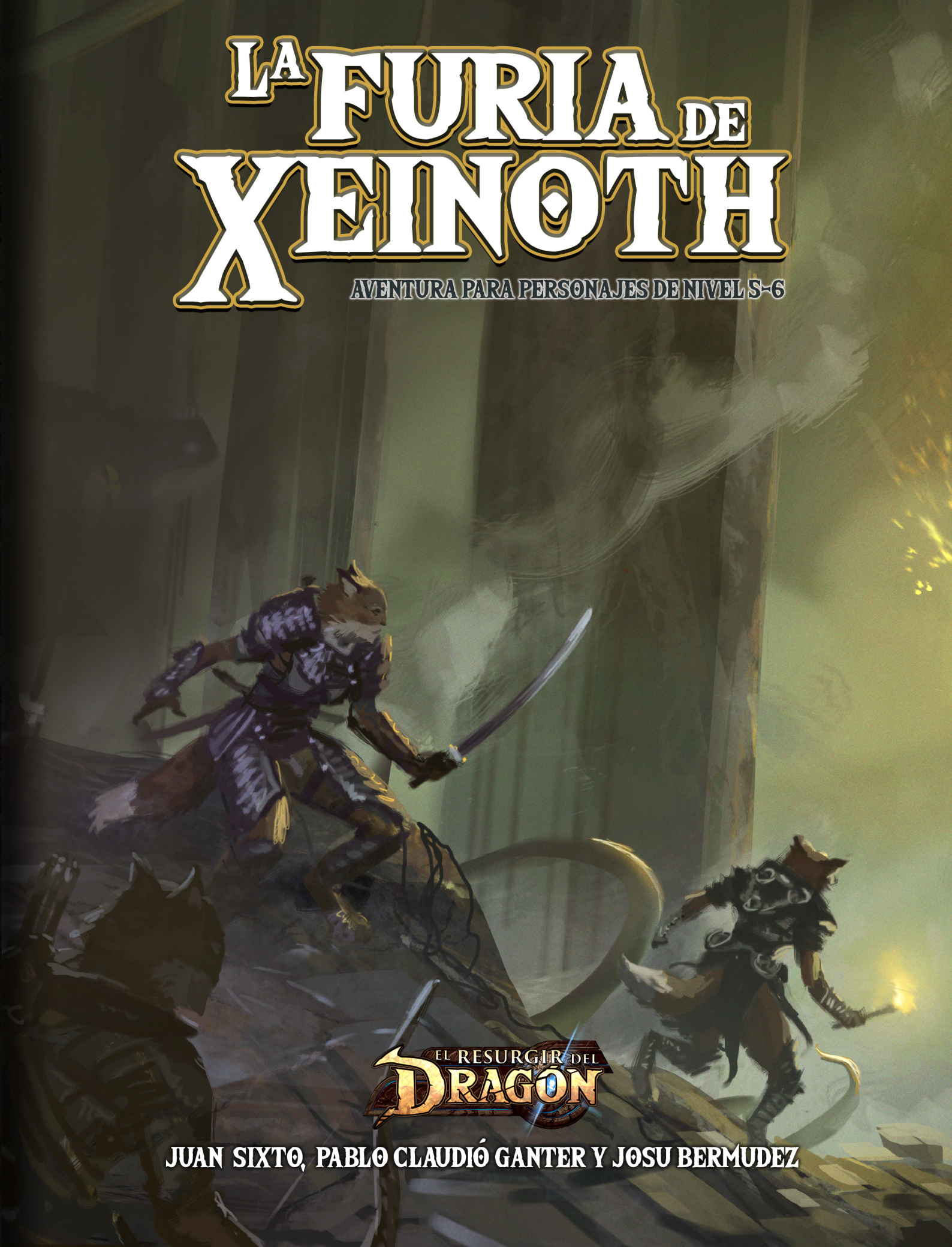


LA FURIA DE XEINOTH

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 5-6



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO, PABLO CLAUDIÓ GANTER Y JOSU BERMUDEZ

LA FURIA DE XEINOTH

PRIMER EVENTO ÉPICO DE PIONEROS DE VOLDOR



CRÉDITOS

Escrito por
Juan Sixto, Pablo Claudio Ganter y Josu Bermúdez

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

Ilustraciones de
Esther Sanz, Javier Charro, Tithi Luadthong y Fotokostic

Portada de
Javier Charro

Mapas de
Esther Sanz

Corrección de
Andrea Iglesias y Manuel J. Sueiro

Revisión de
Rafael Alguacil Herrera

Publicado por Nosolorol SL C/ Ocaña 32. 28047 Madrid

INTRODUCCIÓN

Introducción

La furia de Xeinoth es una aventura para **El Resurgir del Dragón**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 5 o 6 y tiene una duración aproximada de tres sesiones de juego. Se trata del primer evento para Pioneros de Voldor, el juego organizado de **El Resurgir del Dragón**, y forma parte de la Primera Temporada.

Trasfondo de la aventura

Durante años Kya Drovash ha transformado la ciudad morlock de Craexhin en una potencia bélica que mediante conquistas, amenazas y alianzas puntuales ha formado un pequeño imperio bajo Shabana. Uniendo con su poderosa maza a otras ciudades morlock cercanas, a varias tribus duérgar y svirfneblin de la zona e incluso contratando a compañías mercenarias como los Minotauros salvajes de Azibal, los ejércitos de Drovash por fin están preparados para una guerra abierta contra los reinos de la superficie. Aunque los morlock desprecian la superficie de Voldor, especialmente el caluroso desierto de Shabana, si ansían los bienes y riquezas que poseen. Por ello han fijado como su primer objetivo la metrópolis fórmiga de Melionii, una enorme ciudad subterránea situada en el principal nexo entre caminos y canales que conectan Vajra y la superficie, por el que además circula una parte importante del comercio de toda la región.

Sin embargo, las grandes murallas de la ciudad fórmiga y su ejército defensor formaban un desafío militar lo suficientemente grande como para que Kya Drovash decidiese buscar métodos alternativos de conquistar la ciudad sin sufrir una cantidad inaceptable de bajas. Gracias a su capacidad para extraer el conocimiento de las mentes ajenas y de algunos documentos antiguos en posesión de los señores del Criadero de Craexhin, descubrió la existencia del templo oculto de Nyethorn, un remedo capaz de experimentar con las energías primigenias de los dioses que durante siglos se había ocultado en Vajra.

Kya Drovash encontró su localización y junto a sus mejores soldados, tomó por la fuerza el templo, sometió al remedo y le obligó a compartir sus secretos arcanos. Ahora se ha hecho con un artefacto arcano llamado «Giroscopio empíreo de Xion», que ha adaptado para canalizar la energía de los caídos en batalla y desatar la furia del Titán Xeinoth, la oscura deidad de las lamentaciones adorada por los morlocks de Craexhin. Armada con este poder sin igual, las tropas de Kya Drovash marchan por los túneles dispuestos a asaltar Melionii desde todos lados con furia sagrada.

Resumen

Esta aventura se divide en tres partes, cada una pensada para ocupar una sesión de juego aproximadamente. Estas se describen a continuación.

Parte 1. La defensa de Melionii. Los aventureros deberán participar la defensa de la ciudad, escogiendo sus frentes de batalla y mediando entre las diferentes facciones del ejército defensor.

Parte 2. El templo de Nyethorn. Siguiendo la única esperanza de los defensores, los aventureros deberán adentrarse en el templo del remedo Nyethorn y lograr obtener una manera de destruir el «Giroscopio empíreo de Xion» antes de que sea tarde.

Parte 3. La Segunda Batalla de Melionii. Una vez obtenida una manera de acabar con el poder de Kya Drovash, los aventureros deberán recorrer Melionii en plena batalla final para alcanzar a la líder morlock antes de que sea demasiado tarde.

Resumen de PNJ

A continuación, se presenta un pequeño resumen de los PNJ relevantes para la historia.

KYA DROVASH DE CRAEXHIN

Hija de padres esclavos de las minas de sal de Craexhin, en las profundidades de Vajra, Kya Drovash se crio en las barriadas, en una lucha constante por sobrevivir. Cuando cumplió los diez años comenzó a experimentar mutaciones producidas por el Xion, como es normal entre los de su clase. Como consecuencia, la joven morlock logró un físico extraordinario, con una musculatura reforzada propia de los más vigorosos prisioneros de las minas. Motivada por un profundo odio a todo lo que la rodeaba, y culpando a sus padres de su desgracia debido a su bajo estatus social, Kya se abrió paso a golpes en los bajos fondos hasta que fue conocida como la niña-monstruo entre las bandas y los esclavistas.

Cercana ya a la mayoría de edad, el cuerpo de Kya engendró, con tremendo dolor durante semanas, una segunda mutación aún más afortunada y poderosa que la anterior. De su frente brotó un orificio, que recordaba a un tercer ojo, y que le otorgó nuevas capacidades psiónicas. La niña-monstruo se convirtió en un milagro, un morlock entre un millón, cuyas mutaciones le otorgaban un gran poder físico y mental sin las problemáticas degeneraciones que suelen acompañar semejantes dones. No pasó ni un año antes de que la Ascendencia Sarasvati, grupo gobernante en la ciudad, le ofreciese un puesto entre sus miembros y abandonase definitivamente su vida en las barriadas.

Tras dos décadas al mando de los ejércitos de la ciudad, mejorando tanto sus habilidades de combate y liderazgo como su capacidad psiónica para asaltar las mentes de los más débiles, Kya Drovash aprovechó la vejez de Sarasvati, líder de la Ascendencia, para lanzar un desafío por el liderazgo y derrotar a todos los demás candidatos en combates rituales. Así se alzó como líder de la Ascendencia, rebautizada en consecuencia como Ascendencia Drovash, y de la propia ciudad de Craexhin, que convirtió con los años en una máquina bélica casi perfecta.

Kya Drovash es una masa de músculos y acero de casi 8 pies de altura. Porta en batalla una descomunal maza de Xion y mithril consagrada al Coloso Xeinoth, que es capaz de blandir con una mano, junto a un tosco escudo que pocos pueden empuñar. En combate, la gigantesca morlock es una tormenta de golpes y muerte. Siempre acompañada del ruido de los truenos de su maza y escudo, encabeza los ataques de su guardia de élite abatiendo en pocos golpes a cualquiera que se interponga. Su terrorífica fama la acompaña allí a donde va y por todas las ciudades de Vajra se han escuchado rumores sobre la niña-monstruo que es ahora el heraldo de la muerte de Xeinoth. Mediante su tercer ojo, Kya ha aprendido a leer las mentes de sus enemigos e incluso a forzarlas para obtener aquella información que busca, causando un tremendo dolor en el proceso. Esto le ha permitido enriquecer su mente con secretos de todo tipo, lo que ha hecho de ella un enemigo mucho más poderoso que un simple guerrero.

NYETHORN

El peregrino llamado Nyethorn llegó a Voldor durante la tercera y última Gran Migración, en el año 873. Este arcanista y estudioso experto en el plano astral dedicó la mayoría de sus esfuerzos al diseño y creación de El Peregrino, junto a sus compañeros de la Conjura Quimérica. Tras pasar años en los planos astrales y exteriores disponiendo todo lo necesario para la creación de nada menos que un dios, Nyethorn volvió a su hogar en Vajra con la intención de disfrutar del honor y la admiración que él y sus compañeros se habían ganado tras semejante hazaña.

Pero para su desgracia, Nyethorn descubrió que tan prolongada exposición a las corrientes de energía vital había tenido un alto coste para su cuerpo de energía. El ectoplasma arcano que formaba su cuerpo había absorbido grandes cantidades de energía positiva y su propia entidad poseía ahora atributos más propios de las criaturas que poblaban los planos exteriores. En el plano material de Voldor, su esencia se disipaba hacia los planos exteriores como si se tratase de una entidad ajena invocada por un poderoso mago, que apenas puede pasar tiempo en Voldor antes de volver a su plano de origen. Semejante problema ocupó todo su tiempo en años posteriores, pues su existencia tenía un límite antes de desaparecer para siempre en un cúmulo de energía positiva. Esto le hizo apartarse de sus compañeros y, poco tiempo después, ser abandonado como un remedo más mientras sus hermanos iniciaban una nueva peregrinación fuera de Voldor.

Nyethorn vive encerrado en un antiguo templo, rodeado de algunas decenas de elfos que lo adoran como una deidad, y que desconocen lo ocurrido en Voldor durante el último milenio. Ha logrado arreglar parcialmente su problema mediante la creación de un objeto bautizado con el nombre de «Giroscopio empíreo de Xion» que le permite estabilizar temporalmente su energía a través de la adoración de sus esclavos elfos, mientras encuentra una solución permanente a su salud. Es una criatura paciente y calmada, cuya decadencia le ha despojado de la arrogancia propia de los suyos, y que está dispuesta a cualquier cosa por perpetuar su existencia.

Despojado por Kya Drovash del instrumento que le mantiene vivo y de sus fieles, el remedo está dispuesto a alcanzar un pacto con los aventureros con tal de recuperarlo, aunque ello le obligue a confiar en criaturas inferiores.

TYRTAREO GELON

Hijo de una familia noble de Zabáriax emparentada con la dinastía del rey Mudaz el Grande, el joven Tyrtareo Gelon tuvo una excelente educación tanto académica como marcial, destacando rápidamente entre los demás nobles de la corte. Al ser el segundo hijo, a él le correspondía liderar la flota familiar y los negocios mientras que su hermana, la primogénita, gobernaría las tierras a la muerte de sus padres. Sin embargo, Tyrtareo era un joven ambicioso y las redes comerciales no le parecían un desafío a la altura. Fue por ello que no dudó en aceptar cuando los altos mandos le ofrecieron un puesto de mando en la famosa compañía mercenaria de las Lanzas de Lantamar. Allí escaló posiciones con velocidad gracias a su habilidad en combate e inteligencia en batalla, hasta que fue invitado a firmar el ancestral contrato de la compañía y convertirse en un segador maldito.



Aunque en su momento no le importó demasiado, Tyrtareo fue desheredado por su padre, conocedor del pacto diabólico de la orden, y furioso por semejante desprecio hacia su dinastía. Este hecho se ha vuelto mucho más relevante tras la reciente muerte de sus padres, presuntamente envenenados por enemigos políticos. Tanto su hermana como varios de sus aliados han pedido al ahora líder de las fuerzas de las Lanzas de Lantamar en toda la región de Vadanía Occidental que acuda en ayuda de su antigua casa. Sin embargo, este ha rechazado completamente volver a Zabáriax y muchos creen que su pacto diabólico le ha deshumanizado hasta el punto de no sentir nada por su antigua patria o familia.

Tras la firma de un muy beneficioso contrato con las Grandes Casas de Vindusan, Tyrtareo ha desplazado el grueso de sus tropas hasta Melionii, donde sus órdenes son defender la ciudad a toda costa y preservar la red de canales fórmigos que tantos beneficios comerciales reporta a la nobleza vindusina. Es un hombre de rostro duro y mirada profunda, que no acostumbra a gastar más palabras de las necesarias y que sabe reconocer a un buen soldado cuando lo ve. Sabe que muchos le temen por su pacto maldito y no duda en utilizar eso a su favor tanto en una negociación diplomática como en la batalla, donde sus tácticas suelen ser agresivas y algo arriesgadas, acostumbrado a confiar en el poder de sus oficiales.

EDFREYA OJOABISMO, SEÑORA DEL CLAN ROCASANGRIENTA

La ahora anciana Edfreya lleva más de tres siglos al frente del gobierno del clan Rocasangrienta y posiblemente sea el miembro más importante de su historia. Fue ella quien decidió colonizar el desierto al sur de Kiralizador y quien dirigió al clan en la dura guerra contra los incursores del desierto. Fue ella quien los condujo a la victoria y quien decidió que era el momento de abandonar el hogar ancestral del clan. Y también fue Edfreya quien convirtió a los desarraigados Rocasangrienta en un poderoso clan de comerciantes y exploradores. Hay quien podría pensar que Edfreya ha perdido todo su brío con el paso de los años, pues la añoranza por las montañas que sufre es grande, pero no podrían estar más equivocados. Ojoabismo es una general implacable e inteligente que ha invertido una fortuna en mantener una pequeña pero excelente cohorte de guerreros enanos capaz de librar cualquier tipo de batalla.

Ahora que la guerra amenaza con sumergir toda Shabana en el caos, Ojoabismo ha abandonado el trono de su salón del clan para hacer frente a los morlocks. Ha sacado de la armería ancestral la armadura de Xion y adamantina de sus ancestros, así como el terrible mazo de guerra Estallatestas cuyas runas de batalla refulgen como si fueran el mismísimo Avor. Está dispuesta a jugarse el todo por el todo para alcanzar la gloria, y es una auténtica maestra en el juego de la guerra. Sabe que la toma de la ciudad por parte de los morlocks supondría el fin de la estabilidad en la región, sería una rémora para el comercio y en definitiva supondría el fracaso de sus aspiraciones para Shabana. Por ello ha acudido personalmente al frente de las huestes del clan para socorrer a sus aliados y expulsar a los morlocks de vuelta a sus oscuros hogares. Considera esencial destruir a los mandos enemigos y se lanzará personalmente al ataque si está segura de poder lograr una victoria en ese sentido. Así mismo, no tiene problemas con el empleo de asesinos y envenenadores para acabar con un objetivo, pues tal y como reza el viejo dicho

Rocasangrienta «La guerra no exige honor alguno, pues este se reserva para los negocios».

ALDARANA DAL XARANA QRULL

Aldarana era la princesa de Kaladara, una antigua pero humilde ciudad de la profunda Formigoesfera. Ocupaba sus días como sacerdotisa de la Guardiania, preparándose para el agri-dulce día en el que sucediese a su madre. Cuando su amada madre Altalarana falleciera, la princesa ascendería al trono y como sus 74 predecesoras, concebiría y cuidaría de sus incontables hijos e hijas. Pero no fue ese el destino que esperaba a Aldarana.

Siendo Kaladara una ciudad pequeña y muy lejana, no contaba casi con defensas ni soldados profesionales, pues las noticias de los ataques de los morlock les sonaban lejanas y casi irreales. No esperaban el asalto que, aunque pequeño, fue rápido y certero. En contra de lo habitual de estos ataques, los morlocks no se entretuvieron llenando sus manos con oro, ni tomando esclavos. Ni siquiera se molestaron en rematar a los pobres diablos que se cruzaron en su camino. Como un virote perforando seda, atravesaron las calles de la ciudad de piedra directos a las cámaras de la reina. Dicen que una reina fórmiga puede llamar a sus hijos en tiempos de necesidad y que estos oirán claramente sus pensamientos y responderán a la llamada incluso desde el otro lado del océano. Pues bien, el grito de muerte de Altalarana retumbó por toda la ciudad, alcanzando la mente de su hija en medio de los ritos vespertinos a La Guardiania. Aldarana entró en los salones de cría, derribando las puertas con la propia imagen sagrada de La Guardiania que las vigilaba. Con el cetro de su difunta madre en la mano y desgarrando los tímpanos de los morlocks con un alarido digno de una banshee, asesinó y despedazó a los invasores junto al cadáver de su madre. Y allí, en la cámara de la reina, donde debería haber sido coronada, Aldarana juró por la Guardiania que sería testigo del ocaso de los Morlock.

Los pocos afortunados que han podido ver una reina fórmiga no podrán reconocer en Aldarana «Mazo de la venganza» el noble porte de su estirpe, ni la calmada aura de quien ostenta el mando de las criaturas más civilizadas de Voldor. Aldara rezuma guerra, huele a muerte y suena a venganza. Sus 12 pies de envergadura están cubiertos de escamas de metal, forjadas con las espadas de sus enemigos caídos, y su rostro permanece siempre cubierto por la máscara funeraria de su madre. En su diestra porta una maza fabricada con los pedazos del cetro de la caída ciudad de Kaladara y por escudo lleva, atado al brazo, una puerta de plata y acero del templo de La Guardiania, patrona de su decadente estirpe. Es normal verla cubierta de la sangre seca de los enemigos, que caen incesantemente bajo su maza y ver como sobresalen de su cuerpo, astas y espadas de los afortunados que la han alcanzado antes de caer.

La paladín caída y sus hijos, como así se hacen llamar los fórmigos que la siguen, rondan la periferia de Melionii, donde se cree que atacaran los morlocks. Están dispuestos a derramar toda la sangre que sea necesaria para que el último enemigo de su raza caiga bajo sus pies. Aldarana es reina de una ciudad muerta y olvidada hace tiempo, madre de nadie y espectro de la guerra. Es la antítesis del ideal fórmigo y, quizás, su última esperanza.

MICOHUANI, GENERAL DE LA ORDEN DE SAURANIA

Este poderoso batrok hace mucho que pactó con el señor de la Orden de Saurania, el maestro dragón Ezkaikilakh,

para obtener el poder necesario para cumplir con su misión. Micohuani es considerado por los fervorosos soldados de su orden como la voz del escamoso Ssuchuq y el ejecutor de su perfecta voluntad. Él tiene la misma opinión, pero no ve gloria alguna en su condición, salvo aquella que nace del servicio y la lealtad a la orden. El servicio al poderoso Ezkaikilakh ha prolongado su vida, la cual ya dura dos siglos, que ha sacrificado en pos de la libertad de los hijos de Ssuchuq y el fin de todos aquellos considerados herederos de los Peregrinos.

Micohuani viaja por Voldor siguiendo la voluntad del sabio Ssuchuq al frente de una pequeña fuerza militar de saurios, batroks y víperos que siempre están dispuestos a cumplir sus órdenes. Normalmente estos guerreros fanáticos bastan para sus objetivos, pues pocos se pueden oponer a los elegidos por el gran Ssuchuq. Pero en esta hora oscura en la que los morlocks han emergido en incontable número junto a otras aberraciones de Vajra, ni siquiera el séquito o el poder de Micohuani están a la altura. Es por ello que este ha empleado su enorme poder y prestigio dentro de la Orden de Sauria para reunir un vasto ejército de zelotes de sangre fría capaces de plantar cara a un nuevo horror blanco.

Físicamente hablando, Micohuani es un batrok anciano que porta incontables abalorios de oro y plata en su abotargado cuerpo. Su piel está cubierta de cicatrices, siendo las más graves aquellas que recubren sus manos y que fueron obtenidas al soportar las duras pruebas a las que Ezkaikilakh le sometió para comprobar si era digno de su poder. El ajado batrok camina apoyado en su bastón de oro y Xion, pero en tiempos de guerra emplea un palanquín de batalla decorado por las calaveras de quienes osaron oponerse a la Orden. Oculta su rostro tras una máscara que representa de forma angulosa los rasgos de un dragón, dándole un aspecto imponente. Ha logrado reunir el mayor ejército de la Orden de Saurania que Voldor ha visto en el último siglo. Los sanguinarios luchadores de la organización han recorrido junto con sus bestias de guerra cientos de millas para unirse a la hueste del poderoso Micohuani, pues el propio Ssuchuq les ha llamado para combatir a los nuevos tiranos del mundo. La fuerza reunida por Micohuani es posiblemente el ejército más fanático de Voldor y también el más sanguinario, pues muchos de los guerreros que han acudido a su llamada montan a algunos de los peores depredadores de Saurania.

Gancho de la aventura

Los rumores sobre la inminente guerra en Shabana pueden oírse por todo Voldor, casi siempre acompañados de la oportunidad de ganar riquezas, honor o fama. Para los aventureros, el gancho más fácil es unirse a una de las cuatro facciones envueltas en el conflicto, ya sea a petición propia o por petición de la facción con la que mejor relación tengan. A continuación, se describen las principales opciones.

- Las **ciudades fórmigas de Shabana** están dispuestas a pagar generosamente a aquellos capaces de defender su ciudad frente a la amenaza morlock, y la Reina Venkalii está más que dispuesta a aceptar cualquier ayuda, independientemente de donde provenga.
- El **clan Rocasangrienta** marcha a la guerra capitaneados por la mismísima Ojoabismo y de todas partes de la región surgen grupos de enanos dispuestos a acompañarla para obtener gloria. El clan enano promete honores y riquezas a todos aquellos capaces de luchar con honor y ganarse un lugar a su lado.

- La **orden de Saurania** ha convocado, a través de su emisario Micohuani, a todos los devotos de Ssuchuq a la guerra santa contra aquellos que osan esgrimir el poder de los Peregrinos. Tanto las aberraciones surgidas del Criadero de Craexhin, como el artefacto portado por su líder, son abominaciones a los ojos de Ssuchuq. Todos son bienvenidos a esta cruzada que otorgará gloria y libertad a los pueblos de Voldor.
- Las **lanzas de Lantamar** han sido contratadas por las Grandes Casas de Vindusan para hacer la guerra en su nombre, a cambio de un generoso pago en sal y oro. El comandante Gelon ha ordenado desplazar hasta allí las tropas disponibles y contratar como tropas auxiliares temporales a cualquiera capaz de luchar, a cambio de su pago correspondiente.
- Otra posibilidad es la de viajar libremente, sin responder ante ninguna facción, y participar en la batalla independientemente en busca de riquezas o fama. Es probable que, durante el transcurso de la misma, los aventureros llamen la atención de una o más facciones interesadas en sus servicios.
- Por último, no es descartable que algunos grupos de aventureros atípicos decidan ir a la batalla dispuestos a aliarse con los morlocks, o al menos colaborar con ellos en batalla. Los oficiales de Kya Drovash no tendrán problema en aceptar nuevos mercenarios entre sus filas, ofreciéndoles quedarse con lo saqueado como único pago. De ser así, es probable que tengas que adaptar partes importantes de la aventura y probablemente omitir la segunda parte.

Al final de la aventura tienes un resumen de las cantidades de riquezas que pueden conseguir los aventureros como pago, independientemente de la facción a la que sirvan.

¿Cómo viajar hasta Melionii?

Uno de los problemas que pueden surgir a la hora de jugar la aventura es el de transportar vuestro grupo de aventureros hasta la ciudad de Melionii. Probablemente el grupo se encontrará inmerso en otras aventuras, seguramente en tierras lejanas como pueden ser Vadiana o el Imperio Mida, y la distancia hasta la batalla puede parecer insalvable. Para superar este problema, tened en cuenta que desde que los ejércitos comienzan a reclutar a sus tropas hasta que la batalla tiene lugar, transcurren varias semanas de preparativos, choques de exploradores y toma de posiciones entre ambos ejércitos.

Además, colaborar con alguna de las facciones implicadas puede facilitar mucho la tarea de viaje. Muchas de ellas van a fletar navíos, tanto por río como por los canales de Vajra, para llegar lo más rápido posible hasta allí, aceptando a cualquiera que vaya a luchar entre sus filas. Para grupos que no puedan dedicar días o semanas a viajar, existe la posibilidad del teletransporte mágico hasta la batalla. En las grandes ciudades de Voldor, como pueden ser Nakuro, Tabalard, Vindusan, Sarmapalin o Mirianis, cofradías de magos han coordinado sus esfuerzos para crear de manera temporal «autopistas» mágicas utilizando círculos de teletransporte hasta El Núcleo, en Melionii. Gracias a la diplomacia vindusina y fórmiga esta es la manera que tienen algunos gobiernos, como el imperio Mida o Vadiana, de colaborar con los esfuerzos de guerra contra los morlocks. Estos círculos están abiertos a cualquiera que desee luchar y no tenga problemas con las autoridades locales.

PARTE 1. LA DEFENSA DE MELIONII

Introducción

Cuando los aventureros lleguen a Melionii, o cuando consideres que es el momento adecuado, dará comienzo la batalla definitiva, tras varios días de escaramuzas en las cercanías de la ciudad. Toda la defensa se coordina desde El Núcleo, donde los aventureros pueden conocer a los líderes de las diferentes facciones, incluyendo a la Reina Venkalii, y estar al tanto del avance de la batalla. También pueden descansar si lo necesitan, e incluso comprar suministros a algunos de los mercaderes que se han refugiado allí.

FUNCIONAMIENTO DE LA BATALLA

La batalla dura doce horas aproximadamente y está dividida en dos partes, los combates preliminares (las ocho primeras horas) y la ofensiva total (las últimas cuatro horas). Una vez pasadas las doce horas, tendrá lugar el evento «La llegada de Kya Drovash» descrito más adelante. La ciudad está dividida en cinco secciones, cada uno del tamaño de una ciudad pequeña que, salvo El Núcleo, se encuentran bajo ataque (tienes más información sobre Melionii en los apéndices). Durante el tiempo que dura la batalla, los aventureros deberán desplazarse por la ciudad, ayudando allí donde crean conveniente y moviéndose de un lugar a otro mientras el tiempo corre. Estos eventos permitirán a los aventureros participar en la batalla y, sobre todo, obtener influencia con las diferentes facciones que participan, aunque ello pueda implicar ganarse la enemistad de otras.

Siempre que estén en El Núcleo, los aventureros pueden realizar descansos cortos o prolongados con seguridad, aunque ten en cuenta que esto acorta su tiempo para participar en la batalla.

Las cuatro secciones periféricas de la ciudad están distribuidas en forma de trébol alrededor de El Núcleo (Centro) de la siguiente manera: Naklix (Norte), Tambrem (Este), Cusq'in (Sur) y Andaki (Oeste). Cada uno está conectado mediante grandes puentes con El Núcleo, teniendo que pasar por el centro para ir de uno a otro. Viajar por la ciudad durante la batalla implica buscar rutas libres de enemigos, cubrirse de posibles proyectiles, trepar y saltar a través de las ruinas y tratar de orientarse en medio del caos sin sufrir daño. Es posible desplazarse con métodos alternativos seguros, como el teletransporte, o mediante otros más inseguros como embarcaciones o volando, que puede convertir al grupo en un objetivo prioritario de las hordas atacantes.

Desplazarse de una de las secciones a otra implica media hora de camino hasta llegar al objetivo a ritmo normal, una hora si se hace en sigilo, o quince minutos si se hace a ritmo rápido, este último hace que todos los aventureros reciban un nivel de Agotamiento automáticamente. En cada desplazamiento tira un d20. Un encuentro aleatorio tiene lugar con un resultado de 19-20. Suma 2 al dado si los aventureros están avanzando a ritmo rápido. Suma 2 al dado si el viaje tiene lugar las últimas cuatro horas de batalla. No hay encuentro si los aventureros avanzan en sigilo. Para generar el encuentro, tira d6 y consulta la siguiente tabla:



ENCUENTROS

d6	Encuentro
1	Emboscada de 2d4+2 duérgar .
2	1 elemental de fuego incontrolado, causando el caos en la zona.
3	1d3+1 tumularios , soldados de Lantamar levantados por los nigromantes morlock.
4	1 mantícora y 1d4 soldados morlock azuzándola.
5	Emboscada de 2d6 soldados morlock .
6	1d3+1 minotauros arrasando las filas de milicianos fórmigos.

Luz y Visión. Aunque todo Melionii está situada bajo tierra, la ciudad se encuentra bien iluminada por los fórmigos, además de por la luz de los incendios que se multiplican por toda ella. Cualquier combate en la ciudad se considera bajo **luz tenue** y, si algún condicionante suprime la iluminación, se considera en condiciones de **oscuridad**.

EVENTOS DE BATALLA

Cada evento de la batalla tiene una sección donde tiene lugar, a la que los aventureros tendrán que desplazarse para poder resolverlo. Igualmente incluye una sugerencia de los personajes que pueden proponer la misión a los aventureros, aunque como Director de Juego puedes adaptarlo como prefieras. Queda a discreción del Director de Juego y los jugadores el sistema de elección de eventos, por ejemplo, presentándolos en un orden concreto o al azar, o proponiendo todos los eventos posibles de golpe obligando a los aventureros a decidir sus prioridades. Lógicamente la gestión de tiempo es un punto clave en la aventura, permitiendo a los jugadores participar en más eventos de batalla antes de que se acabe el tiempo, siempre y cuando les aguante la salud y no tengan que descansar. Si tu grupo es lo suficientemente bueno como para terminar todos los eventos antes de tiempo, o simplemente te apetece, siéntete libre de crear otros nuevos. De la misma manera, te invitamos a modificar como creas los eventos aquí descritos, incluso los encuentros aleatorios, para dar color y emoción a la aventura.

PUNTOS DE BATALLA

Durante los eventos de batalla, los aventureros tienen la posibilidad de obtener puntos de batalla. Estos representan sus esfuerzos a favor de la defensa de Melionii y como tal será recompensada al terminar la misma. Cuando terminéis la aventura, cada aventurero obtiene 100 po y 150 px adicionales por cada punto de batalla obtenido.

Combates preliminares

Estos eventos están disponibles desde el comienzo de la batalla, hasta su final.

ASEGURANDO LOS SUMINISTROS

Lugar: Andaki (Oeste)

Personaje gancho: Tyrtareo Gelon o Micohuani

Gancho: Dos pequeños pelotones de tropas de las Lanzas de Lantamar y de la Orden de Saurania han sido enviados a los graneros del oeste para evitar que los morlocks se hagan con los suministros o los destruyan antes de transportarlos a El Núcleo.

Conflicto: Las tropas controlaron la situación hace varios minutos y, tras un intenso combate, han hecho prisioneros a más de veinte soldados morlock. Cuando los aventureros llegan, estos están encadenados de rodillas en el suelo, esperando que el **capitán Nikanuur** los asesine y envíe sus almas al diablo

Varaneth. Sin embargo, todos están detenidos porque las tropas de Saurania, lideradas por el mago **batrok Rukoq**, se opone frontalmente a que las almas sean entregadas a un diablo.

Los mercenarios consideran que las almas son suyas por derecho, y no las cederán con facilidad, mientras que los devotos de Ssachuq lo consideran un sacrilegio contra su dios y una aberración. Todos están heridos y nerviosos por la batalla, cualquier mal movimiento o provocación puede terminar en una masacre entre aliados.

Criaturas: El bando de Lantamar está formado por un **capitán de las Lanzas de Lantamar** y seis **soldados de infantería** (Pioneros de Voldor #1, pág. 35-36). El bando de Saurania está formado por un **batrok mago** (**El Resurgir del Dragón** pág. 367) y siete **soldados saurios** (ver «Bestiario» en la página 20).

Posible resolución: La resolución más óptima para la batalla será lograr que uno de los dos bandos, o ambos, cedan y no tenga lugar la masacre. Esto enfadará a ambas partes, que creen tener razón, pero mantendrá a todas las tropas posibles en la batalla (+2 Puntos de Batalla). Un reparto equitativo de los presos es una opción viable, aunque ambos la rechazarán de primeras y habrá que convencerles (+2 Puntos de Batalla). Otra opción es apoyar a uno de los dos bandos y forzar al otro a aceptar por la fuerza, o incluso masacrarlos, obteniendo el favor de una facción y la enemistad de la otra (+1 Punto de Batalla). La última opción posible es no hacer nada, o no ser capaz de arreglarlo, en cuyo caso acabará en una carnicería donde todos morirán o acabarán gravemente heridos (Sin Puntos de Batalla).

PROTEGIENDO EL CORREDOR DE TAMBREM

Lugar: Tambrem (Este)

Personaje gancho: Edfreya Ojoabismo o Aldarana

Gancho: El distrito de Tambrem posee un corredor excavado en la roca granita que rodea gran parte del mismo, formando un atajo perfecto para los invasores. Desde el comienzo de la batalla, fórmigos y enanos luchan por defenderlo, pero es probable que necesiten refuerzos.

Conflicto: Cuando llegan los aventureros, las tropas defensoras están en las últimas. Unos valientes Rocasangrienta están inmersos en la lucha en el túnel, mientras los pocos fórmigos supervivientes se encuentran en la entrada, preparando sus herramientas de zapador para echar abajo la entrada del túnel. No paran de llegar morlocks y los rugidos de una horrible Quimera de las profundidades se escuchan cada vez más cerca. Los fórmigos están más que dispuestos a echar abajo el túnel con los enanos dentro, pues están combatiendo a más de 100 pies de la salida, con tal de evitar que los morlocks crucen. El espíritu de autosacrificio de los fórmigos puede acabar con buenos soldados enanos atrapados con el enemigo.

Criaturas: Cuatro enanos **Berserker** (**El Resurgir del Dragón** pág. 364) luchan en los túneles, mientras los **fórmigos exploradores** (**El Resurgir del Dragón** pág. 365) preparan el derribo. Durante los tres primeros turnos, llegan al túnel 1d6 **soldados morlock** cada turno, y en el cuarto turno llega la **quimera morlock** (**El Resurgir del Dragón** pág. 462, cambiando Aliento de fuego por ácido).

Posible resolución: Los aventureros pueden convencer a los fórmigos de esperar, y ayudar a los enanos a defender la posición. Una vez muera la quimera los enemigos cesarán el tiempo suficiente para evacuar el lugar antes de derrumbarlo (+2 Puntos de Batalla). También puede ocurrir que se derribe el túnel o no lograr evacuar a tiempo a los enanos (+1 Punto de Batalla). Si finalmente los morlock o la Quimera logran llegar al otro lado del túnel, se infiltrarán en la retaguardia de las tropas defensoras causando estragos (-2 Puntos de Batalla).

UN PUENTE DE ORO

Lugar: Cusq'in (Sur)

Personaje gancho: Movaris Vinramir o Aldarana.

Gancho: Una patrulla de exploradores fórmigos ha sido enviada a recuperar varios tesoros antiguos de un edificio público y necesitan escolta para llevarlos hasta El Núcleo.

Conflicto: La situación está controlada, y los fórmigos están guardando los tesoros en un carruaje. Sin embargo, una de las encarnaciones de Movaris Vinramir se encuentra allí, tratando de pedir ayuda a los fórmigos. Ante las negativas de estos, volverá todas sus esperanzas hacia los aventureros; Movaris se ha visto atrapado por la guerra y necesita llegar al puerto en Naklix (Norte), donde un pequeño barco lo espera para sacarlo de allí. Movaris está dispuesto a pagar la friolera de 500 piezas de oro a cada aventurero por abandonar el lugar de inmediato y escoltarle a toda prisa hasta el puerto. Por su lado, los fórmigos tendrán que desplazarse despacio, trasladando el carruaje, hasta un lugar seguro mientras son vulnerables a emboscadas. Por supuesto, Movaris no está dispuesto a esperar ni a acompañar al carro, quiere ser escoltado lo más rápido posible.

Criaturas: Escoltar a Movaris hasta Naklix no conlleva amenaza ninguna más allá de los posibles encuentros aleatorios durante el desplazamiento. Por su parte, el carruaje será emboscado en su camino por un grupo de **cuatro soldados morlock** (ver «Bestiario» en la página 20) y un **ettin** (*El Resurgir del Dragón* pág. 433) que están sembrando el caos en el distrito.

Posible resolución: Ayudar a Movaris implica poco riesgo y mucho beneficio, aunque enfadará a los fórmigos y no aporta nada en la batalla (0 Puntos de Batalla). Acompañar al carruaje permitirá a los aventureros salvar a los fórmigos (+1 Punto de Batalla) y recuperar los tesoros agradará a Aldarana. Si no son ayudados, los fórmigos morirán inevitablemente en la emboscada (0 Puntos de Batalla).

ASUNTOS MERCENARIOS

Lugar: Naklix (Norte)

Personaje gancho: Tyrtareo Gelon o Aldarana

Gancho: Uno de los espías de Aldarana se ha desplazado a Naklix, la zona menos afectada por la batalla, a asegurarse de que no son sorprendidos por enemigos inesperados y aún no ha vuelto. Por su parte Tyrtareo está esperando un informe similar por parte del capitán Zangar.

Conflicto: El capitán Zangar ha sido asesinado por los soldados a sus órdenes, un violento grupo de asesinos y criminales, reclutados forzosamente, que han visto su oportunidad para escapar. Una vez libres de su capitán, están recorriendo tiendas y hogares saqueando todo lo que puedan antes de escapar de allí. Por su parte el espía fórmigo, llamado Hikkatgh, está siguiendo en sigilo al grupo esperando su oportunidad para acabar con los desertores, que son demasiados para encargarse él solo.

Criaturas: Hikkatgh es un **espía** (*El Resurgir del Dragón* pág. 365). Los saqueadores son **dos batidores** y **tres soldados de infantería** (Pioneros de Voldor #1, pág. 35-36).

Posible resolución: Asesinar a los saqueadores de Lantamar agradará a los fórmigos, aunque se perderán soldados potenciales (0 Puntos de Batalla). Si los saqueadores son atacados, pero logran escapar, o son obligados a volver a la batalla, mentirán sobre lo ocurrido y difamarán a los aventureros (+1 Punto de Batalla). Los saqueadores están también dispuestos a compartir su botín con los aventureros (500 po) si se les deja en paz, o mejor aún, si Hikkatgh es asesinado (0 Puntos de Batalla).

EL HONOR DE LA BATALLA

Lugar: Tambrem (Este)

Personaje gancho: Edfreya Ojoabismo o Micohuani

Gancho: Los morlocks no sólo confían en su número, sino también en las monstruosidades traídas de Vajra para arrasar a sus enemigos. Una de las avenidas más grandes de Tambrem ha sido brutalmente tomada por una Hidra de Vajra traída por los morlocks que está sembrando el caos en la zona y debe ser detenida a toda costa.

Conflicto: La hidra debe ser derrotada a cualquier precio, sin embargo, los soldados de Saurania y los Rocasangrienta no logran acordar un plan conjunto. Los exploradores Rocasangrienta han tendido una trampa a la bestia, utilizando una gran fábrica al fondo de la calle que contiene una decena de barriles de aceite. Por su parte, los saurios ven poco honorable la trampa y prefieren lanzarse al combate directo, usando el aceite para impregnar sus armas con fuego.

Criaturas: La Hidra de Vajra es similar a la **hidra** (*El Resurgir del Dragón* pág. 442) estándar, pero con 120 pies de visión en la oscuridad. En el tejado de la fábrica hay **seis exploradores enanos** (*El Resurgir del Dragón* pág. 365) y al fondo de la calle **cuatro berserker saurios** (*El Resurgir del Dragón* pág. 364).

Posible resolución: Los enanos necesitan que alguien atraiga a la Hidra hasta el interior de la fábrica (causándole al menos 70 puntos de golpe para que persiga a los aventureros). Quien lo haga tendrá también que ser lo suficientemente rápido como para escapar antes de que los enanos prendan el aceite y el lugar estalle en llamas. Por su parte, los saurios se limitarán a cargar contra la criatura, causando daño de fuego con sus armas. El objetivo de ambos es acabar con la Hidra y su capacidad de regeneración (+2 Puntos de Batalla). Por supuesto elegir uno de los dos planes alegrará a unos y enfadará a otros mientras que hacerles colaborar no va a ser nada sencillo. No resolver el problema y dejar a la Hidra suelta diezmará las tropas aliadas (-2 Puntos de Batalla).

LA LUZ DEL CONOCIMIENTO

Lugar: Cusq'in (Sur)

Personaje gancho: Cualquiera

Gancho: Un destacamento de soldados duérgar ha tomado la sede de la Cofradía de Erekar, un ancho torreón circular de piedra y dos pisos de altura. Se trata de una posición clave que debe ser retomada a toda costa, pero que se encuentra bien defendida.

Conflicto: Cuando los aventureros llegan al torreón, descubren a varios eruditos refugiados en unas ruinas cercanas. Son los miembros de la Cofradía de Erekar supervivientes del ataque que desean fervientemente rescatar los incontables pergaminos de conocimiento del interior de su sede. Desgraciadamente, parece que los duérgar han apilado los pergaminos en varios montones distribuidos por el interior de la torre y les han prendido fuego para llenar todo de humo y facilitar su defensa.

Criaturas: Entre los eruditos hay **tres acólitos** (*El Resurgir del Dragón* pág. 326). En el interior del torreón se encuentran acampados **seis duérgar** (*El Resurgir del Dragón* pág. 427) y un **sacerdote** (*El Resurgir del Dragón* pág. 368), y **tres duérgar** adicionales vigilando en el tejado. Todo el interior de la torre se considera en oscuridad debido al humo y la falta de luz, incluso para los duérgar. Hay distribuidos por la sala cinco piras en llamas que pueden apagarse gastando una acción, aunque se consumirán completamente pasados 1d6 turnos desde el inicio del combate, destruyendo los pergaminos en el proceso.

Posible resolución: Retomar el torreón es de vital importancia para la defensa del distrito (+2 Puntos de Batalla), aunque la Orden de Erekar estará agradecida si logran apagar al menos tres de las piras de pergaminos antes de que se consuman.

PATRULLA DE DEMOLICIÓN

Lugar: Andaki (Oeste)

Personaje gancho: Tyrtareo Gelon

Gancho: Las tropas morlock han conquistado el viejo templo de Ahuraz y se han hecho fuertes en su interior. Cada vez llegan más enemigos a la posición y las Lanzas de Lantamar deben asaltar el lugar antes de que sea tarde.

Conflicto: El templo está infestado de morlocks y otros enemigos, y el capitán de Lantamar dispone de apenas 20 soldados. Según los fórmigos, varios túneles del sistema de desagüe cruzan por los cimientos del templo. El capitán está dispuesto a realizar un falso asalto para distraer a los defensores mientras los aventureros se infiltran hasta allí y colocan dos pequeños cristales de Xion explosivos para echar abajo el lugar con todos dentro.

Criaturas: Si se opta por un ataque frontal, el **capitán de Lantamar** y sus **veinte soldados de infantería** (Pioneros de Voldor #1, pág. 35-36) tendrán que enfrentarse a **cuarenta soldados morlock** (ver «Bestiario» en la página 20) y **doce duérgar** (El Resurgir del Dragón pág. 427). Recorrer los túneles puede implicar múltiples tiradas de habilidades como Sigilo, Atletismo o Percepción para lograr llegar sin ser descubiertos y para lograr escapar a tiempo. También puede implicar combatir con **tres minotauros** (El Resurgir del Dragón pág. 452) enviados por los morlocks a los túneles.

Posible resolución: Conseguir retomar el fuerte sería un duro golpe para los enemigos de Melionii (+2 Puntos de Batalla), aunque destruirlo con todos dentro también es importante (+1 Punto de Batalla). Si colaboran con ellos, las Lanzas de Lantamar se mostrarán muy agradecidos.

EMBOSCADA AÉREA

Lugar: Naklix (Norte)

Personaje gancho: Edfreya Ojoabismo

Gancho: Un enorme galeón de madera y hierro, un búnker marino propiedad de los minotauros salvajes de Azibal, avanza implacable hacia las esclusas del distrito norte y por alguna razón las catapultas enanas no están abriendo fuego.

Conflicto: El objetivo del Terror Acerado es colisionar contra las esclusas fórmigas que controlan el tráfico marino entre los canales interiores y exteriores, y una vez allí desembarcar a la compañía mercenaria de conocida cómo los Minotauros salvajes de Azibal. Los ingenieros Rocasangrienta han instalado varias catapultas sobre el tejado de uno de los castillos que vigilan el acceso, pero han sido atacados por un enjambre de arpías, enviado para proteger al barco.

La mayoría de enanos han muerto durante el ataque, pero ocho de ellos se han refugiado a tiempo en el piso inferior y esperan a ser rescatados. Quedan cuatro catapultas operativas en el tejado, y se necesitan tres personas para operar cada una de ellas en un solo turno.

Criaturas: Habrá **ocho arpías** (El Resurgir del Dragón pág. 391) cuando los aventureros salgan al tejado y cada turno aparecerán 1d4 adicionales, hasta un máximo de 20. Cuando los aventureros llegan, quedan 1d6+6 turnos para que el barco llegue a tierra. Disparar las catapultas requiere tres acciones; cargar, tensar y apuntar. Impactar al barco requiere una tirada de ataque a distancia a dificultad 15 (los enanos disparan a +5). Cada vez que impacten al barco lanza 1d6 y suma el número

de impactos anteriores, si el resultado es 7 o más este se hunde con toda su tripulación.

Posible resolución: Lograr hundir el barco evita que la compañía de minotauros alcance la retaguardia y cause severos daños al ejército defensor (+2 Puntos de Batalla). Por su parte, acabar con las 20 arpías también ahorra problemas futuros a los defensores del puerto (+1 Punto de Batalla). Si no logran hundir el barco, los Minotauros salvajes de Azibal arrasarán el puerto causando incontables daños (-2 Puntos de Batalla).

La ofensiva total

Estos eventos sólo están disponibles durante la última parte de la batalla.

LA ARMERÍA DE LOS PEREGRINOS

Lugar: Cusq'in (Sur)

Personaje gancho: Aldarana o Micohuani

Gancho: Aldarana ha ordenado a su guardia personal desplazarse hasta el templo de Armonía (Arastu) y extraer de su bóveda un viejo artefacto de los Peregrinos que podría ayudarles en la batalla. Este plan ha sido descubierto por Micohuani, que ha enviado en secreto un pequeño grupo de hombres a destruir el artefacto cuanto antes.

Conflicto: Los aventureros pueden ser enviados tanto para escoltar el objeto, como para destruirlo, según sus simpatías. Cuando los fórmigos tengan el objeto y se dispongan a salir de la bóveda bajo el templo, se verán rodeados por soldados víperos dispuestos a acabar con el objeto a toda costa. Para complicarlo aún más, un grupo de morlock está a punto de asaltar el templo para hacerse con el codiciado objeto.

Criaturas: Los fórmigos enviados por Aldarana son **cuatro caballeros** (El Resurgir del Dragón pág. 364), mientras que las tropas víperas están formadas por **seis veteranos** (El Resurgir del Dragón pág. 368). Tras varios asaltos de discusión o combate, invaden el templo **quince berserker morlock** (El Resurgir del Dragón pág. 364). El objeto de los Peregrinos es un **Arma de Rayos** (El Resurgir del Dragón pág. 309) que Aldarana espera esgrimir en batalla, aunque se encuentra en mal estado y no durará demasiado.

Posible resolución: La negociación es realmente complicada y los víperos de Saurania no aceptarán otra cosa que no sea destruir el objeto. Por su parte los fórmigos son completamente fieles a su señora y tratarán de cumplir las órdenes a toda costa. Durante el ataque morlock, los tres bandos intentarán hacerse con el objeto y escapar con él. Entregar el objeto a Aldarana afianzará su posición en batalla (+1 Punto de Batalla), pero hará enfadar gravemente a Micohuani. Destruir el objeto tendrá el efecto contrario, pero no será usado en batalla (0 Puntos de Batalla) y si los morlock se hacen con él sus consecuencias serían muy negativas (-2 Puntos de Batalla).

LA MALDICIÓN DE SSUCHUQ

Lugar: Andaki (Oeste)

Personaje gancho: Micohuani

Gancho: El propio Micohuani se ha cansado de esperar y ha decidido tomar medidas en el asunto. Armado con sus herramientas rituales, a decidido marchar al coliseo de Andaki e invocar a La Maldición de Ssuchuq para hostigar a los invasores. El ritual es largo y complejo, y necesita que los aventureros le escolten y le defiendan mientras lo hace.

Conflicto: Una vez en el coliseo, Micohuani comenzará a dibujar círculos mágicos en el centro del mismo, intercalado con numerosos rituales en habla del pantano dedicados tanto a su

maestro Ezkaikilakh como al propio Ssuchuq. Su ritual va a durar media hora aproximadamente y no puede ser interrumpido durante todo ese tiempo. Al tratarse de una zona rodeada de muchos enemigos, pues no sería cabal liberar la Maldición cerca de tropas aliadas, los aventureros van a tener que rechazar tres oleadas distintas de enemigos repartidas durante el tiempo del ritual.

Criaturas: La primera oleada en atacar el coliseo está formada por **seis necrófagos** (**El Resurgir del Dragón** pág. 456), soldados muertos en batalla levantados por nigromantes morlocks. Pocos minutos después les siguen **tres necrarios** (**El Resurgir del Dragón** pág. 456), al parecer empujados por la misma fuerza nigromántica. Finalmente, **un mago morlock** (**El Resurgir del Dragón** pág. 367), el responsable de los muertos vivientes, hará acto de presencia en el coliseo dispuesto a interrumpir el ritual durante sus últimos minutos. Cuando la invocación finalice, **La Maldición de Ssuchuq** (Pioneros de Voldor #1, pág. 33) aparecerá en el coliseo con un poderoso rugido, para acto seguido perderse entre las calles de la ciudad en busca de presas de las que alimentarse.

Posible resolución: Lograr defender a Micohuani otorgará a los aventureros las simpatías de la Orden de Saurania, mientras que el fracaso será visto como debilidad. Obviamente, liberar el poder de la Maldición causará estragos entre las filas enemigas (+2 Puntos de Batalla). Si Micohuani resulta herido (-1 Punto de Batalla) o muerto (-2 Puntos de Batalla), la moral de sus hombres caerá completamente.

CHOQUE DE TITANES

Lugar: Tambrem (Este)

Personaje gancho: Cualquiera.

Gancho: Según las informaciones que llegan de Tambrem, una enorme guerrera morlock, acompañada de su guardia personal, está avanzando implacable hacia El Núcleo. Preocupados por ello, los propios Tyrtareo Gelon y Edfreya Ojoabismo han salido a su paso con sus escoltas de honor, decididos a detener su avance.

Conflicto: Según los aventureros se aproximan a Tambrem, podrán observar desde la distancia cómo las tropas de élite de Lantamar y Rocasangrienta se esfuerzan por contener el poderoso avance morlock en un cruento combate sobre una colina natural de roca que los invasores están tratando de tomar. Cuando los aventureros estén a punto de llegar a la colina y unirse a la batalla, lee o parafrasea el siguiente texto:

Mientras decenas de soldados se esfuerzan por defender la base de la colina ante el implacable avance morlock, que se abre paso a espada y fuego arcano, el ruido de poderosos golpes truenan, como anunciando una tormenta, en la cresta de la colina. Allí, una descomunal guerrera morlock descarga sus mazazos contra Tyrtareo Gelon y Edfreya Ojoabismo, que se esfuerzan en detener sus ataques buscando su oportunidad de contragolpear. A su alrededor, soldados de uno y otro lado observan, como si nadie más pudiese enfrentarse a ellos. Tras una lluvia de golpes, el veterano guerrero de Lantamar malogra su defensa y recibe un durísimo golpe en las costillas, su armadura cruje como el cristal, y cae inconsciente desde lo alto, sobre las filas morlock. Edfreya aprovecha su oportunidad para arrodillar a su oponente con un golpe de Estallatestas en la rodilla, pero es inmediatamente sorprendida por un inesperado ataque. Del rostro de la guerrera morlock surge una energía psiónica que noquea a la enana el tiempo suficiente para que la maza de su enemiga se estrelle contra su rostro, cayendo al suelo derrotada. La vencedora sonríe, instantes antes de desaparecer de escena dejando una única orden a sus soldados: «Ejecutadlos».

A partir de esto, el caos toma la escena. La mayoría de soldados defensores están heridos y superados por la situación, como para poder rescatar a sus líderes. Afortunadamente, Kya Drovash se marcha rápidamente de allí pues se está teletransportando a diferentes lugares de la batalla donde es necesaria. Para llegar hasta Tyrtareo los aventureros deben rodear la colina, mientras que para alcanzar a Edfreya deben subir hasta su cima, ambos lugares tomados ahora mismo por los morlocks.

Criaturas: Cualquiera de las dos decisiones implica combatir contra **dos soldados morlock** (ver «Bestiario» en la página 20) y **un líder morlock** (ver «Bestiario» en la página 20), por lo que dividirse para tratar de salvar a ambos no parece una buena idea.

Posible resolución: El primer objetivo de este encuentro es presentar a Kya Drovash y su fuerza imparable, nada menos que derrotando a dos líderes defensores en combate singular. No es recomendable que los aventureros se enfrenten a ella aún, pero dispones de sus estadísticas en el bestiario si deseas permitir algunos turnos de combate contra ella. El principal objetivo de este evento es la elección entre salvar al líder de las Lanzas de Lantamar o del Clan Rocasangrienta, ganando gran influencia con aquél al que logren rescatar (+2 Puntos de Batalla). Lo que ocurra con aquél líder no rescatado, o líderes si fracasan en el rescate, queda a tu decisión como director de juego. Puede ser liberado por sus propios hombres (sin Puntos de Batalla), puede ser capturado por el enemigo (-2 Puntos de Batalla) o incluso asesinado (-3 Puntos de Batalla). Ten en cuenta que dada su importancia, es probable que antes o después la facción obtenga los recursos necesarios para resucitar a su líder caído.

La llegada de Kya Drovash

Cuando hayan pasado las 12 horas que dura aproximadamente la batalla, o desees dar por terminada la parte 1 de la aventura, lleva a cabo esta escena. El objetivo de la misma es, por un lado, presentar a los aventureros el poder de Kya Drovash y del Giroscopio empíreo de Xion, y por otro lado, poner fin a la primera batalla de Melionii para que los aventureros puedan afrontar la segunda parte de la aventura. Los aventureros pueden presenciar esta escena desde la distancia, desde la seguridad de El Núcleo si están gravemente heridos o cansados, o tratar de formar parte de la misma, aunque apenas podrán hacer nada más que intentar salvar sus vidas. Si su decisión es formar parte de la escena, déjales participar, e incluso intentar combatir a Kya Drovash (ver «Bestiario» en la página 22) si lo desean, durante unos breves asaltos. Deja que ella les humille, e incluso les ignore, perdonándoles la vida mientras arrasa con el ejército fórmigo. A partir de ahora su problema será personal y su motivación para derrotar a la tirana morlock será aún mayor.

Cuando la batalla esté llegando a sus últimos compases, la situación es la siguiente; invasores y defensores combaten encarnizadamente en los cuatro distritos periféricos de la ciudad, en una lucha calle a calle, caótica y totalmente desordenada, donde pequeños grupos tratan de emboscar al enemigo entre las ruinas. El Núcleo parece la única zona segura y los líderes tratan de ordenar la defensa desde su altura. Sin embargo, cuando la batalla amenaza con eternizarse, la propia Kya Drovash reúne a la mayoría de sus fuerzas en Tambrem, al este, y logra avanzar imparable hacia los puentes que unen al distrito con El Núcleo. Acompañada por una numerosa hueste de

soldados morlock, clérigos de Xeinoth y otras bestias surgidas de los criaderos, Drovash está decidida a poner fin a la batalla de una vez por todas.

Frente a ella, y por orden de la Reina Venkalii, cientos de trabajadores fórmigos se han esmerado en crear durante las últimas horas una imponente fortaleza de roca y tierra que defiende la entrada a los puentes que cruzan el canal hacia El Núcleo. Se trata de un muro circular de más de 20 pies de altura, sólido como la roca, que se alza en Tambrem, la última defensa entre los atacantes y los puentes de acceso. Una obra de ingeniería fórmigo extraordinaria y creada a una sorprendente velocidad gracias a la enorme dedicación de sus trabajadores. Sobre su muro se encuentra una parte importante del ejército defensor, especialmente los soldados fórmigos, liderados por la Princesa Ravayarus, que no parece dispuesta a ceder su distrito. Se trata de una posición bien defendida y cuyo asalto costaría demasiadas vidas para un ejército atacante tan diezmado a estas alturas como el defensor. Y sin embargo, Drovash y sus hombres no dudarán en ningún momento y avanzarán contra sus muros con irracional decisión.

Y es ahí cuando la líder morlock hará uso del poder que ha estado atesorando en la batalla. Mientras los primeros morlocks tratan de escalar los muros, bajo una lluvia de flechas y descargas arcanas, Kya Drovash hará aparecer el Giroscopio empuñado de Xion, y haciéndolo girar sobre su mano consumirá toda la energía almacenada por las incontables muertes en batalla para invocar al Titán Xeinoth en la batalla. Tras unos segundos de energía desatada, miles de gritos agónicos recorrerán el campo de batalla, surgidos de una colosal criatura fantasmal, más alta que las propias murallas. De aspecto humanoide, y recubierto de una armadura completa de aspecto macabro, que recuerda a la de la propia Drovash, el descomunal espectro golpea con sus puños etéreos las murallas fórmigas una y otra vez (tirada de salvación de Destreza a CD 14: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad). Mientras los morlocks observan arrodillados ante su deidad, la muralla es demolida golpe a golpe y sus ocupantes lanzados en todas direcciones o sepultados bajo los escombros. Tras ello, el titán desaparece y las tropas morlock se lanzan a rematar a los heridos entre los escombros, llevados por una suerte de éxtasis religioso.

Con el grueso de sus tropas destrozadas, y ante la inminente derrota total, la Reina Venkalii no tendrá más remedio que ordenar a sus soldados demoler los puentes que conectan El Núcleo con Tambrem. Ante ello, y con el giroscopio descargado, Kya Drovash optará por no atacar cruzando los canales, pues es demasiado peligroso, y se retirará hasta el centro de Tambrem para reagrupar a sus tropas y preparar el asalto definitivo. Los aventureros pueden participar en derribar alguno de los puentes, principalmente defendiendo a los cientos de obreros de posibles atacantes morlock o ser testigos de lo que ocurre mientras se recuperan El Núcleo preparándose para la nueva fase de la batalla.



PARTE 2. EL TEMPLO DE NYETHORN

Introducción

Tras el contundente ataque de Kya Drovash, comenzará a cundir el pánico y los líderes tratarán de mantener la calma mientras preparan la defensa de El Núcleo. Pasados varios minutos, uno de los líderes (queda a tu elección como DJ) anunciará que ha dado con la clave de una posible victoria. Uno de los morlocks capturados ha compartido una información vital sobre el origen del extraño artefacto de su líder. Nuevamente queda a tu elección cómo se ha obtenido esta información, si mediante una negociación, tortura o incluso hablando con los muertos.

De cualquier manera, los líderes y los aventureros conocerán la existencia del templo de Nyethorn, en palabras del morlock capturado; «Un viejo templo oculto tras el lago Eszan, donde los elfos guardaban reliquias de los antiguos tiranos, allí viajó Drovash y allí obtuvo su poder».

Los líderes de Melionii conocen el lago Eszan, un pequeño estanque de Vajra a pocas millas de la ciudad morlock de Craexhin. Los caminos hasta allí están ahora mismo tomados por las tropas morlock, pero la única posibilidad de los defensores es descubrir el origen del artefacto y cómo destruirlo antes de que sea demasiado tarde. Una de las facciones defensora, a tu elección como DJ, propondrá a los aventureros escoltarles hasta allí y mantener a raya a las tropas morlock durante el tiempo que necesiten, mientras ellos descubren los secretos del templo y obtienen una manera de detener el «Giroscopio empíreo de Xion». Todo esto, por supuesto, debería ocurrir lo más rápido posible pues el ataque morlock contra El Núcleo no tardará mucho más de 12 o 18 horas. Si la heroica oportunidad de salvar la ciudad no es suficiente para los aventureros, recuérdales que un templo con reliquias de los Peregrinos puede ser una fuente incomparable de riquezas y conocimiento.

Como DJ puedes adaptar el viaje como gustes, haciéndolo fácil y directo o jugándolo en detalle. Más abajo tienes una tabla de encuentros aleatorios que puedes usar si deseas generar encuentros aleatorios tanto en el viaje de ida como de vuelta.

Tabla de encuentros aleatorios de Vajra

A continuación, se presenta una tabla de encuentros aleatorios al viajar por la región de Vajra bajo Shabana. Existen dos columnas, una por si los aventureros se desplazan por tierra y otra por si se desplazan en alguna embarcación por los canales subterráneos.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL VAJRA

2d6	Encuentro (Tierra)	Encuentro (Canales)
2	1 Dragón negro joven	1 Dragón negro joven
3	1d3 Trolls	1d3 Incorpóreos
4	1d3 Khuuls	1d3 Khuuls
5	1d3+1 Minotauros	1d4+2 Gárgolas
6	1d6 Ankhegs	1d4 Sagas marinas
7	1d6 Soldados Morlock	1d6 Fuegos fatuos
8	2d6 Duérgars	2d6 Duérgars en un barco a vapor
9	2d10 Grimórlocks	2d10 Sajuaguínes
10	2d12 Kóbolds	3d12 Estirges
11	1d2 Xorns	2d10 Murciélagos gigantes
12	1 Gigante de Piedra	1 Tiburón gigante

El templo de Nyethorn

El viejo templo ha estado parcialmente oculto tras una de las paredes del lago Eszan, un lugar oscuro de aguas estancadas donde prácticamente nadie se ha aventurado desde hace siglos. Ahora es sencillo localizar la entrada, pues sus pesadas puertas de acero han perdido su hechizo de ilusión y su cerradura fue forzada por los asaltantes de Kya Drovash. Tras esconderse durante siglos en su interior, apartados del mundo, el remedo Nyethorn se enfrenta ahora a su posible extinción, más cerca que nunca tras perder el Giroscopio empíreo de Xion que le alimentaba. En su interior se encuentran también los Devotos de Nyethorn, una orden religiosa de elfos que adoran a su creador como la única deidad verdadera, pero que, tras ser asesinados por los morlocks, son ahora decadentes no muertos que tratan de mantener su fe.

TRATANDO CON LOS DEVOTOS

Aún en su estado de muertos vivientes, estos elfos poseen unas capacidades mentales más que aceptables y su fe en Nyethorn está más fuerte que nunca tras otorgarles la vida por segunda vez. No son violentos y tratarán de dialogar con los aventureros si estos se muestran razonables, aunque cualquier ataque les volverá hostiles de inmediato. Aunque saben que Nyethorn se oculta en su cámara de meditación, no estarán dispuestos a permitir el acceso a los aventureros a él tras lo ocurrido con los morlocks, y sólo las promesas de venganza o una gran devoción hacia su señor podría hacerles cambiar de parecer. Afortunadamente para los aventureros, los devotos no son especialmente buenos detectando mentiras, dado su estado actual. Ten en cuenta que sólo hablan élfico y peregrino, por lo que la comunicación puede resultar difícil.

Estos devotos consideran a Nyethorn como una auténtica deidad y no aceptarán que se le trate de otra manera. Cualquier referencia a los Peregrinos como tiranos o enemigos, o sobre la no divinidad de su señor, les volverá hostiles.

1. ENTRADA AL TEMPLO

Tras las pesadas puertas de acero, el aire huele a muerte y podredumbre. Las hermosas paredes y columnas de piedra blanca están impregnadas de sangre seca y melladas por marcas de combate. Sin embargo, los cadáveres parecen haber sido apartados de la sala donde reina el más completo silencio.

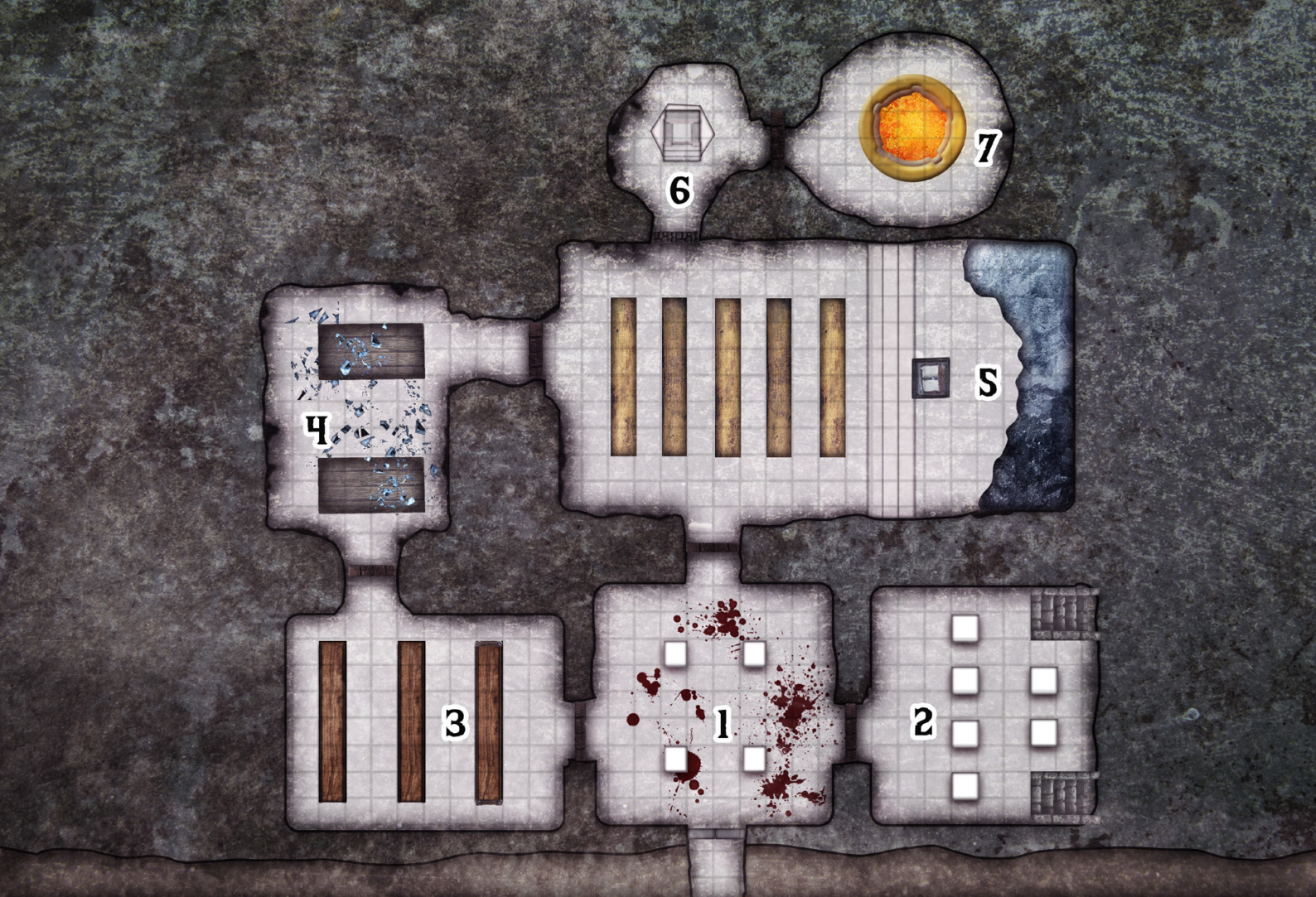
La habitación presenta las consecuencias del asalto morlock, ya que fue en esta sala donde la mayoría de los elfos fueron asesinados cruelmente.

Criaturas: No hay nadie cuando los aventureros entran en la sala, pero al mínimo ruido llegará Zelphar (ver «Bestiario» en la página 20) desde la Sala 2 a ver qué ocurre.

2. ACCESO A LAS VIVIENDAS

Esta sala de columnas es usada en ocasiones por los elfos como un lugar común donde debatir o anunciar cosas importantes. Al fondo dos escaleras bajan al nivel inferior, donde se extienden los dormitorios y comedores de los adoradores, aunque ya no los necesitan.

Criaturas: Uno de los Devotos de Nyethorn (ver «Bestiario» en la página 20) llamado Zelphar hace guardia aquí mientras sus hermanos rinden culto. Si oye ruido en alguna de las salas se desplazará allí con rapidez. Se mostrará amenazante con los



visitantes, pero no hostil directamente, salvo que alguno de ellos sea un morlock. Zelphar es una buena oportunidad para los aventureros de recabar información sobre Nyethorn o el Giroscopio empíreo de Xion, aunque su aspecto de no muerto y su falta de costumbre en tratar con desconocidos puede complicar las cosas rápidamente.

3. BIBLIOTECA

Esta pequeña y polvorienta estancia está ocupada por varias pesadas estanterías de madera con centenares de libros y pergaminos de extraños colores. Debido a su gran número, apenas entran todos en los muebles, pero han sido colocados muy cuidadosamente en un orden particular.

Muchos tomos y manuscritos guardados durante eras anteriores se agolpan aquí, cuidadosamente colocados por los habitantes del templo. La mayoría del material es demasiado antiguo como para poder moverse sin que se reduzca a polvo, aunque si se rebusca se pueden encontrar algunos libros aún en buen estado. Todo está escrito en élfico antiguo o en el lenguaje de los Peregrinos.

Criaturas: Existe un 50% de posibilidades de que un grupo de 1d3+1 Devotos de Nyethorn se encuentren en esta sala, ordenando los libros y pergaminos en silencio. Si los aventureros son pillados husmeando, serán tomados por ladrones y atacados inmediatamente. Si estos se han ganado la confianza de Zelphar, intercambiarán unas pocas palabras con él y le acompañarán en todo momento.

Tesoro: En la biblioteca pueden encontrarse pergaminos de conjuro de Cerradura arcana, Sugestión, Zona de verdad, Disipar magia y Reanimar a los Muertos. También hay tres libros escritos en Peregrino, valorados en 250 po y titulados Relatos Dorados, Grimorio de los Mundos Exánimes y Sobre la disección de dragones. Ten en cuenta que la búsqueda puede llevar bastantes minutos, o incluso horas.

4. LABORATORIO

Esta estancia recuerda a los laboratorios alquímicos de los magos. Los restos de cristales rotos y manchas en el suelo parecen indicar que muchos instrumentos dieron a parar al suelo hace poco.

Este laboratorio se diseñó para llevar a cabo los experimentos más sencillos de Nyethorn, aquellos que no necesitaban realizarse en los planos exteriores. Ahora se encuentra parcialmente destruido por el ataque, aunque su finalidad puede conocerse con una tirada de Inteligencia (Arcanos) a CD 15; construir pequeños objetos mágicos de Xion.

Criaturas: Existe un 50% de posibilidades de que un grupo de 1d3+1 Devotos de Nyethorn se encuentren en esta sala, limpiando los destrozos tras el ataque Morlock. Al igual que en la sala anterior, si los aventureros son pillados husmeando, serán tomados por ladrones y atacados inmediatamente. Si estos se han ganado la confianza de Zelphar, intercambiarán unas pocas palabras con él y le acompañarán en todo momento.



Tesoro: Bajo todos los aparatos e instrumentos, se pueden encontrar 9 gemas por valor de 50 po cada una, dos pociones de Curación mayor y un anillo de Saltar.

5. CAPILLA CONSAGRADA A NYETHORN

La solemne nave de roca blanca, hermosamente decorada con grabados sobre algún tipo de deidad humanoide, se encuentra cubierta de bancos ocupados por varios monjes en completo silencio. Al fondo, una gran roca ha sido tallada para mostrar distintas escenas, algo confusas, sobre la creación de los elfos.

Aquí es donde los elfos pasan la mayor parte de su tiempo, elevando rezos y oraciones a favor de su señor, que se encuentra casi siempre oculto tras la puerta secreta de la pared norte, aunque en contadas ocasiones la atraviesa para compartir de primera mano la fe con sus devotos. Las paredes se encuentran llenas de grabados que cuentan como Nyethorn creó a los elfos y les protegió de un mundo caótico lleno de malvados demonios que desean sus almas. Por supuesto es todo una gran mentira creada por el remedo para poder alimentarse de la fe de sus esclavos elfos.

Criaturas: La inmensa mayoría de los Devotos de Nyethorn se encuentran en esta sala, distribuidos por los bancos en silencio, rezando a su señor y reflexionando sobre su nueva no-vida. Cuando los aventureros entren hay 1d10+1 devotos en los bancos. Solo se activarán si escuchan algún ruido (percepción Pasiva 10) o alguien interactúa directamente con ellos.

6. SALA DE MEDITACIÓN

Un gran trono de piedra reposa en el centro de una sala circular desprovista de toda decoración. La única iluminación de la sala proviene del extraño fulgor que se filtra por el pasillo del fondo.

Esta sala es el sancta sanctorum de Nyethorn. Se trata de una habitación completamente despejada, con la excepción de la puerta secreta de entrada y la salida al portal planar de la habitación de al lado.

Criaturas: El propio Nyethorn descansa en esta sala, sentado en su trono tras el ataque de Kya Drovash y el robo del Giroscopio empíreo de Xion. Su telepatía le permite comunicarse en secreto con sus adoradores y estar al tanto de lo que ocurre más allá de esta habitación.

Hablando con Nyethorn

Aunque al igual que los demás Peregrinos, Nyethorn desprecia a las razas inferiores y desea volver a alzarse como un señor indiscutible, su problema de salud y su derrota ante Kya Drovash, quién le obligó con sus poderes mentales a compartir sus secretos, le hace mucho más receptivo a colaborar con los aventureros para resolver su problema común. Su verdadera motivación es recuperar el giroscopio y no verá con malos ojos ayudar a los aventureros a destruirlo siempre y cuando se comprometan a entregarle las piezas, para poder fabricarlo de nuevo. Una vez lleguen a un acuerdo, o sea obligado de alguna manera a colaborar, este informará a los aventureros de que puede fabricar un nuevo artefacto para

destruir el giroscopio, pero necesita viajar hasta la Fortaleza de Eliphas desde el transportador de la sala adyacente, y ellos deben ayudarlo a lograrlo.

¿Qué es el Giroscopio empíreo de Xion, Nyethorn? Se trata de un poderoso artefacto diseñado por mí para canalizar la energía de los planos superiores. Durante largo tiempo me ha permitido mantener la integridad de mi propia energía, pero ahora que lo han robado, esos morlocks lo utilizarán para invocar a su falso dios. Se alimenta de todo tipo de energías superiores, incluyendo las almas de los muertos, así que puede ser una gran arma si se utiliza en batalla. Desgraciadamente para vosotros, lo hice indestructible a todo tipo de ataque que las razas inferiores podáis concebir.

7. PORTAL PLANAR

Un misterioso disco de piedra y oro ocupa la mayor parte del suelo de esta habitación. Bajo las secciones regulares en las que está dividido el disco se observa una luz dorada que parece acompaña de un leve zumbido mágico.

En esta sala se encuentra el portal planar de Nyethorn, que conduce a la fortaleza de Eliphas. Este funciona mediante un complejo sistema de Xion ubicado bajo el disco de piedra que se activa automáticamente cuando se pronuncia la palabra de mando. Cualquier intento de manipular el mecanismo acabará probablemente con una explosión de Xion.

La Fortaleza de Eliphas

¿Qué es este lugar, Nyethorn? Este lugar es la fortaleza de Eliphas. Se trata de un lugar construido en el plano etéreo, donde nuestro pueblo creó una de sus mayores obras. Lleva siglos abandonado pero algunos de sus artefactos aún pueden utilizarse para manipular la energía de los planos exteriores. Afortunadamente para vosotros, los conjuros que la protegen evitan que vuestra forma física se deshilahe en los flujos de energía primordial.

Suelos, techos y paredes. Todo en la fortaleza está fabricado en una aleación de acero con un extraño brillo azulado. Los techos tienen 10 pies de altura en toda la fortaleza.

Puertas. Las puertas indicadas en el mapa están construidas con la misma aleación de las paredes y están todas abiertas, aunque pueden atrancarse con facilidad. Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 19) o rompiéndose (CA 17, 45 PG de daño contundente).

Luz. La iluminación es luz tenue en todo el recinto.

1. PORTAL PLANAR

Esta sala posee el otro portal planar que conecta con el templo de Nyethorn.

2. ANTIGUA PRISIÓN ARCANAL

Las escasas luces de este largo salón reflejan varios círculos mágicos inscritos en el suelo del mismo, dispersados por la sala. Sobre algunos de ellos parece percibirse los reflejos esporádicos de algún tipo de nube etérea.

En su momento esta sala fue utilizada como una pequeña prisión donde algunas criaturas extraplanares eran mantenidas para su estudio. Algunos acechadores invisibles aún se mantienen atrapados en los círculos mágicos de protección dibujados en el suelo.

Criaturas: Cada uno de los círculos alberga a un acechador invisible (**El Resurgir del Dragón** pág. 389), atrapado desde hace siglos. Si alguno se libera, atacará a todos los presentes durante 1d3+1 asaltos antes de escapar por el recinto en busca de un camino de vuelta a su plano de origen.

3. SALA DEL INGENIO DE XION

La pared oeste de la sala se encuentra cubierta de extraña maquinaria, compuesta por incontables luces y tuberías cuya finalidad es completamente desconocida. Sin embargo, aún es más sorprendente observar la ventana norte que muestra el exterior: la estructura con aspecto de templo en la que os encontráis se aposenta en un pedazo de tierra que ondea sobre el vacío, próxima a unas insólitas nubes de fuego y plata hasta donde alcanza la vista.

Esta sala alberga el «motor» principal de la fortaleza. Tras una revisión rápida, Nyethorn comprobará que está dañado y pedirá a los aventureros que vayan hasta el almacén (sala 4) y le traigan una extraña pieza de cristal de Xion con forma de estrella de cinco puntas que necesita para hacer funcionar la máquina. Mientras tanto, él seguirá con las revisiones. Aquello que puede observarse a través de la ventana son los planos exteriores, vistos desde la distancia.

Criaturas: Cuando los aventureros entran, existe un 25% de posibilidades de que un defensor astral (ver «Bestiario» en la página 22) aparezca en la sala y los ataque.

Tesoro: En una pequeña caja metálica, abandonada en una de las esquinas de la sala, se encuentran 8 esquiras de Xion, valoradas en 100 po cada una, y una presea de salud.

¿Qué son estas criaturas que nos atacan, Nyethorn? Son guardianes del plano celestial, el más cercano a la fortaleza. Pese a los conjuros de protección, en ocasiones logran materializarse en el interior y atacarnos. Si pudiesen, destruirían la fortaleza y también a nosotros.

4. ALMACÉN PARA ARTEFACTOS

El viejo almacén huele a cerrado y a metal. Sus estanterías parecen oxidadas y a punto de desmoronarse, como si ya no pudiesen cargar con las pesadas piezas de hierro que contienen.

Este antiguo almacén está lleno de piezas de repuesto para los diferentes sistemas de la fortaleza. La mayoría se encuentran oxidadas o directamente rotas. Es necesaria una tirada de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) a CD 14 para poder encontrar la pieza de Xion que necesita Nyethorn. Se encuentra completamente descargada y no es peligrosa, y un experto arcano puede observar que la pieza parece no haberse utilizado nunca hasta ahora.

Criaturas: Cuatro monstruos corrosivos (**El Resurgir del Dragón** pág. 454) viven entre las estanterías, aunque de momento solo se han alimentado de parte de las paredes y los pisos más bajos de las estanterías.

Tesoro: Además de la pieza de Xion que necesitan, repartido por la sala hay 5 esquiras de Xion valoradas en 100 po.

5. FORJA ARCANOETÉREA

Al fondo de la gran sala de paredes metálicas se encuentra un pequeño pero solemne pedestal de aspecto mágico, del que surgen numerosas tuberías hasta las paredes. Incontables runas de origen desconocido han sido grabadas por las paredes, siguiendo extrañas formas geométricas.

En el centro de esta sala se encuentra la forja arcanoetérea, una antigua maquinaria utilizada por los Peregrinos para transformar la energía primordial de los planos exteriores en objetos mágicos, utilizados por los miembros de la Conjura Quimérica durante sus proyectos. Una vez reparada la maquinaria de la Sala 4, Nyethorn o cualquier mago experto, pueden

utilizarla durante un breve espacio de tiempo. El principal problema al usarla es que sus energías atraen a las entidades planares que habitan las cercanías, que tratan de evitar que la maquinaria absorba la energía primordial.

Una vez activada, Nyethorn necesita 10 turnos seguidos manipulando la máquina para crear el **Lazo irreal**, el artefacto diseñado para destruir el Giroscopio. Durante esos turnos los aventureros deberán defenderlo de los Defensores astrales, que intentarán acabar con él desde el momento en que active la máquina.

Criaturas: La sala se encuentra vacía, pero en el momento que Nyethorn u otra persona comience a manipular la forja arcanoetérea, los Defensores astrales atacarán el lugar sin piedad. Al final de cada turno en el que la forja esté activada lanza 1d6 y suma el número de turnos que la forja lleva activada. Con un resultado de 5+ aparece un nuevo Defensor Astral. Estos defensores tratarán siempre de matar a Nyethorn y después destruir la forja, aunque se trabarán en combate contra todo aquel que les ataque o les bloquee el paso.

Tesoro: Una vez terminado, Nyethorn entregará a los aventureros el Lazo irreal. Se trata de una Varita de rayos de Xion con cuatro cargas, que se destruye automáticamente al perder sus cargas. Mientras la sujetas, puedes realizar un Ataque a Distancia que causa (28) 8d6 de daño de fuego si impacta. Los aventureros la necesitarán para destruir el Giroscopio y derrotar a Kya Drovash.

¿Qué debemos hacer con esto, Nyethorn? Esta varita está sintonizada con los patrones arcanos del giroscopio que me

robaron. Si lográis impactar al giroscopio con sus rayos, este será destruido, probablemente en una explosión incontrolada. Luego debéis traerme los restos del giroscopio u os arriesgáis a un mal aún mayor.

OTRAS SALAS

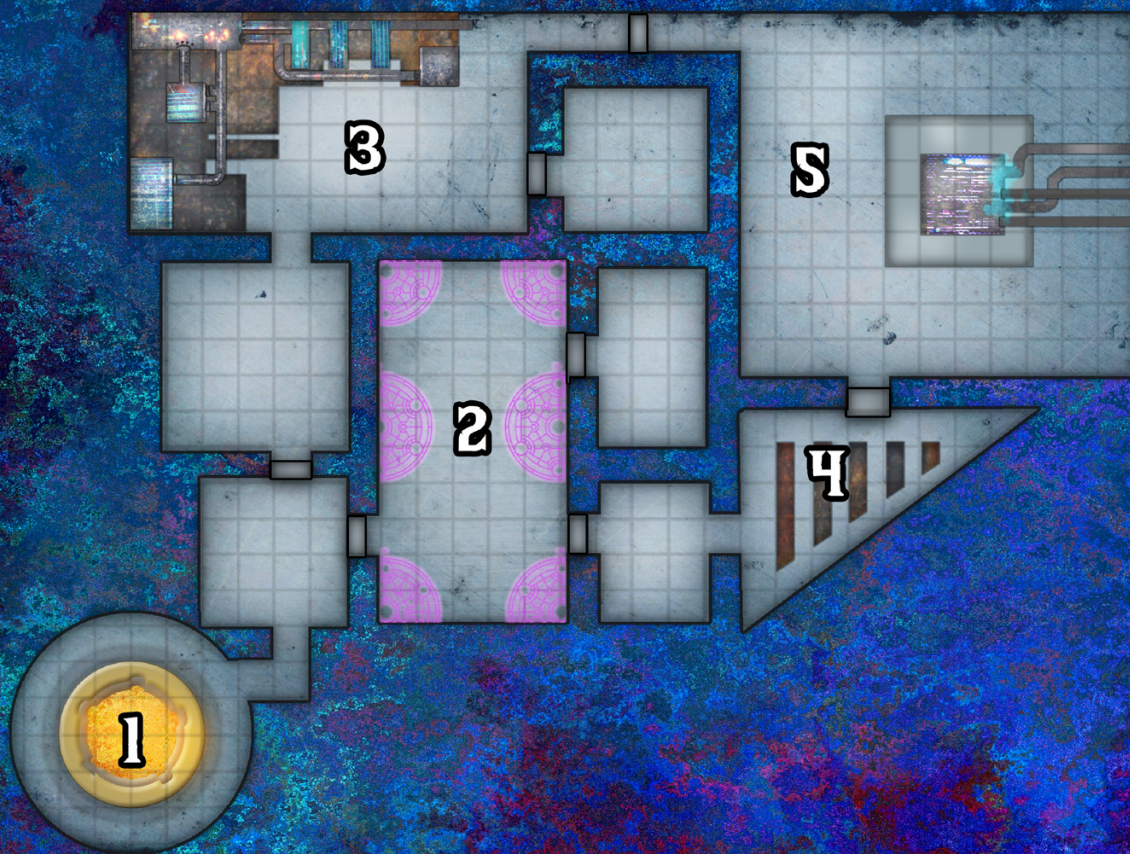
El resto de las salas se encuentran vacías y libres de enemigos.

Resolución

Hay muchas maneras de resolver la segunda parte de la aventura, especialmente en lo relativo al templo de Nyethorn. Sin embargo, para poder cumplir su misión, los aventureros deberían colaborar de alguna manera con el remedo para poder lograr el Lazo irreal mediante el uso de la forja. Cuando abandonen el templo, cosa que deberían hacer a toda prisa para no llegar a la batalla demasiado tarde, lo harán con algún tipo de trato con Nyethorn, que exige que se le devuelvan los restos del Giroscopio una vez destruido.

Lo que ocurra a partir de aquí con Nyethorn puede variar enormemente. No sería de extrañar que los aventureros decidieran no volver y quedarse o destruir los restos del giroscopio. De ser así, no ocurrirá nada inmediato, pero el remedo se verá obligado a abandonar su templo y buscar una solución antes o después. Si vuelven al templo, Nyethorn les agradecerá el gesto, felizmente sorprendido, y se encerrará para seguir buscando una solución a su problema.

En cualquier caso, es obvio que antes o después el remedo clamará venganza contra Kya Drovash y quizás contra los aventureros.



PARTE 3. LA SEGUNDA BATALLA DE MELIONII

Una vez obtenido el Lazo irreal para acabar con el poder de Kya Drovash, los aventureros deberán volver a toda prisa a una Melionii en plena batalla final, donde tendrán que llegar hasta la líder morlock antes de que sea demasiado tarde. Para colmo, como parte del asedio final, Kya Drovash ha liberado las energías recogidas por el giroscopio tras todos los muertos en batalla y el ente espectral del Titán Xeinoth avanza junto a ella, arrasando a sus enemigos.

Condiciones

Estas son las actuales condiciones de la ciudad de Melionii a la vuelta de los personajes, para que como director de juego lo prepares como creas conveniente. Durante esta parte de la aventura, se utilizan las reglas de Movimiento de la página 139 de **El Resurgir del Dragón**.

Movimiento. La ciudad está actualmente en ruinas debido a los desperfectos provocados por las bestias morlock, las máquinas de guerra y la hechicería. Aunque hay secciones ocupadas por escombros, siendo terreno difícil, la mayor parte del terreno no sufre esta condición. El interior de los edificios si es terreno difícil, lo mismo que la zona de guerra y el interior de El Núcleo.

Luz y visión. Los morlocks han atacado las grandes fuentes de luz de la ciudad para sumergirla en la total oscuridad, pero la presencia de los fuegos que arrasan grandes secciones de la misma han impedido que esto suceda. Por ello las calles de Melionii están en **luz tenue**. Eso podría cambiar si los personajes arreglan el cañón del alba (ver más adelante), pasando a llenar las zonas al aire libre de la urbe con **luz brillante**.

El Regreso a Melionii

Huele a humo, fuego y sangre. El aire vibra con las energías de una batalla que está destrozando la ciudad, el suelo tiembla a cada golpe de la criatura imposiblemente grande que avanza junto con un coro de almas aullantes. Alcanzáis a ver a los disciplinados soldados fórmigos soportar oleadas de morlocks con estoicismo, mientras derrumban los puentes para impedir a sus enemigos avanzar con comodidad por los distintos frentes. Oís a los guerreros Rocasangrienta descargar el poder destructivo de sus máquinas de guerra sobre las hordas de monstruosidades ciegas. Sentís las energías que los guerreros malditos de Lantamar roban a los cuerpos de los que se atreven a plantarles cara. Oléis la sangre que mana abundantemente de los cuerpos de las aberraciones y que espolea a los guerreros de Saurania a adentrarse en lo más profundo de las refriegas. Y pese a todo la marea sigue avanzando, amenazando con consumirlo todo. En Melionii se está librando una batalla imposible de ganar, o eso os dice una pequeña parte de vuestra mente, pero tras vuestra búsqueda habéis logrado algo capaz de girar las tornas. La monstruosidad que está aniquilando toda una ciudad se está abriendo paso a El Núcleo y si toma el lugar, toda esperanza estará perdida.

Los aventureros deben abrirse paso hasta El Núcleo antes de que Kya Drovash y su ejército alcancen el corazón de la ciudad. Este avance no va a ser fácil pues el ejército morlock está por todas partes de Melionii y en su camino hacia El Núcleo deberán afrontar más peligros. Como director de juego debes intentar manejar esta escena como una cuenta atrás, una carrera desesperada para llegar hasta El Núcleo antes de que sea tarde. Esta parte de la aventura considera que los aventureros

llegan a Melionii desde uno de sus bordes, teniendo que cruzar uno de los distritos para poder llegar al centro, asediado por las tropas enemigas. A continuación, se presentan varios encuentros secuenciales, que los aventureros deberán superar hasta llegar al final.

Los refugiados en peligro

Las calles de la antaño hermosa ciudad están llenas de ruinas y cadáveres, mientras la guerra parece consumirla como el fuego consume el papel. Desde vuestra posición alcanzáis a ver al otro lado de la calle, en una pequeña plaza circular, como una docena de niños fórmigos y dos adultos huyen de un trío de duérgars. Dos de ellos van armados con extrañas hachas rugientes, cuyos filos recuerdan a los dientes de un tiburón y que se mueven impulsados por una energía arcana. El tercero va enfundado en una monstruosa armadura, similar a un tonel, y dispara llamas con un espantoso artefacto que recuerda a un fuelle de latón. Aunque los fórmigos deberían ser más rápidos, muchos están heridos y su marcha es lenta. Es evidente que no tardarán en sucumbir.

Los personajes se encuentran a 10 pies de la entrada de la plaza, una zona circular con 50 pies de radio, donde se encuentran los fórmigos y sus perseguidores. Los duérgars están en el otro extremo de la plaza, y los civiles justo en el frente. Se han separado del grueso del ejército para capturar esclavos fórmigos y probar sus nuevas armas. Sádicos como son los enanos oscuros, están disfrutando del miedo que generan en sus enemigos, y avanzan lenta pero inexorablemente hacia ellos. Si los personajes no intervienen en 5 rondas los duérgars masacrarán a los fórmigos.

Una vez en la plaza, es posible cruzarla sin ser detectados por los duérgar superando dos pruebas de Sigilo CD 10 y CD 12 respectivamente. Con la primera prueba llegarán hasta la mitad de la plaza, y con la segunda hasta la salida. Si los aventureros deciden cruzar y abandonar a los fórmigos, estos serán aniquilados en pocos minutos. Si socorren a los fórmigos estos aprovecharán la distracción generada para forzar sus cuerpos hasta la extenuación y buscar un escondite seguro. Siempre y cuando derroten al **mercenario duérgar en armadura potenciada** y los **dos mercenarios duérgar** (ver «Bestiario» en la página 23)... y paren la invasión.

El cañón del alba

Al llegar a una zona dominada por una pequeña colina de escombros, os topáis con un espectáculo extraño. Un grupo de enanos del clan Rocasangrienta, vestidos con extraños trajes y portando misteriosos aparatos, se encuentran parapetados tras una columna rota. A los pies del montículo, tres batroks armados y cubiertos con pinturas de guerra parecen tratar de abatir con sus arcos a los enanos. En lo alto del ruinoso cerro se encuentra la estampa más peculiar. Un gigantesco y extravagante artefacto, similar a una campana de bronce incrustada en un armazón con ruedas, conectado mediante hilos de cobre y oro a un enorme cristal de Xion grande como un carro, está siendo manipulado por un sacerdote vípero y dos enormes saurios empapados en sangre.

En un pequeño edificio en ruinas, unos ingenieros del clan Rocasangrienta estaban terminando de activar un ingenio bélico llamado cañón del alba, un artefacto de bronce que, según cuentan los enanos, sería capaz de crear un pequeño Avor que

iluminará toda la ciudad. De ese modo, piensan dejar cegados y en desventaja a morlocks, duérgars y demás esbirros de Drovash. Por desgracia el cañón es una máquina basada parcialmente en tecnología de los Peregrinos y la Orden de Saurania lo ha tomado para destruirlo. Planean destruir la máquina, pero conservar el cristal de Xion totalmente cargado para hacerlo explotar en el corazón de las filas enemigas.

Los enanos Rocasangrienta quieren recuperar ese aparato, que llaman cañón del alba, para proporcionar apoyo a los ejércitos aliados en estos momentos de crisis. No han podido hacerlo antes dado los problemas de manipular tecnología exótica, y están desesperados por llenar Melionii con luz solar. Explicarán que el cañón del alba generará durante horas una enorme esfera luminosa en el techo de la ciudad, con el resplandor de Avor. Si los personajes se interesan por la situación los Rocasangrienta les explicarán cómo «esos salvajes lagartos» se abalanzaron sobre el cañón y los expulsaron bajo amenazas, y que ahora planean hacerlo volar por los aires movidos por el fanatismo. Pedirán que les ayuden a recuperar el arma, aunque sea por la fuerza. Están convencidos de que pueden dar una ayuda vital a los defensores, y que acabarán todos muertos si la Orden de Saurania sigue trasteando con la máquina.

Por su parte, los miembros de la Orden de Saurania son un grupo pequeño de iniciados bastante ignorantes, pero no estúpidos, dirigidos por un fanático sacerdote vípero llamado **Ssakess (El Resurgir del Dragón** pág. 368). Este piensa confiscar el «abominable» cañón del alba para que la Orden lo ponga bajo custodia, y utilizarlo como arma. Planea infiltrarse tras las filas enemigas y hacerlo explotar en un acto de «gloriosa inmolación» causando, teóricamente, incontables bajas a los invasores. Pedirá ayuda para desarmar el cristal de Xion y así poder empezar la infiltración. Considera que los Rocasangrienta son unos renegados aspirantes a Peregrinos, pero afirma pomposamente dejarlos vivir «porque incluso ellos tienen un papel que cumplir en los planes de Ssuchuq», pero no tendrá problemas si acaban muertos. Sus seguidores colaboran con él, movidos por el convencimiento de estar siguiendo la voluntad de su dios, pero si se les hace dudar se volverán con rapidez en contra suya.

Como director de juego puedes permitir tiradas para obtener información que les pueda ayudar a resolver la situación.

Inteligencia (Arcanos)

CD10: Un cristal de Xion tan enorme podría ser peligroso de utilizar, podría explotar.

CD12: Hace mil quinientos años, cuando los saurios aún servían a los Peregrinos, emplearon un artefacto capaz de generar la luz de Avor para cegar a un grupo de svirfneblin rebeldes.

Inteligencia (Historia)

CD10: Hace 100 años la Orden de Saurania pactó un alto el fuego con un grupo de soldados-científicos mida para poder hacer frente a una gran amenaza emergida de un laboratorio de los Peregrinos.

CD12: Los líderes de la Orden de Saurania establecieron que en caso de enorme necesidad los soldados que sirven al poderoso Ssuchuq deben elegir el mal menor a la hora de enfrentarse a una amenaza inconmensurable.

CD 14: Aquellos que no siguieron este mandato durante aquella crisis fueron ejecutados por traidores por la propia Maldición de Ssuchuq.

Inteligencia (Investigación)

CD 12: El cristal de Xion está amarrado al armazón con un cepo de adamantina de fabricación enana, que solo puede abrirse con una llave.

CD 14: Desde esa localización un hipotético sol en miniatura llenaría toda la ciudad con luz.

Inteligencia (Religión)

CD 12: Es el mandato de Ssuchuq mantener Voldor a salvo de los artefactos de los Peregrinos que puedan provocar el surgimiento de unos nuevos Peregrinos.

CD 14: Es el mandato de Ssuchuq combatir por los medios que sean a los más inmundos herederos de los Peregrinos, los infectos bastarre, los hediondos morlocks y los espantosos duérgars. El resto de pueblos pueden ser útiles a Ssuchuq y ser empleados para mantener Saurania a salvo.

CD 16: Es el mandato de Ssuchuq acabar con aquellos más movidos por su propio interés y gloria que por el bien de la Orden de Saurania y sus objetivos.

Sabiduría (Perspicacia)

CD 10: El sacerdote vípero mira preocupadamente hacia la zona del gran frente.

CD 14: El sacerdote vípero lanza excusas contradictorias a sus esbirros.

Si los personajes deciden tratar de convencer a Ssakess para que se retire, deberán superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 12. Si fallan el vípero ordenará a sus guerreros que les ataquen. Si los jugadores emplean como argumentos la información obtenida, como que Ssuchuq exige que colaboren con otras razas o que estén demasiado alejados del frente, no atacarán, sino que dejarán que el vípero se las apañe solo.

Si los personajes optan por desmontar el cañón del alba, deberán superar una prueba de Destreza CD 15 para abrir el cepo. Si lo hacen, los enanos desesperados atacarán la posición hasta las últimas consecuencias. Uno de los ingenieros lleva la llave que permite abrir el cepo. Si el clan Rocasangrienta recupera el cañón del alba y lo utiliza, logrará que se haga la luz dentro de Melionii cegando a duérgars, morlocks, svirfneblins y demás criaturas vulnerables a la luz solar. No ganarán la batalla, pero si otorgarán una ventaja que puede ser crítica.

Si la orden de Saurania utiliza el cristal de Xion como una bomba provocarán una gran destrucción entre morlocks y darán cierto respiro a los defensores (+2 Puntos de Batalla). Durante el encuentro posterior Cruzando el puente los personajes tendrán 9 y no 7 rondas para cruzar el puente antes de que este se destruya. Si los personajes no hacen nada el cañón del alba explotará, matando a todo el mundo en un radio de ¼ de milla.

Cruzando el puente

Mientras os acercáis a El Núcleo podéis ver cómo la horda de Drovash está superando a los defensores, que poco a poco se han retirado al centro de la ciudad. Comprobáis como los túneles y puentes que conectaban los barrios están siendo destruidos, pero eso no parece detener la marea. Mediante poderosos conjuros, el ejército morlock ha creado un nuevo puente que asciende hasta el núcleo y la situación parece más desesperada a cada minuto que pasa. Aunque algunos invasores parecen haber accedido ya a El Núcleo, muchos más corren hacia allí, mientras las máquinas de guerra enanas están lanzando enormes rocas para destrozarse el puente y evitar el avance enemigo. Si queréis llegar rápidamente a El Núcleo debéis empezar a correr bajo la lluvia de proyectiles, por un puente lleno de gnomos de las profundidades que también tratan de cruzar.

Los personajes tienen 7 rondas para cruzar los 150 pies de puente que les separan de El Núcleo. Llegada a la octava

ronda el puente será destruido por las grandes piedras que los Rocasangrienta están lanzando contra este desde los pisos más altos. Lo malo es que, en el centro de la pasarela, a 75 pies de los bordes, hay **ocho gnomos de las profundidades** (*El Resurgir del Dragón* pág. 437) que acaban de dar buena cuenta de los guardias de Lantamar que protegían la posición. Son un grupo de brutos, más parecidos a depredadores salvajes que a disciplinados soldados, sin aprecio por su vida y totalmente dedicados a la voluntad de Xeinoth. Combatirán a los personajes incluso mientras las piedras caen sobre ellos destrozando el lugar.

La lluvia de proyectiles durará 7 turnos. Al inicio de cada turno que los personajes sobre el puente deberán superar una salvación de Destreza CD 8 + número de turnos de lluvia de proyectiles o sufrir 7 (2d6) puntos de daño contundente. Cualquier personaje sobre el puente al inicio del octavo turno cae al agua tras 25 pies de caída, necesitando las tiradas de Atletismo pertinentes para no ser arrastrado por la corriente y poder llegar al otro lado. Sin el puente, los aventureros se verán obligados a trepar o nadar en mitad de la batalla para llegar hasta la siguiente escena.

Enfrentando a Kya Drovash

Ante vosotros se alza la gigantesca estalactita que cuelga del techo de la gruta y forma el núcleo de la ciudad de Melionii. Flotando junto a ella, de igual tamaño, la figura espectral del titán Xeinoth golpea sin piedad la base de la estalactita, que amenaza con desplomarse en cualquier momento. En su interior, a través de las múltiples terrazas, puede observarse como Kya Drovash y sus hombres arrasan a los últimos defensores mientras avanzan hasta la cámara de la reina Venkalii.

Esta es la escena final de la batalla, y la que decidirá el destino de la ciudad de Melionii. La fuerza del titán Xeinoth, invocada a través del giroscopio, que reposa en la mano izquierda de Kya Drovash, va a echar abajo la estalactita que forma El Núcleo. Cualquier intento de ataque o de llamar la atención del titán es inútil, y la única esperanza de los defensores es destruir el giroscopio y derrotar a la líder morlock. Mientras tanto, esta y sus guardaespaldas de élite se han adentrado allí utilizando el puente que han creado y se esmeran en acabar con todos los líderes de los defensores, avanzando hacia la cámara más alta donde la reina Venkalii se ha refugiado con sus escoltas. En ningún momento parecen preocupados porque todo el lugar pueda venirse abajo en cualquier momento con ellos dentro. Esto es así debido al fanatismo hacia su líder, y a que la propia Kya posee un conjuro de Contingencia que le proporcionará una Forma gaseosa si todo se viene abajo.

En esta escena los aventureros tendrán que entrar y enfrentarse a la propia Kya Drovash para destruir el Giroscopio de Xion que tiene en su poder. Esta se enfrentará personalmente a los aventureros, dejándose llevar por la euforia de la inminente victoria, mientras ordena a sus hombres subir y asegurarse que la reina fómiga no escape de la destrucción. Afortunadamente para ella, está custodiada por Aldarana y sus escasas tropas restantes, y no sufrirá daño siempre y cuando el titán no logre destruir El Núcleo.

El combate sigue las normas descritas a continuación. El titán destruirá todo en 15 turnos desde el inicio del combate, matando automáticamente a todos los que se encuentren en su interior salvo que puedan escapar por algún medio en el turno posterior. El titán desaparece y el Giroscopio es destruido si Kya Drovash o el propio Giroscopio llegan a 0 puntos de golpe.

Atacar directamente al giroscopio, que agarra Kya en su mano izquierda, implica una tirada de ataque a CA 20 (la CA de Kya más 2) y cualquier daño que no sea del Lazo irreal es reducido hasta un máximo de 5 puntos de golpe. El giroscopio posee 45 puntos de golpe y cuando es destruido produce una explosión de energía mágica que desintegra automáticamente a Kya Drovash y a cualquiera que lo esté agarrando en ese momento.

Otra opción es matar (no vale con derrotar) a la propia Kya, en cuyo caso el vínculo con el giroscopio se rompe y este queda inerte. Esta opción es mucho más complicada, ya que el valor de desafío de la líder morlock es muy elevado y las posibilidades de fracaso son muy altas. Es más fácil tratar de distraer a la morlock o aguantar sus ataques mientras tratan de destruir el giroscopio. Para hacer esta escena más dinámica y heroica, te recomendamos que permitas e incentives a tus jugadores a utilizar estrategias que les permitan optimizar los cuatro disparos del Lazo irreal, tratando de dispararlo sólo cuando tengan ventaja, por ejemplo, mientras la morlock está distraída, o inmovilizando el giroscopio de algún modo. Si, aun así, el combate resulta ser excesivamente difícil, puedes añadir a algunos PNJs como refuerzo del grupo, como pueden ser Tyrtareo Gelon o Aldarana.

Combate: Tienes los atributos de Kya Drovash en el apéndice. Durante este combate Kya no utiliza su escudo (CA 18), realizando sólo dos ataques por turno con su maza. En este momento tiene 109 puntos de golpe.

Conclusión

Tanto si los jugadores triunfan como si fracasan, todo terminará tras el combate en El Núcleo. Si tienen éxito, los aventureros serán tratados como héroes por los líderes de Melionii y las historias de sus hazañas recorrerán todo Shabana durante mucho tiempo. Los supervivientes morlock volverán a las profundidades, huyendo desordenadamente con la esperanza de reagruparse y volver en el futuro. Además de los puntos de experiencia por derrotar a los enemigos correspondientes, los aventureros reciben 1 000 PX por obtener el Lazo irreal y 1 500 PX por derrotar a Kya Drovash o destruir el giroscopio.

Como parte de su agradecimiento, cada aventurero recibirá un pago en joyas y sal valorado en 500 piezas de oro de manos de la misma reina Venkalii. Los defensores también se ofrecerán a colaborar con los aventureros en cualquier ayuda que necesiten, como puede ser resucitar a un compañero caído o conseguirles una manera rápida de volver a su casa o a la localización que deseen.

Si, al contrario, El Núcleo es destruido y los aventureros derrotados, las fuerzas morlock se marcharán de nuevo a Vajra portando todo el saqueo de la ciudad y dispuestos a reforzar su posición en la zona, para lanzar ataques a la superficie y enriquecerse gracias a los saqueos durante los próximos años. Dependiendo del nivel de crudeza que quieras para tu campaña, es posible que varios aventureros hayan muerto y engrosen las incontables bajas de los defensores, o puede que alguna facción con la que tengan simpatía logre resucitarles al considerarlos aliados valiosos en el futuro.

De cualquier manera, es pronto para saber el alcance real de la batalla. La ciudad se encuentra en ruinas y es imposible conocer el verdadero alcance de los daños sufridos por ambos bandos. En las próximas semanas ambos ejércitos evaluarán sus bajas y tratarán de reconstruir sus filas para seguir luchando por el control de la región. Los resultados finales y sus consecuencias para todo Voldor se conocerán en **Pioneros de Voldor # 2**, de próxima publicación.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Soldado Morlock

Humanoide Mediano (Morlock), neutral malvado

Toscamente equipada, la principal fuerza de combate morlock está formada por pequeñas escuadras de estos luchadores expertos en emboscar a sus enemigos y derribarlos rápidamente para evitar sufrir daños.

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies, 15 pies escalando.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Fue +5, Des +5, Sab +3

Habilidades: Atletismo +5, Sigilo +5, Supervivencia +3

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

Idiomas: Común, morlock.

Desafío: 2 (450 PX)

Sensibilidad a la luz solar. Mientras el soldado morlock esté expuesto a la luz del sol, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción).

Emboscada. En la primera ronda de un combate, el soldado morlock tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que haya sorprendido.

Acciones

Multiataque. El soldado morlock realiza tres ataques cuerpo a cuerpo (dos con su espada larga y uno con su daga) o dos ataques a distancia con sus dagas.

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

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.

Líder Morlock

Humanoide Mediano (Morlock), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 104 (16d8+32)

Velocidad: 30 pies, 15 pies escalando.

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

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

Habilidades: Atletismo +5, Sigilo +5, Supervivencia +3

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

Idiomas: Común, morlock.

Desafío: 4 (1100 PX)

Sensibilidad a la luz solar. Mientras el líder morlock esté expuesto a la luz del sol, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción).

Emboscada. En la primera ronda de un combate, el líder morlock tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que haya sorprendido.

Acciones

Multiataque. El líder morlock puede realizar tres ataques de espada larga o dos ataques de arco largo.

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

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Reacciones

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

Soldado Saurio

Humanoide Mediano (saurio), caótico neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 52 (8d8+16)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

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

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Saurio

Desafío: 2 (450 PX)

Aguantar la respiración. El saurio puede contener la respiración hasta 14 minutos.

Acciones

Multiataque. El soldado saurio realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

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

Lanza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+3) daño perforante.

Jabalina. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Golpe de escudo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (1d4+3) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbada.

Devoto de Nyethorn

No muerto Mediano, legal maligno

Antaño unos sosegados elfos, devotos de su señor Nyethorn, son ahora una cruel burla de lo que fueron. Vestidos con sus hermosas túnicas azules, ahora rasgadas y manchadas de sangre, muestran su rostro pálido y descompuesto con el mismo orgullo élfico que antes lucían sus hermosos rasgos. Se mueven despacio y sus voces son profundas y deformes, aunque sus afiladas garras ennegrecidas pueden golpear con sorprendente rapidez.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 49 (9d8+9)

Velocidad: 25 pies



FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades: Religión +3, Sigilo +5

Vulnerabilidades al daño: Fuego

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

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado

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

Idiomas: Común, élfico.

Desafío: 3 (700 PX)

Resistencia a la expulsión. Los devotos que se encuentren a 100 pies o menos de Nyethorn tienen ventaja en las tiradas de salvación contra los efectos que expulsan a los no muertos.

Acciones

Multiataque. El devoto realiza dos ataques de garra putrefacta.

Garra putrefacta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 7 (1d6+3) puntos de daño cortante más 10 (3d6) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño necrótico recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0 y su cuerpo se convierte en polvo.

Represalia oscura (recarga 5-6). El devoto exhala aire de ultratumba en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11; si falla, recibe 7 (2d6) puntos de daño por frío y 7 (2d6) puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

Nyethorn

Aberración Mediana, legal maligno

El antiguo remedo es ahora una criatura indolente, que suele abstraerse con facilidad en sus propios recuerdos y pensamientos. Bajo la andrajosa túnica negra con la que cubre su aspecto, se encuentra el cuerpo consumido y de tonos argéntea que parece disiparse poco a poco ante la propia mirada. Es un ser poderoso, capaz de utilizar su esencia divina para reforzar su magia, pero que mengua con el paso de los años. No tolerará ningún ataque, pero es consciente de su posición compleja y preferirá manipular a las criaturas inferiores antes que aniquilarlas directamente.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 104 (16d8+32)

Velocidad: 20 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	22 (+6)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +6, Int +10, Car +8

Habilidades: Arcanos +14, Historia +10, Perspicacia +7, Percepción +7

Vulnerabilidades al daño: Radiante

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

Inmunidades al daño: Veneno; necrótico

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, envenenado

Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: Común, peregrino, élfico, telepatía 120 pies

Desafío: 10 (5900 PX)

Esencia divina. Si Nyethorn es destruido, consigue un nuevo cuerpo en 1d6 horas, recupera todos sus puntos de golpe y vuelve a estar activo. El nuevo cuerpo aparece a 5 pies o menos del lugar donde fue destruido.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros de Nyethorn es Inteligencia (salvación de conjuro CD 18, +10 al ataque con ataques de conjuro). Nyethorn puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar magia, Detectar el mal y el bien.

3/día cada uno: Dormir, Hechizar persona, Disipar Magia, Crear muertos vivientes

1/día cada uno: Proyección Astral, Toque vampírico

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

Teleportarse (4/día). Nyethorn se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 120 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver.

Acciones

Toque desintegrador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (3d6) puntos de daño por frío. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 27 (6d8) puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

Defensor astral

Celestial Grande, legal bueno

Estas criaturas forman la principal infantería de las tropas de los planos celestiales. De aspecto humanoide, pero superando los 18 pies de altura, parecen cubiertos de refulgentes armaduras completas que contienen la energía pura que forma su existencia. Esgrimen grandes mandobles a dos manos que calcinan en lugar de cortar, y cuando son derrotados todo su cuerpo se desvanece en energía que retorna al plano de origen.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	11 (+0)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +4

Habilidades: Percepción +2

Resistencias al daño: Radiante

Inmunidades a estados: Asustado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Entiende celestial, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1100 PX)

Acciones

Multiataque. El defensor astral realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mandoble. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6+4) puntos de daño radiante.

Kya Drovash de Craexhin

Humanoide Mediano (Morlock), Neutral Maligno

Clase de Armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Puntos de golpe: 140 (14d10+56)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +10, Con +9, Sab +6.

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

Inmunidades a estados: Asustado.

Habilidades: Atletismo +10, Intimidación +6, Percepción +6

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16.

Idiomas: Común, peregrino y morlock.

Desafío: 14 (11 500 PX)

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo inflige un dado adicional de daño cuando Kya Drovash impacta con ella (incluido en el ataque).



Acciones

Multiatque. Kya Drovash puede usar su Presencia pavorosa. Luego realiza tres ataques cuerpo a cuerpo, dos con su Maza y un Golpe de escudo.

Maza de Xion y Mithril. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +12 al ataque, alcance 5 pies. Impacto: 17 (3d6+7) puntos de daño contundente.

Golpe de escudo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (2d4+5) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 para no quedar tumbada.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija Kya Drovash, que se encuentre a 60 pies o menos de ella y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa de Kya Drovash durante las siguientes 24 horas.

Asimilar psique (recarga 5-6). Kya Drovash elige a una criatura que pueda ver a 30 pies o menos de ella. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 para no sufrir 10 (3d6) puntos de daño psíquico y quedar Aturdido durante 1 minuto. Si una criatura falla la tirada, Kya Drovash puede robar fragmentos de información de su mente.

Reacciones

Parada. Kya Drovash añade 3 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Mercenario Duergar en armadura potenciada

Humanoide Grande (enano), legal malvado

Clase de armadura: 18 (Coraza)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +5

Resistencias al daño: Veneno

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

Idiomas: Enano, infracomún, morlock

Desafío: 4 (1100 PX)

Resistencia duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como a resistirse a quedar hechizado o paralizado.

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

Acciones

Monstruo mecánico. El Mercenario Duergar en armadura potenciada realiza pruebas y tiradas de salvación de Fuerza con ventaja.

Gran pico de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al impactar, distancia 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d12 + 3) puntos de daño perforante.

Lanzallamas (recarga 5-6). El arma expulsa fuego en un cono de 10 pies. Todas las criaturas que se encuentren en esa área deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, una criatura recibe 24 (7d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, recibe la mitad de dicho daño. Si al tirar para recargar se obtiene un 1 en el dado el lanzallamas explota. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de él deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10; si falla, una criatura recibe 20 (6d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad. La explosión quema objetos inflamables dentro del área que nadie lleve puestos ni transporte, y destruye el lanzallamas.

Invisibilidad (recarga después de un descanso largo o corto). El duergar se vuelve invisible mágicamente hasta que ataca, lanza un conjuro, o hasta que se desconcentre, hasta 1 hora (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que el duergar lleve puesto o encima también se vuelve invisible con él.

Mercenario Duergar

Humanoide Mediano (enano), legal malvado

Clase de armadura: 16 (cota de escamas, escudo)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +5

Resistencias al daño: Veneno

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

Idiomas: Enano, infracomún, morlock

Desafío: 2 (450 PX)

Resistencia duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como a resistirse a quedar hechizado o paralizado.

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

Acciones

Agrandar (recarga después de un descanso largo o corto). Durante 1 minuto, el duergar aumenta su tamaño mágicamente, junto con cualquier cosa que lleve puesta o que transporte. Mientras está agrandado, el duergar es Grande, duplica sus puntos de daño en los ataques de armas que se basen en la Fuerza (incluido en los ataques) y realiza pruebas y tiradas de salvación de Fuerza con ventaja. Si el duergar no tiene suficiente espacio para volverse Grande, alcanza el máximo tamaño posible en el espacio disponible.

Hacha sierra automatizada. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al impactar, distancia 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (3d4 + 3) puntos de daño cortante, o 16 (3d8 + 3) puntos de daño cortante mientras está agrandado.

Invisibilidad (recarga después de un descanso largo o corto). El duergar se vuelve invisible mágicamente hasta que ataca, lanza un conjuro o usa su acción de Agrandar, o hasta que se desconcentre, hasta 1 hora (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que el duergar lleve puesto o encima también se vuelve invisible con él.

APÉNDICE II: LA CIUDAD DE MELIONII

Hace siglos cuatro pequeñas ciudades fórmigas independientes que se habían instalado en la región cercana a un gran cruce de los canales de Vajra decidieron unirse para fundar la urbe de Melionii. Desde entonces la metrópoli se ha desarrollado hasta convertirse en un punto comercial esencial en la región, donde convergen los intereses de Vindusan, los Rocasangrienta y Kiralizador, las ciudades fórmigas, compañías de exploradores y toda la región al oeste de las Aurak. A 400 millas al norte de la metrópoli encontramos una Torre de Fulgor, así como las peligrosísimas ruinas de la Urbe de los Espejos, que muchos insensatos exploran año tras año y que utilizan Melionii como cabeza de playa. El comercio que conecta a esas sociedades, así como las redes políticas de alianzas y lealtades juradas, que han mantenido una paz relativa en Shabana, se deben a la seguridad que Melionii aporta a los canales y Vajra.

Datos generales

Metrópolis: 60.798 habitantes (72% Fórmigos, 10% Elfos Banjora, 8% Enanos, 5% Humanos (Shabaudi), 5% otros)

Límite de dinero: 60.000 po (5.000 durante el asedio)

Guardias: 3000 guardias aprox.

Autoridad: La Reina Venkalii; princesas Khuumal, Ravayarus, Vartan y Eldi.

Religiones mayoritarias: Armonía (Eurana), Severidad (Praxis); Culto Cívico.

Melionii es una ciudad dividida en cinco distritos conectados por puentes, y que tienen en el centro El Núcleo. Muchos locales se mueven por los canales, pero la mayoría tiene que utilizar los puentes, aunque estos pueden cerrarse a voluntad de las princesas que gobiernan los barrios. Estas princesas son las hijas predilectas de la reina, que aprenden las labores de gobierno antes de ser escogidas por su madre para la sucesión. Aquellas que no son escogidas o bien permanecen como consejeras hasta la madurez de las nuevas princesas, o abandonan la Melionii para construir nuevas ciudades.

El Núcleo

El corazón de Melionii es conocido como El Núcleo, una enorme estalactita que cuelga sobre el cruce de canales y que se conecta con los demás barrios mediante grandes puentes. Aquí es donde vive la reina Venkalii y se crían los pequeños fórmigos, donde duermen los guardias de la ciudad, donde pasan sus últimos días los ancianos y los enfermos, y donde se realizan los funerales. Melionii nace y muere en El Núcleo, de ahí su importancia vital. No es solo el barrio que conecta a toda la ciudad, también es el centro de su vida política y espiritual.

Hay escasos puestos comerciales en El Núcleo, pero si abundan las embajadas y los consulados, así como las escuelas. La vida en esta zona se desarrolla en las hermosas terrazas escalonadas de las paredes exteriores de la estalactita, desde las cuales se puede admirar la majestuosidad de la ciudad. En el centro del barrio se encuentra la enorme cámara donde reposa la reina Venkalii, que gobierna la ciudad de forma estricta pero maternal. Venkalii es solo la última de una larga sucesión de reinas, y está decidida a que su ciudad vea muchísimas más monarcas en el trono de El Núcleo.

Naklix

El barrio norte de Melionii es el más militarizado, ya que vigilan los canales más críticos, aquellos conectados con la Urbe de los Espejos y la región de Vestigiohundido, donde abundan las amenazas. Desde la fundación de la ciudad Naklix ha sido el barrio de los aventureros y los soldados, de las tabernas más oscuras

y los embarcaderos llenos de sujetos de baja estofa. Aquí se encuentran los más grandes muelles de la ciudad, pero muchos marineros prefieren navegar hasta Cusq'in. Dos grandes esclusas acorazadas abren y cierran los accesos a los canales a voluntad de los fórmigos que vigilan la zona desde dos castillos erizados de armas. La princesa Khuumal es la encargada de gobernar Naklix dado que tiene un marcado gusto por los asuntos bélicos. Es tenida como la más estricta e inmisericorde de las princesas, no en vano es una devota de Dekaeler que aspira a exterminar a todos aquellos que ponen en peligro a su pueblo.

Tambrem

El barrio al levante de Melionii es el distrito de las fábricas, los astilleros, los artesanos, los talleres y las forjas, un lugar ruidoso y lleno de humo. Los fórmigos de este barrio conviven con maestros enanos en sus atestadas pero organizadas calles, siendo un lugar lleno de vida y energía. Es una de las zonas más pobladas de toda la urbe, y es que los fórmigos han logrado construir grandes torres que se elevan por encima de las factorías, y así como chimeneas que evacúan el humo al exterior. La princesa Ravayarus dirige Tambrem, siendo una notable ingeniera implicada no solo en el gobierno del barrio sino en el diseño de algunos de los más importantes proyectos que en él se desarrollan. Quiere mejorar las condiciones de Tambrem, expandiendo nuevos corredores en la roca granita que rodea al barrio, pero de momento no ha recibido permiso de la reina.

Cusq'in

El comercio y la vida corriente de la ciudad se desarrolla en el barrio austral de Melionii. Entre sus calles llenas de zocos, tabernas, posadas, librerías y bazares se pueden encontrar toda clase de productos y servicios, tanto legales como ilegales. Se trafica con secretos, magia, mapas, alimentos, armas, armaduras y Xion, llenando las arcas de la ciudad y de los mercaderes. Aunque las ciudades fórmigas tienen un diseño racional y plantas regulares, Cusq'in es más caótico que el resto de barrios, con calles que serpentean y numerosos callejones. La mayor parte de los fórmigos de Melionii viven en esta zona de la ciudad, pero trabajan en los otros barrios. La princesa Vartan gobierna el barrio más poblado de todo Melionii, ocupándose de que el flujo de mercancías no deje de arribar a la ciudad. Cusq'in está conectado con el exterior gracias a una serie de corredores que conectan el barrio con la formigoesfera y la superficie. En los últimos años ha hablado con su hermana Ravayarus para construir un sistema de elevadores que optimicen esa comunicación. Fiel a Armonía, mantiene un hermoso templo que ejerce como banco en el centro del barrio, donde normalmente se la encuentra atendiendo los problemas diarios.

Andaki

A poniente encontramos el barrio que ejerce como granero de Melionii, una zona de granjas donde se crían gusanos del tamaño de cerdos, setas gigantes y cereales adaptados por los Peregrinos a la vida bajo tierra. Los fórmigos trabajan muy duro para mantener la autonomía alimentaria de su ciudad. Es un barrio tranquilo, salvo cuando el Coliseo se llena de aficionados dispuestos a disfrutar del espectáculo. La princesa Eldi gestiona Andaki con una precisión y previsión pasmosa, pues es consciente de que el futuro de su ciudad depende de sus granjas. Por ello controla con rigurosidad los puentes que permiten acceder al barrio, para evitar que nadie contamine las granjas o envenene al ganado...hecho particularmente difícil cuando los duelos y batallas de honor atraen a miles de asistentes.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Los Furia de Xeinoth Copyright 2018, Nosolorol S.L.; Author Juan Sixto, Pablo Claudio Ganter and Josu Bermúdez.

LA FURIA DE XEINOTH

Entre los zocos de Vindusan, ante la mirada de incontables curiosos, un oráculo de Elethae se retuerce entre visiones profiriendo gritos sobre sombras que amenazan la ciudad. Bajo los árboles de la frondosa Saurania, un clérigo de escamas bronceas observa con preocupación las vísceras del animal sacrificado antes de convocar a sus tropas sagradas. En las oscuras mazmorras de Bajomercado, un prisionero Duergar relata una terrible amenaza a sus interrogadores Rocasangrienta. Por último, un explorador fórmigo alcanza Melionii herido de muerte, transmitiendo con su último aliento la maldición que se cierne sobre las colmenas.

Tambores de guerra emergen desde las profundidades y amenazan con golpear Shabana con una fuerza como no se ha visto desde los tiempos de los Peregrinos. Los ejércitos se están movilizando y los héroes de todo Voldor son tentados con promesas de oro y gloria. ¿Estarán a tiempo de hacer frente a la furia consagrada del Titán Xeinoth?