductores cantos de los dioses tienen la función de luchar contra la necesidad de una religión.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)

Puntos de golpe: 108(12d8+48)

Velocidad: 25 pies

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

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +7, Sab +6

Habilidades: Atletismo +10, Intimidación +5

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

Idiomas: Enano, infracomún

Desafío: 6 (2300 PX)

Resistencia duérgar. (El Resurgir del Dragón, página 427)

Sensibilidad a la luz del sol. (El Resurgir del Dragón, página 427)

Acciones

Agrandar (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Multiataque. El gladiador realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mazo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6+4) puntos de daño contundente

Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Reacciones

Exabrupto blasfemo. Como reacción al lanzamiento de un conjuro hecho por un clérigo o un paladín al que pueda ver y oír, el apóstata puede maldecir para evitar su efecto. Realiza una prueba empleando su atributo de Sabiduría contra CD 10 + nivel de conjuro. Si tiene éxito, el conjuro no llega a lanzarse, por lo que el clérigo no gasta el espacio del conjuro pero sí pierde la acción realizada.

Maeim Yunquepétreo

Humanoide Mediano (enano), legal neutral

Maeim es una de las duérgar más jóvenes que pueblan Simaprofunda. Desde pequeña fue inquieta y curiosa, pasando los primeros cincuenta años de vida investigando los túneles llenos de maquinaria que unen los distintos fuertes del Cinturón de Basalto. Su conocimiento sobre el xion no tiene igual entre los duérgar, y es la encargada de mantener las protecciones arcanas de la fortaleza. Siempre va acompañada de sus instrumentos, que incluyen un enorme brazo metálico articulado alimentado por una batería de xion que lleva a su espalda.

Clase de Armadura: 15 (Cuero tachonado)
Puntos de golpe: 58 (8d8+18)
Velocidad: 25 pies

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

Habilidades: Arcanos +5, Investigar +5, Percepción +2
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Común, infracomún
Desafío: 4 (1100 PX)
Resistencia duérgar. (El Resurgir del Dragón, página 427)
Sensibilidad a la luz del sol. (El Resurgir del Dragón, página 427)

Acciones

Multiataque. Maeim realiza dos ataques por turno, uno con su maza Golpe de tormenta y otro con el Brazo articulado de metal.

Golpe de tormenta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+2) puntos de daño contundente. El objetivo debe superar una tirada de salvación de constitución CD 12 o queda Aturdido hasta el final de su siguiente turno.

Brazo articulado de metal. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (2d6) puntos de daño contundente. El objetivo debe superar una tirada de salvación de fuerza CD 12 o queda Apresado. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos para liberarse.

Agrandar (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Wulfmann Barbaventisca

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

Barbaventisca es el actual comandante y guardián de Simaprofunda, y su mera presencia es suficiente para garantizar a sus hermanos que el fuerte jamás caerá. Es un líder nato, que prioriza la seguridad de los suyos por encima de todo y que se ha entrenado durante siglos para acabar con Chraunnus y el resto de peregrinos cuando decidan volver a recuperar el domo. Aunque no ha heredado el talento arcano de su padre, su habilidad con el mangual y su férrea voluntad le han permitido liderar con honra y gloria. Siempre porta las reliquias heredadas de su abuelo Kurskor, quién sirvió como aprendiz de Chraunnus y le arrebató estos artefactos.

Clase de Armadura: 19 (Armadura de placas)
Puntos de golpe: 149 (13d12+65)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +12 Car +8
Habilidades: Atletismo +11, Percepción +6
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: Enano, infracomún, común
Desafío: 9 (5000 PX)
Resistencia duérgar. (El Resurgir del Dragón, página 427)
Sensibilidad a la luz del sol. (El Resurgir del Dragón, página 427)

Herencia arcana. Wulfmann cuenta con los siguientes objetos mágicos, de los que hace uso en combate: anillo de escudo mental (El Resurgir del Dragón, página 270), capa de protección (El Resurgir del Dragón, página 283) y un gran hacha de xion y mithril. (El Resurgir del Dragón, página 309).

Acciones

Agrandar (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Multiataque. Wulfmann realiza 3 ataques de Gran hacha.

Gran hacha de xion y mithril. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (1d12+7) puntos de daño cortante.

Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). (El Resurgir del Dragón, página 427)

Grupo de asalto de la Cábala de la Armonía Celeste

AGENTE DE LA CÁBALA DE LA ARMONÍA CELESTE

Humanoide Mediano (mida), legal neutral

Alejados del dominio sobre secciones enteras del ejército imperial mida del que gozaron en el pasado, la Cábala ha tenido que recurrir a mercenarios y maleantes a los que entrena en el arte de la infiltración y el asesinato. Gracias a este entrenamiento, son capaces de llevar acciones de reconocimiento, infiltrarse en terreno enemigo y acabar con agentes del gobierno imperial.

Clase de Armadura: 16 (Coraza)

Puntos de golpe: 56(8d8+16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +5, Sab +2

Habilidades: Acrobacias +5, Engañar +5, Sigilo +5, Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Gengo

Desafío: 3 (700 PX)

Ataque furtivo. Una vez por turno puede infligir daño adicional 6 (2d6) a una criatura a la que golpea con un ataque si tiene ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo está a menos de 5 pies de él, si ese enemigo está incapacitado y si el asesino no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Químicos mida (3/ día). Los agentes de la Cábala cuentan con bolsas selladas con productos químicos que sirven para progresar en sus misiones. Como acción, pueden desencadenar los efectos de los siguientes conjuros: Grasa, Nube brumosa y Rociada de color.

Acciones

Multiataque. El agente realiza tres ataques cuerpo a cuerpo (dos con su estoque y uno con su daga) o dos ataques a distancia con sus dagas.

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

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

ARCANO DE LA CÁBALA

Humanoide Mediano (mida), neutral maligno

Siguiendo las enseñanzas de la escuela creada por Panggani el Lóbrego durante los últimos años de su vida, estos magos se han especializado en manejar la energía negativa para acabar con sus enemigos. Sus estudios en las academias de la Cábalales vuelven perturbados y ansiosos, siempre deseandosegar



vidas en nombre de los oscuros propósitos de su orden. Son conocidos vulgarmente como amortajados por las máscaras mortuorias con las que tapan sus rostros, están siempre rodeados de una oscuridad perturbadora y son temidos por la gente allá por donde pasen.

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

Puntos de golpe: 58 (10d8+8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +6, Sab +4

Habilidades: Arcanos +6, Historia +6, Investigar +6, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, gengo, peregrino (solo escrito)

Desafío: 6 (2300 PX)

Ojos de depredador. El arcano de la Cábalas puede ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

Lanzamiento de conjuros. El arcano de la Cábalas es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). El mago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

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

Nivel 1 (4 espacios): Falsa vida, Armadura de mago, Proyectil mágico, Oscuridad

Nivel 2 (3 espacios): Rayo de debilitamiento, Rayo abrasador, Telaraña

Nivel 3 (3 espacios): Bola de fuego, Disipar magia, Toque vampírico

Nivel 4 (3 espacios): Invisibilidad mayor, Tentáculos negros

Acciones

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

Cestor Naiel

Humanoide Mediano (mida), legal neutral

Educado en las mejores academias de Nakuro, Cestor Naiel era un prometedor estudiante de magia y tradiciones antiguas cuando fue contactado por la Cábalas de la Armonía Celeste. Tras años de entrenamiento, estudio y dedicación a la causa, Cestor es uno de los mejores agentes de los que dispone la organización mida. Considera que el emperador mida y el resto de la corte son unos cobardes y cerrados de mente, lastrando así los avances que podría hacer el Imperio si se diese libre acceso a todos los artefactos que se guardan celosamente en la bóveda del emperador. Poner su vida al servicio de la Cábalas le ha llevado a exponer su mente a toda clase de experiencias que le han vuelto un experto en artefactos peregrinos, pero también una persona errática y taciturna. Se presentó voluntario a dirigir esta misión a Vajra, pues nunca ha confiado en Rajrad el Ciego y sospecha que puede tener intereses ocultos y trata de aprovecharse de sus hermanos de la Cábalas.

Clase de Armadura: 17 (Coraza de xion forjado)

Puntos de golpe: 90 (12d10+24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +7, Des +5, Sab +4

Habilidades: Arcanos +7, Historia +7, Investigar +7

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, gengo, peregrino (solo escrito), infernal

Desafío: 7 (2900 PX)

Lanzamiento de conjuros. El mago es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). El mago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Mano de mago, Impacto verdadero

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Identificar, Proyectil mágico, Protección contra el bien y el mal

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

Nivel 3 (3 espacios): Clarividencia, Glifo custodio, Volar

Nivel 4 (3 espacios): Conjuración elementales pequeños, Puerta dimensional

Nivel 5 (1 espacio): Muro de fuerza

Acciones

Multiataque. Cestor Naiel puede realizar dos ataques con su estoque de xion forjado o dos disparos con su pistola solar.

Estoque de xion forjado. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d8+4) puntos de daño perforante.

Pistola solar. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 40/120 pies, un objetivo. Impacto: 16 (4d6+2) puntos de daño radiante.

Predador aciago

No muerto Mediano, caótico maligno

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

Pueden saborear las corrientes de la magia, detectando a aquellos incautos que rompen el tejido de la realidad para viajar entre planos. Una vez que una manada de predadores aciagos encuentra el rastro de uno de estos viajeros dimensionales, pueden perseguirlo durante siglos. Son cazadores pacientes, dispuestos a acechar a su presa y golpearla una y otra vez hasta que esté lo suficientemente débil como para asestar el golpe final.

Fue gracias a los poderes del Planetario Iridiscente de Govun Jova como la Cábala de la Armonía Celeste descubrió a estas criaturas de pesadilla. Fascinados por su fisiología y capacidad de desplazamiento planar, los eruditos mida comenzaron a relacionarse con ellos y a aprender cómo tratarlos. Aunque son salvajes, si se les proporciona un acceso a Voldor y se impregna con residuos de otra dimensión a un individuo concreto, los predadores aciagos lo perseguirán hasta devorarlo. Esta técnica ha resultado de gran valor para las aspiraciones políticas de la Cábala

y no dudarán en utilizarla con los aventureros en caso de hostilidad.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 50 pies

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

Vulnerabilidades al daño: Radiante

Resistencias al daño: Ácido, frío,

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento

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

Idiomas: -

Desafío: 5 (1.800 px)

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

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

Acciones

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

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

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

Rajrad el Ciego

Humanoide Mediano (rakshasa), caótico maligno

Entregado en cuerpo y alma a la búsqueda del conocimiento, el rakshasa Rajrad ha sido muchas cosas a lo largo de su vida. Como príncipe de Vinramin, durante años confió en el comercio, los tratos y las mentiras para lograr sus objetivos, amasando una enorme fortuna. Tras la muerte de su padre, se adentró en las profundidades de Vajra con el fin de buscar una reliquia largo tiempo buscada por sus antepasados, un arma capaz de acabar con los Peregrinos.

Aquella decisión le costó mucho a Rajrad, que perdió todo lo que tenía en la oscuridad de Vajra. Allí, solo y sin esperanzas, vagó durante años por sendas desconocidas hasta que se encontró una luz ardiente frente a él, tan brillante y cegadora que sus ojos ardieron y su pelaje se volvió gris y sin vida. Aquello que encontró en el corazón de Vajra lo cambió para siempre. La siguiente vez que se le vio entre la civilización fue en la capital del Imperio Mida, presentándose por medios arcanos en la sede de la Cábala de la Armonía Celeste. Apenas unas semanas después de entrar en contacto con los mida, se convirtió en la primera persona

no mida en dos siglos en entrar a formar parte del círculo interior de la Cábala.

Clase de Armadura: 17 (Armadura de mago)

Puntos de golpe: 138 (14d10+56)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	19* (+4)	20 (+5)	17 (+3)	16 (+3)

* Rajrad el Ciego ve incrementada su constitución hasta 19 al portal un Amuleto de Salud. Sin él, su constitución es 8 (-1).

Tiradas de salvación: Int +11, Sab +9

Habilidades: Arcanos +11, Historia +11, Persuasión +9, Religión +11

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante no mágicos (por Piel de piedra)

Sentidos: Vista ciega 120', Percepción pasiva 12

Idiomas: Común, infracomún, peregrino, élfico, gengo.

Desafío: 8 (3900 PX)

Devoción oscura. Rajrad el Ciego tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado o asustado.

Lanzamiento de conjuros. Es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques

de conjuro). El mago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Impacto verdadero, Mano de mago, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Comprensión idiomática, Proyectil mágico, Hechizar persona

Nivel 2 (3 espacios): Oscuridad, Flecha ácida, Ver lo invisible

Nivel 3 (3 espacios): Indetectabilidad, Lanzar maldición, Miedo

Nivel 4 (3 espacios): Asesino fantasmal, Piel de piedra

Poder prestado (Recarga 4-6). Empleando el poder de los ecos de la Urdimbre Espejada, Rajrad puede lanzar uno los siguientes conjuros como acción adicional: Crear muertos vivientes, Dominar persona o Tentáculos negros (lanzados como conjuros de nivel 6 y cuya salvación de conjuro es CD 16).

Acciones

Multiataque. Rajrad del Ciego puede hacer tres ataques con su cimitarra.

Cimitarra Danzante (El Resurgir del Dragón, página 289). Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d8+4) puntos de daño perforante.

LA CIUDAD INUNDADA



APÉNDICE II: LA CIUDAD INUNDADA

Ciudad pequeña: 1974 habitantes (5 % momias élficas, 92 % necrófagos, 2% diablos, 1% otros)

Límite de dinero: 5000 mo

Guardias: Patrullas esporádicas de necrófagos

Autoridad: Rey Golthres, Señor de la Ciudad Inundada

Religiones mayoritarias: Iglesia del Peregrino

Organizaciones: Devotos de la Sacerdotisa Pétrea, la Corte Real.

Aspectos:

Perdida en la oscuridad de Vajra hasta ahora, la Ciudad Inundada era considerada por muchos historiadores como una leyenda, cuentos sin fundamento sobre una ciudad destruida hace mucho tiempo. Sin embargo, Thirleonmar es real y sus habitantes se han mantenido con vida hasta nuestros días gracias a los hechizos nigrománticos con los que los dirigentes élficos preservaron sus cuerpos y los de sus esclavos eternamente. Si es que se puede considerar vida lo que persiste en sus cuerpos putrefactos.

Historia de la ciudad

Thirleonmar fue una ciudad rica, deslumbrante desde que fue edificada, ya que se encuentra a pocas millas de una de las torres de fulgor que alimentaban la Urdimbre Espejada. Su nobleza, formada por elfos que servían con fidelidad a Chraunnus el Extinguido, manejaba un inmenso número de esclavos que realizaban todas las tareas y edificaron desmedidas estructuras para honra de sus amos. Thirleonmar no tardó en convertirse en un baluarte de magia y artes, con una élite social de elfos dedicados a refinar sus dones en todos los campos posibles.

Fue tras el abandono de los Peregrinos cuando comenzó su declive. Abandonada por sus poderosos patrones y sin aliados en las ciudades de esclavos de la región, era cuestión de tiempo que la ciudad de artistas y eruditos colapsara bajo el fuego de la rebelión. Decididos a evitar la pérdida de su posición dominante, la nobleza élfica trazó un siniestro plan para mantener sus dominios.

Preparándolo con ahínco y dedicación, los sabios de la Torre de la Alquimia llenaron cientos de vasijas con componentes alquímicos y los almacenaron junto a la robusta presa que proveía de agua a la ciudad. Tras ello, todos los elfos de la ciudad se cubrieron de vendajes rituales cargados de encantamientos y se acostaron, colocando una moneda de obsidiana pulida bajo sus lenguas.

En aquel momento, la guardia de la ciudad derribó la presa, cuya agua corrió salvaje contra la ciudad arrastrando los componentes alquímicos. Cuando el agua cubrió la ciudad, sus dirigentes cambiaron, convirtiéndose en eternos muertos vivientes aún envueltos en sus arcanos ropajes. Los miles de esclavos perecieron en la riada, despertando tiempo después como necrófagos, hambrientos de carne cruda y rabiosos, ligados mediante la magia a sus amos por toda la eternidad. Desde entonces, Thirleonmar ha permanecido ocupada por muertos vivientes, momias que disfrutaban de los placeres terrenales que los fascinaron en vida, perdidos entre los incontables subterráneos de Vajra.

Cultura y religión

Poco queda de la cultura y las tradiciones élficas que cubrieron en su día las calles de Thirleonmar de adornos y grabados en

honor a los peregrinos. Las esperanzas de que un día vuelvan y los habitantes de la Ciudad Inundada recuperen su antiguo estilo de vida cada vez son menores entre los elfos momificados, quienes vagan por la ciudad dando rienda suelta a sus más depravados caprichos. Aquellos elfos que aún esperan el retorno de los Peregrinos acuden con asiduidad al Templo del Peregrino, donde la Sacerdotisa Pétrea y sus sacerdotes tratan en vano de atraer la atención de sus antiguos señores.

Lugares de relevancia

A. EL PALACIO

Edificado durante el reinado del rey Thelphia, el Palacio es el edificio de mayor tamaño que puede encontrarse en la Ciudad Inundada. Dos enormes puertas de bronce, escoltadas por ingentes estatuas que representan un Peregrino, son lo único visible en una fachada tosca y sin ventanas. En sus innumerables salas permanecen los restos de las antiguas cortes que habitaban en el Palacio, artistas y bufones convertidos en momias corruptas y pútridas. En el centro del Palacio, en su cámara más protegida, se encuentra el rey Golthres, regente imperecedero y señor de Thirleonmar, acompañado de sus más leales súbditos.

B. LA TORRE DE LA ALQUIMIA

De casi 100 pies de alto y planta cuadrada, la Torre de la Alquimia es el lugar donde decenas de magos y estudiosos han creado toda clase de maravillas arcanas aprovechando las migajas de poder cedidas por los Peregrinos. Durante el ocaso de la ciudad, la gran parte de estudios se centraron en la nigromancia y sus aplicaciones, convirtiendo la torre en un foco de maldad y corrupción en la actualidad. En sus pisos superiores se encuentra recluida Lady Dieldel, alquimista suprema de Thirleonmar y principal ideóloga del plan que convirtió a todos los habitantes de la ciudad en las monstruosidades que son.

C. LA TORRE DEL PEREGRINO

Labrado a partir de un único bloque de piedra negra de tamaño descomunal, el templo del peregrino fue levantado mediante magia con el fin de acoger a los fieles de la ciudad, en su mayoría esclavos, que buscasen del consejo de un ser superior. Hoy en día es el edificio en el que los sacerdotes de la Ciudad Inundada llevan a cabo los impíos rituales en los que rezan por el retorno de sus señores Peregrinos y realizan toda clase de ceremonias diabólicas tratando de obtener poder mediante pactos y sacrificios.

D. EL GRAN SALÓN DEL COMERCIO

De planta cuadrada y un único piso de más de 40 pies de alto, el gran salón estuvo hace tiempo lleno de elfos y esclavos cargados de oro, xion y toda clase de provisiones. Entre sus paredes, los mayores comerciantes de Vajra adquirieron joyas y estatuas y se desprendían de sacos llenos de oro. Tras la desaparición del comercio y las necesidades de los habitantes de la ciudad, gran parte del oro fue puesto a salvo en las cámaras fuertemente defendidas que se encuentran bajo el gran salón.

E. LA GRAN GALERÍA DE LAS MARAVILLAS

En sus largas galerías de piedra pulida y mármol se han expuesto las mayores obras de arte nacidas de manos de artesanos mortales. Pinturas, estatuas, cerámica y poesía llenaba el

lugar hace siglos, de los que queda muy poco tras la inundación de la ciudad. Aranvaar, prestigioso y aún más reputado hechicero, fue uno de los últimos elfos que se encargaron de la galería y el actual guardián del lugar, donde guarda sus artefactos más valiosos.

F. EL EMBARCADERO

Edificado sobre los restos de la antigua biblioteca tras la inundación de la ciudad, el embarcadero es un enorme complejo en el que los esclavos preparan y arreglan los botes de sus amos. Estos barcos, fabricados en madera y movidos por remeros que emplean largos remos, sirven para llevar a los nobles momificados de un edificio a otro, sin tener que tocar el agua estancada, que aún sigue corrompida.

Personalidades de la Ciudad Inundada

REY GOLTHERS, SEÑOR DE LA CIUDAD INUNDADA

No muerto Mediano, legal maligno

Tras gobernar la Ciudad Inundada durante mil años, el viejo rey Golthres se ha convertido en un gobernador tranquilo y acomodado, más interesado en la supervivencia propia que en lograr grandes victorias y conseguir enormes riquezas. Es consciente de que, mientras se mantenga a salvo, su reinado durará para siempre. Por ello pasa todo su tiempo en lo profundo del Palacio de la Ciudad Inundada, que ha convertido en una fortaleza gracias a su magia, rodeado de sus consejeros y cortesanos. La abertura de la enorme grieta del techo supone un problema y una oportunidad para el antiguo rey, pues es la manera perfecta de hacerse con nuevos recursos de la superficie, pero anticiparse podría poner fin a su reino, por lo que ha optado por la paciencia. Quizás la diplomacia y la magia sutil sean lo que le mantenga con vida antes las amenazas de la superficie.

El Rey Golthres es un Señor de las momias (El Resurgir del Dragón, página 454).

LA SACERDOTISA PÉTREA

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

En la noche eterna en la que se ha sumido Thirleonmar tras la marcha de los hijos de las estrellas, muchos han sido los que han adoptado nuevas costumbres religiosas y el culto al Peregrino se ha pervertido completamente. La actual suma sacerdotisa del Templo del Peregrino es una mujer que cubre su rostro con una máscara de piedra negra sin expresión ninguna y con grandes alas negras que brotan de su espalda. Fue traída a este plano por el anterior sumo sacerdote, quién acabó asesinado a manos de ella. Desde entonces ofrece consuelo y guía a los elfos momificados que acuden al templo y los guía en las ceremonias en las que son convocados más seres de los planos infernales.

La Sacerdotisa Pétreo es una Diabla (Erinia) (El Resurgir del Dragón, página 405).

ARANVAAR, EL ARTISTA ETERNO

No muerto Mediano, caótico maligno

Considerado en vida como un personaje histriónico y demente por el resto de los elfos, Aranvaar encontró la sabiduría y la calma en la no vida. Su perspectiva del avance del tiempo y la degradación de la ciudad, donde los esclavos se alimentan de otros esclavos, le han llevado a buscar almacenar todo lo que queda incorrupto de la antigua Thirleonmar en el corazón de la Gran Galería de las Maravillas. En su interior se guardan los vestigios de un pasado que Aranvaar

quiere recuperar, al igual que trata de abandonar su cuerpo marchito y momificado y recuperar su esplendor élfico. Es este deseo el que le ha llevado a desconfiar de la inmortalidad de un cuerpo putrefacto y ha dispersado su alma entre los objetos de arte diseminados por la galería. Este es un secreto que no comparte con sus aprendices, grupos de magos y artistas que aprenden de sus dotes en las distintas salas de la galería, y es que Aranvaar se ve a sí mismo como un profesor y un maestro. Entre sus más preciadas posesiones se encuentra un espejo atrapavidas (El Resurgir del Dragón, página 290), que luce con orgullo en la exposición de la galería y donde congéneres de Aranvaar permanecen atrapados desde hace siglos para disfrute de su dueño.

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

Puntos de golpe: 99 (18d8+18)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +9, Sab +6

Habilidades: Arcanos +13, Historia +13

Vulnerabilidades al daño: Fuego

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

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado

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

Idiomas: Élfico, peregrino

Desafío: 12 (8400 PX)

Rejuvenecimiento. Si existen piezas de arte donde ha introducido partes de su alma y es destruido, Aranvaar consigue un cuerpo nuevo en 1d10 días, recupera todos sus puntos de golpe y vuelve a estar activo. El nuevo cuerpo aparece en el interior de la Gran Galería de las Maravillas.

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

Lanzamiento de conjuros. Aranvaar es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro). El archimago puede lanzar Disfrazarse e Invisibilidad a voluntad y tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Contacto electrificante

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Identificar, Armadura de mago*, Misil mágico

Nivel 2 (3 espacios): Detectar pensamientos, Imagen reflejada, Paso brumoso

Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Volar, Bola de fuego

Nivel 4 (3 espacios): Asesino fantasmal, Destierro, Escudo de fuego

Nivel 5 (3 espacios): Animar objetos, Creación, Nube aniquiladora

Nivel 6 (1 espacio): Baile irresistible

Nivel 7 (1 espacio): Dedo de la muerte

Acciones

Multiataque. Puede usar su mirada aterradora y hacer un ataque con su puño podrido.

Puño podrido. (El Resurgir del Dragón, página 454)

Mirada aterradora. (El Resurgir del Dragón, página 454)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 1 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

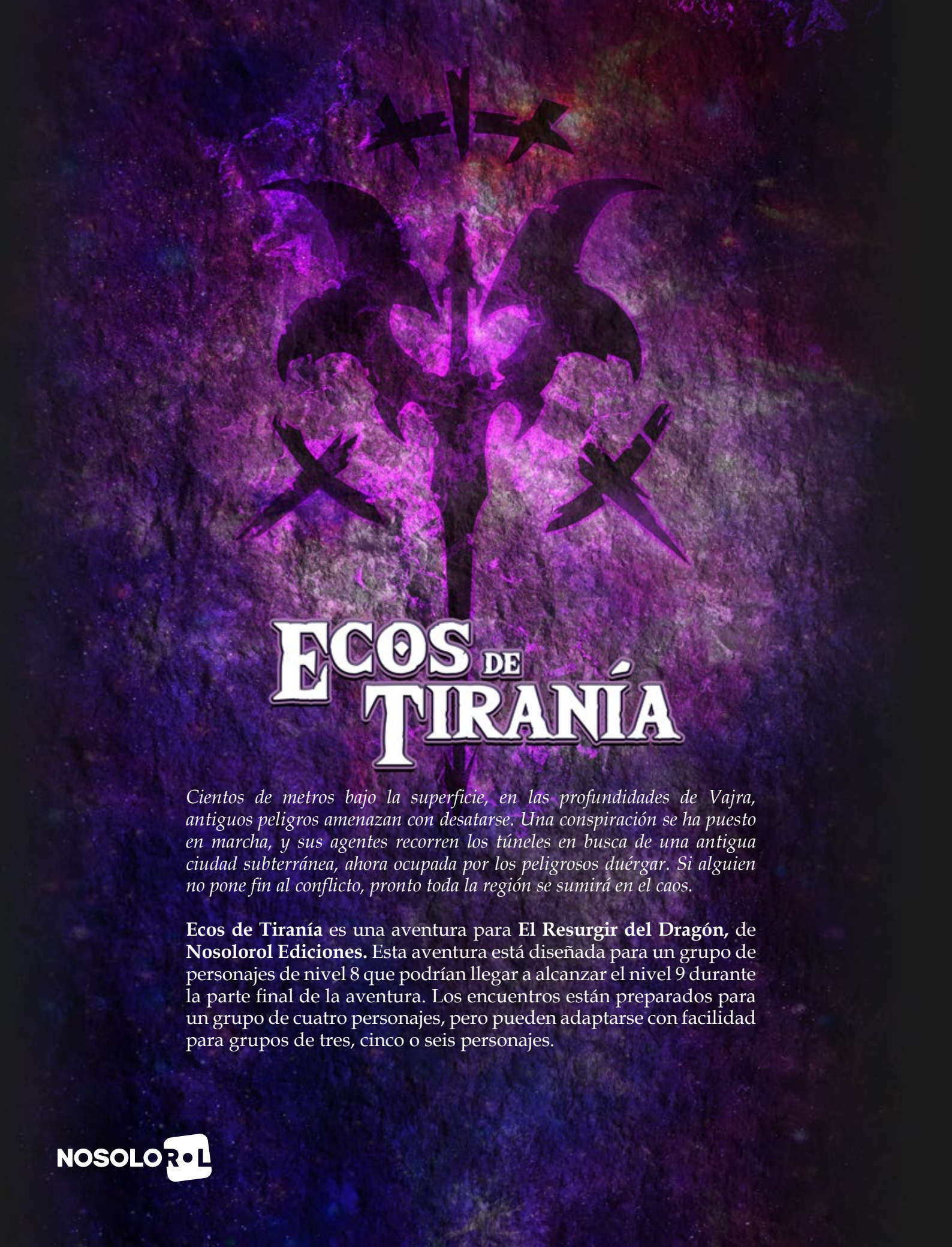
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Ecos de Tiranía Copyright 2018, Nosolorol S.L.; Author Pablo Sixto.



ECOS DE TIRANÍA

Cientos de metros bajo la superficie, en las profundidades de Vajra, antiguos peligros amenazan con desatarse. Una conspiración se ha puesto en marcha, y sus agentes recorren los túneles en busca de una antigua ciudad subterránea, ahora ocupada por los peligrosos duérgar. Si alguien no pone fin al conflicto, pronto toda la región se sumirá en el caos.

Ecos de Tiranía es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 8 que podrían llegar a alcanzar el nivel 9 durante la parte final de la aventura. Los encuentros están preparados para un grupo de cuatro personajes, pero pueden adaptarse con facilidad para grupos de tres, cinco o seis personajes.