

ARMONÍA EN LA TORMENTA

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 6



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

PABLO SIXTO

ARMONÍA EN LA TORMENTA



CRÉDITOS

Escrito por
Pablo Sixto

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

Portada de
Alejandro Olmedo

Ilustraciones y mapas de
Esther Sanz

Corrección de
Camino Fuertes Redondo

Revisión de
Rafael Alguacil, Antonio Cruz y Juan Sixto

Stock: agsandrew y torange.biz.

Publicado por Nosolorol SL C/ Ocaña 32. 28047 Madrid

INTRODUCCIÓN

Introducción

El Valle de Nothsa, perdido entre montañas, ha sido el objetivo de decenas de buscadores de reliquias y tesoros durante años. Ahora que ha aparecido un mapa que marca el camino hacia él, comienza una búsqueda a contrarreloj para hacerse con un artefacto de los Peregrinos capaz de alterar los cimientos de la propia realidad.

Armonía en la tormenta es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de Nosolorol Ediciones. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 6 que pueden llegar a alcanzar el nivel 7 durante la parte final de la aventura. Los encuentros están preparados para un grupo de cuatro personajes, pero pueden adaptarse con facilidad para grupos de tres, cinco o seis personajes.

Trasfondo de la aventura

Hace más de mil años, cuando los Peregrinos aún regían el destino del resto de razas, la zona occidental del territorio que hoy en día es Vadania se encontraba bajo el yugo de un poderoso Peregrino, Chraunnus el Extinguido. A pesar de haber pasado a la posteridad por sus dotes nigrománticas y su obsesión con otros planos de energía pura, el tirano tenía planes mucho más terrenales y fáciles de comprender para los mortales.

Preocupado por la posibilidad de perder su posición de poder respecto a otros Peregrinos y por los pocos avances de su investigación, Chraunnus decidió fabricar y animar una armada de constructos para proteger sus dominios de las razas inferiores y poder centrarse en sus estudios. Para completar semejante hazaña sería necesario reunir una cantidad desorbitada de hierro y otros metales, y la única fuente de recursos a su alcance eran las colosales Montañas Esmeralda. Durante semanas dio forma a las cumbres de piedra, moldeándolas como si fueran arcilla hasta crear un valle oculto al resto del mundo. Allí, en el corazón de la cordillera, cientos de esclavos levantaron un asentamiento y comenzaron a excavar en busca de los materiales requeridos por su amo.

La región, conocido como Nothsa por los elfos que la gobernaban y bautizada como La Zanja por los esclavos, fue explotada durante décadas bajo el férreo dominio del Peregrino. Allí los elfos edificaron una ciudad a la que llamaron Liathu'ren. Bajo ella, toneladas de mineral fueron sacadas de la tierra y almacenadas para después ser enviadas al sur a bordo de enormes cargueros que navegaban por el río que corta el valle. Los elfos, sirvientes de Chraunnus, mantenían el orden desde la superficie mientras clanes de enanos y humanos perecían bajo ella, en un laberinto incommensurable de túneles y galerías.

Sin embargo, ni siquiera los más poderosos Peregrinos están a salvo, y Chraunnus se vio amenazado por una criatura capaz de suponer una amenaza a su poder. Surgido de la Dimensión Oscura, donde la energía negativa fluye salvaje y sin control, un antiguo draksa sintió el rastro de la energía arcana de Chraunnus y se materializó en Liathu'ren para darse un festín con los conjuros del Peregrino. Aunque el tirano podría haber acabado con la bestia dimensional, el combate habría menguado considerablemente sus fuerzas y le dejaría vulnerable ante la amenaza de otros rivales Peregrinos, y por ello optó por sacrificar el enclave minero (del que ya había obtenido todo lo necesario) y evitar la lucha.

Canalizando el potencial mágico del xion, almacenado con premeditación en lo profundo de las minas, Chraunnus alteró el flujo del tiempo para atrapar al draksa, obligando a todo el valle a vivir el mismo día una y otra vez. Una vez asegurada la trampa, el Peregrino abrió una pequeña brecha en la realidad en el laboratorio de su torre y abandonó para siempre el lugar para seguir sus experimentos en otras zonas de Vadania. Durante más de mil años, todo el valle ha permanecido anclado en el tiempo, con sus habitantes y la bestia condenados a revivir constantemente el mismo día sin saberlo. Los esfuerzos de Chraunnus por mantener el lugar inaccesible desde el exterior han salvado a muchos aventureros de verse presos en la jaula temporal que aísla Liathu'ren.

Pero algo ha ocurrido recientemente que puede cambiar la situación. Tras hacerse recientemente con el *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*, los estudiosos de la Cofradía de Erekar comenzaron a traducir las anotaciones de las investigaciones arcanas del círculo del Peregrino. Tras varias semanas de trabajo, los maestros de Erekar obtuvieron la traducción de varios pasajes que contenían indicaciones del camino hasta el legendario Valle de Nothsa y, entusiasmados por su descubrimiento, comenzaron los preparativos de un enorme contingente de seguidores de Erekar para buscar tan fantástico lugar.

Al oír noticias al respecto, otro grupo de magos interesados en dichos textos se pusieron en marcha. La Cábala de la Armonía Celeste, una facción del Imperio Mida que ansía el conocimiento de los Peregrinos para obtener poder en la corte, envió a uno de sus mejores agentes, Cestor Naiel, a hacerse con el vademécum. Para lograr su objetivo, adquirieron los servicios de un grupo de aventureros de siniestras intenciones, los Adalides Errantes de Amtusku, para que ayudasen al agente mida a cumplir su misión. Cestor y los Adalides Errantes se desplazaron hasta Tabalard y asaltaron la fortaleza de la Cofradía, y en medio del caos provocado, teniendo que combatir contra los paladines que la custodiaban, lograron hacerse con varias de las páginas de los escritos de Chraunnus y su traducción y huir hacia el sur sin ser atrapados.

Días más tarde llegaron a Antalare y compraron la ayuda de una artesana local con muchas deudas llamada Jenda Sonfort. Su idea era permanecer ocultos hasta que llegasen los refuerzos de la Cábala de la Armonía Celeste y les entregasen el pago para que después los conspiradores mida se internasen en las Montañas Esmeralda en busca del misterioso Valle de Nothsa. Sin embargo, Cestor Naiel llevaba días leyendo los textos traducidos de Chraunnus, y finalmente logró descifrar la ruta que marca el camino hacia el Valle de Nothsa. Cegado por la ambición al imaginar todo lo que la organización mida podría ofrecerle a cambio de los tesoros que pudiese haber allí, Cestor recogió todas sus pertenencias una noche, abandonó al resto de participantes del robo y, antes de irse, enterró cerca de la posada Los Tres Sapos un estuche de pergaminos con sus apuntes sobre la investigación y su anillo de la Cábala, sabiendo que así sus compañeros de la Cábala lo podrían rastrear y encontrar una transcripción de su investigación, incluida una ruta al valle, para seguirle.

Tras la traición de Cestor, Sana, líder de los Adalides Errantes, ha permanecido oculta en Antalare junto a sus hombres buscando la forma de salir del apuro y obtener beneficios al mismo tiempo. Para no ser importunados, han decidido fingir ser un grupo de reputados aventureros, ganándose así la

amistad y el respeto del alcalde de Antalare, a quien han hechizado para tenerlo de su parte. Por otro lado, Cestor ha logrado llegar hasta Liathú'ren, donde se ha quedado atrapado en la corriente temporal. A pesar de sus intentos por escapar, las energías temporales del lugar han golpeado su mente con dureza hasta hacerle olvidar su pasado y su identidad, haciéndole creer que es un habitante más del lugar.

Dónde transcurre la aventura

Armonía en la tormenta transcurre en la región occidental de Vadanía, no muy lejos de la frontera oeste del reino. Es una zona poco poblada, con pequeños pueblos en valles donde abundan los bosques frondosos y los ríos caudalosos. En este lugar se encuentra Antalare, uno de los muchos pueblos que han surgido a los pies de la cordillera de las Montañas Esmeralda. Todos estos pueblos están conectados con Tabalard, la gran ciudad más cercana, a la que pueden llegar siguiendo un camino que acompaña al río Kurhaza.

Resumen de la aventura

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

PARTE I: CAZANDO RATAS

Los aventureros han sido contratados para recuperar una reliquia que ha sido robada de un santuario de Erekar, varias páginas arrancadas del *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*. Se conoce que los ladrones han pasado por Antalare, por lo que los aventureros llegan al lugar dispuestos a encontrarles. Deberán seguir el rastro de los fugitivos entre el bullicio del mayor mercado de armas de la ciudad, desentrañar las leyendas locales para descubrir el objetivo de los ladrones y entrar de lleno en los bajos fondos de Antalare para dar con ellos. Tras descubrir que el grupo de héroes que hay en la ciudad, los Adalides Errantes, son los culpables del robo, y traer la paz al pueblo, sus pasos los llevarán hasta las Montañas Esmeralda, donde se oculta el Valle de Nothsa, para recuperar el preciado botín.

PARTE II: CAUTIVERIO ETERNO

Al adentrarse en el legendario Valle de Nothsa, los aventureros han sufrido el mismo destino que el ladrón del vademécum. Todo el valle es una enorme trampa temporal en la que los habitantes, y ahora los aventureros, repiten constantemente el mismo día. Por si esto no fuera suficientemente grave, comparten cautiverio con un draksa, una bestia dimensional sedienta de sangre y magia. La única manera de salir de allí es desentrañar la historia de Liathú'ren y descubrir los secretos que Chraunnus dejó en su fortaleza, reviviendo el mismo día una y otra vez antes de que olviden sus vidas pasadas y crean ser parte de la ciudad eternamente.

Ganchos de la aventura

El gancho de la aventura es la petición a los aventureros de que recuperen las páginas robadas del *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*. Este antiguo artefacto estaba bajo custodia en la fortaleza de la Cofradía de Erekar en Tabalard, y ha sido robado junto a un puñado de objetos mágicos y reliquias allí almacenadas. Las páginas robadas marcan el camino hasta el Valle de Nothsa, así que es presumible que los ladrones se dirigen hacia allí, por lo que los maestros de la Cofradía de Erekar están convencidos de que tendrán que pasar por el pueblo de Antalare.

La Cofradía de Erekar ha pedido ayuda a los aventureros y les han enviado la información al respecto para que viajen a

EL CAMINO DESDE LA CORDILLERA DE XARKAZ

Aunque esta aventura puede jugarse de manera independiente, es posible que el grupo de aventureros se haya enfrentado a los gigantes, y otros enemigos, en la aventura **Los Gigantes de Xarkaz**. Como cada grupo de aventureros es un mundo, te ofrecemos unos consejos de cómo unir estas aventuras en función de que ocurriese con el *Vademécum de Chraunnus el Extinguido* en tu partida:

LA COFRADÍA DE EREKAR TIENE EL VADEMÉCUM

¡Perfecto! Los eruditos de la cofradía lo guardaban y descifraban hasta que fue robado.

EL VADEMÉCUM QUEDÓ ABANDONADO EN LA CORDILLERA DE XARKAZ

Aunque los aventureros no se hicieran con él, posteriores grupos de la orden se han abierto paso hasta allí y han recuperado el valioso compendio.

LOS AVENTUREROS HAN VENDIDO

EL VADEMÉCUM EN EL MERCADO NEGRO

Esta clase de objetos suelen ir de mano en mano, más aún si no se pueden descifrar fácilmente. Es por ello por lo que la Cofradía de Erekar ha acabado pagando una gran suma de oro para hacerse con el vademécum. Al fin y al cabo, para Movaris, el comerciante elfo de objetos antiguos más famoso de Voldor, ya no tiene gran valor tras haber encontrado entre sus páginas todo lo que buscaba.

LOS AVENTUREROS TIENEN EN SU PODER EL VADEMÉCUM

Esta es la opción que, de primeras, más problemas puede causar para continuar el ciclo de Xarkaz. Aun así, hay soluciones. Una posibilidad es que, dado que los clérigos de Erekar siguen estudiando las ruinas de la cordillera, se pongan en contacto con los aventureros para pedirles el vademécum, ya que han aprendido cómo descifrarlo, para después compartir con ellos todo el conocimiento que poseen sus páginas. Si acceden, el vademécum será robado y los aventureros deberán ir a recuperar lo que es suyo.

Si los aventureros jamás confiarán lo suficiente en la orden para esto, simplemente considera que la ruta hasta el Valle de Nothsa ha salido de otra fuente de conocimiento rescatada por la Cofradía de Erekar en la cordillera de Xarkaz, como el *Compendio de los secretos* o la *Calavera susurrante de Obsidiana*. Que los clérigos hayan podido traducir estos textos puede interesar a los aventureros que busquen descifrar los textos del vademécum.

Antalare a recuperarlo. Los seguidores del dios del conocimiento pueden haber contactado con los aventureros por alguna de las siguientes razones:

Viejos colaboradores. La Cofradía de Erekar ya han contado con la ayuda de los aventureros en ocasiones anteriores, y estos cumplieron sus expectativas. Es por ello que los sabios y estudiosos han solicitado al grupo su ayuda para recuperar tan importante conocimiento.

Investigadores de lo extraño. Los estudiosos de la Cofradía de Erekar saben que los aventureros comparten con ellos el deseo de desentrañar misterios ocultos y las ganas de enfrentarse a lo desconocido. Por ello les han ofrecido la oportunidad de poner sus manos sobre una fuente de conocimiento tan atrayente como el vademécum a cambio de que este vuelva a la seguridad de la fortaleza de la cofradía en Tabalard.

El oro por encima del conocimiento. Aunque se trata de una orden de sacerdotes dedicada a la búsqueda de conocimiento, la Cofradía de Erekar es una de las figuras políticas dominantes en Tabalard y en sus arcas guardan una buena cantidad de oro y objetos mágicos que reciben a cambio de sus servicios como eruditos. Para recuperar las páginas robadas de su preciado vademécum, han ofrecido al grupo una buena suma de oro si lo traen en perfecto estado hasta Tabalard.



Sin embargo, la Cofradía de Erekar no es la única facción que ha puesto interés en recuperar los objetos extraídos de su fortaleza durante el asalto. Si el grupo de aventureros no está acostumbrado a trabajar con gente de bien, puede que hayan obtenido la información sobre el vademécum por otras fuentes. Estos son algunos casos posibles:

Sin honor entre ladrones. La información sobre el allanamiento al santuario de Tabalard ha corrido como la pólvora entre los bajos fondos de todas las ciudades de Vadania, y todo el mundo sabe que se podría obtener una gran suma de dinero en el mercado de antigüedades por semejantes productos. Es un secreto a voces que los ladrones han huido hacia Antalare, al sur de Tabalard, y pronto decenas de saqueadores y aventureros viajarán hacia allí con el fin de encontrar el Valle de Nothsa. Quien se haga primero con la ruta al valle obtendrá las mayores riquezas.

Intereses políticos. Algunos sectores del gobierno del Imperio Mida opinan que los humanos no pueden hacerse responsables de ciertos artefactos, y este robo lo demuestra. Un grupo con contactos con el Imperio Mida o que haya trabajado para alguno de sus representantes, como la prefecta de Kaosi, puede ser contactado para que se encargue de resolver el robo y poner las páginas del vademécum y la ruta al Valle de Nothsa a buen recaudo en la capital del Imperio y no en manos de clérigos y sacerdotes que no pueden defenderlos.

Resumen de personajes no jugadores

A continuación se presenta un pequeño resumen de los personajes no jugadores más relevantes para la historia. Para que sea más fácil de entender, se han dividido en dos grupos, los personajes de Antalare, que tienen importancia en la «Parte I», y los personajes del Valle de Nothsa, que aparecen en la «Parte II».

ANTALARE

Sana Colarroída. Ladrona kitsune y agente de los Adalides Errantes de Amtusku. Líder de un aparente grupo de aventureros y cazafortunas, Sana fue contratada para robar el *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*. Ahora ha huido hasta Antalare para ponerse en contacto con el contratista y entregar el botín para poder hacerse con su merecida recompensa.

Alcalde Leedon. Guardia vadanio a cargo del pueblo. Ha sido el alcalde durante varios años y cuenta con una gran experiencia en el cargo. Le gusta estar rodeado de gente de confianza, por lo que ha puesto a su hijo al cargo de la guardia. Recientemente recibió a los Adalides Errantes en su despacho y desde entonces se encuentra hechizado por ellos.

Jenda Sonfort. Artesana vadaniana arruinada. El humilde puesto de venta de armas que Jenda posee en la Ronda de Hierro ha sucumbido ante la competencia realizada por otros vendedores y pronto desaparecerá. Desesperada, Jenda se ha visto obligada a hacer tratos con Sana Colarroída para poder ganar cierto beneficio a costa del suyo.

VALLE DE NOTHSA

Dralia Llantoespina. Combatiente elfa y gobernadora de Lia-thu'ren. Tras obtener honores purgando las junglas orientales de saurios fugados, Chraunnus la recompensó con la existencia eterna, convirtiéndola en vampira, y la nombró máxima autoridad del enclave minero del Valle de Nothsa. Governa con mano de hierro desde la ciudadela élfica, asegurándose de que todos cumplan la voluntad de su señor.

Maehir Lanzamarga. Erudito elfo con un don por los constructos arcanos y la elaboración de objetos mágicos. Su inutilidad para la guerra se compensa con su agudo intelecto, que le ha servido para obtener respeto y poder a la sombra de Chraunnus.

Su posición como archimago de Liathú'ren le ha dado acceso a todos los vicios y placeres que siempre ha deseado.

Mugo. Druida duérgar y patriarca del clan Cumbrebasalto. Anciano incluso para los estándares enanos, Mugo ha dado paz terrenal y de espíritu a sus hermanos durante siglos. Aunque ahora apenas puede moverse, sigue cumpliendo con su deber desde lo profundo de las minas, donde mora con sus enjambres de insectos.

Nibeh. Sacerdotisa vadiana de Los Postrados. Destinada a servir en las granjas de Nothsa utilizadas para alimentar a los esclavos, Nibeh ofrece consuelo y ayuda a los humanos que la

necesiten. Es el centro de una religión que está expandiéndose entre los esclavos de las plantaciones a toda velocidad.

Anto/Cestor Naiel. Estudioso de los Peregrinos mida y cautelador de vientos en el puerto de Liathú'ren. Cestor Naiel fue el que ideó el robo al santuario de Erekar y la última persona que ha tenido en sus manos el *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*. Ansioso por acceder a los artefactos del Valle de Nothsa, se vio atrapado por la anomalía temporal y su mente ha sido moldeada hasta aceptar su lugar como Anto, un arcano del puerto encargado de crear corrientes de viento para ayudar al movimiento de los enormes barcos que salen cargados de mineral.

PARTE I: CAZANDO RATAS

La Cofradía de Erekar ha enviado cartas a aquellos que cuentan con su confianza pidiendo ayuda para recuperar las páginas robadas del vademécum y las traducciones. Si el grupo es cercano a la cofradía, es probable que haya recibido la misiva, si no, puede haber llegado a sus manos a través de contactos en los bajos fondos u otras facciones que se hayan hecho con dicha carta, seguramente arrebatándosela por la fuerza a algún aliado de la Cofradía de Erekar.

Tengan la motivación que tengan e independientemente de que trabajen para la Cofradía de Erekar o tengan otros patrones, el grupo de aventureros ha viajado hacia un pueblo llamado Antalare siguiendo los pasos del grupo de ladrones que ha saqueado la cámara de seguridad de la Cofradía de Erekar en Tabalard. La información con la que cuentan es que los saqueadores se dirigen hacia dicho pueblo, pero no tienen más datos al respecto. Es por ello por lo que, probablemente, el primer objetivo de los personajes jugadores sea encontrar el rastro de los fugitivos y aprovechar para obtener toda la información posible.

La parte de la aventura que se desarrolla en este pueblo cuenta con varias escenas, cada una de ellas pensada para tener lugar cuando los personajes visiten los cuatro puntos más característicos y concurridos de Antalare. Estas pequeñas búsquedas permitirán a los jugadores obtener pistas e información interesante, pero no son imprescindibles para el desarrollo de la aventura. Como director de juego siéntete libre de jugarlas en el orden que mejor se ajuste a la investigación realizada por los personajes. Cuando creas que ya han descubierto todo lo que creas conveniente sobre Cestor Naiel, Sana Colarroída o los Adalides Errantes de Amtusku, da comienzo a la escena «Una llamada de auxilio». Si los descubrimientos del grupo les llevan a tomar la decisión de atacar a los Adalides Errantes, puede que dicha escena no sea necesaria. En ese caso, podrán enfrentarse a Sana y a sus compañeros en la Torre Argéntea todo el día, salvo por los pequeños viajes que realicen a la casa de Jenda Sonfort.

Llegada a Antalare

A pesar de la cercanía con las Montañas Esmeralda, con sus cimas cubiertas de nieve, el tiempo en Vadiana es generoso con los viajeros estos días y el viaje hasta Antalare no debería tener demasiadas complicaciones para ellos. El camino que acompaña al río es una ruta tranquila con decenas de granjas y pequeñas aldeas en las que cualquier viajero puede reponer víveres y descansar unas horas junto a un cálido fuego. Cuando los aventureros estén llegando a Antalare, lee o parafrasea el siguiente texto:

Al acercaros a vuestro destino lo primero que avistáis en la lejanía es una alta torre en la que se reflejan intensamente los rayos del sol. No tardáis en distinguir decenas de edificios de distintos tamaños, pero todos ellos de piedra color grisáceo y tejados de paja y carrizo. El bullicio propio de un mercado llega a vuestros oídos y observáis a multitud de personas, en su mayoría humanos, que recorren la calle principal de Antalare cargando con herramientas, sacos de cereal y bagatelas. A pesar del ambiente afable que presenta el pueblo, en algún lugar deben quedar rastros del paso de los criminales que han saqueado el arca de la Cofradía de Erekar.

Una vez llegados al pueblo de Antalare, tus jugadores deberán empezar a buscar información. Los lugares más obvios donde buscar información son los siguientes: el archivo de

Estimado amigo:

Lo impensable ha ocurrido, y todo por culpa de nuestro desmesurado orgullo y falta de precaución. El descubrimiento de un mapa hacia el legendario Valle de Nothsa alegró tanto a los miembros de nuestra orden y a los Señores de Tabalard que no se dudó en anunciarlo públicamente. Eso ha atraído a nuestros enemigos a nuestra propia casa. La cámara acorazada de nuestro santuario en Tabalard ha sido asaltada por malintencionados ladrones y las páginas del vademécum que el sabio Lasra estaba estudiando han sido robadas.

Los asaltantes conocían el lugar, sus rostros parecían demoníacos bajo la luz de la luna y las sombras de la noche trabajaban a su servicio, por lo que no fueron útiles ninguna de nuestras defensas. Sean quienes sean, es menester que no lleguen al Valle de Nothsa, pues allí pueden ocultarse los más valiosos trabajos de Chraunnus. ¡No pueden caer en malas manos!

Por ello, amigo, te pedimos que viajes a Antalare, pueblo a los pies de las Montañas Esmeralda, pues es el último lugar habitado hacia la cordillera que esconde el valle. Por ahí deben de pasar los saqueadores antes o después. Esta es la única pista de la que disponemos, pues la maestra Dunla no es capaz de ver nada con sus dones adivinatorios. Una vez más la Cofradía de Erekar necesita de vuestros servicios.

Que vuestro camino esté lleno de suerte y conocimiento.

Preceptor Neokazu

Mannas, el cuartel de la Orden de la Maza Exultante, la Ronda De Hierro, la Torre Argéntea y la taberna Los Tres Sapos. Puedes encontrar descripciones de estos lugares y los personajes que allí residen en el «Apéndice I».

1. LA POSADA LOS TRES SAPOS

1A. Planta baja

La enorme posada situada al extremo de la Ronda de Hierro se encuentra especialmente concurrida, y prácticamente todas las mesas de la planta inferior se encuentran ocupadas. Cuando entren, lee o parafrasea el siguiente texto:

Al cruzar la puerta de madera de la posada, un intenso aroma a carne asada y especias os atrapa. El salón cuenta con una docena de mesas, la mayoría ya ocupadas, y una chimenea caliente la estancia al tiempo que proyecta sombras que danzan por las paredes. Tras la barra, una mujer humana de aspecto cansado sirve comida en platos que una pareja de pequeños felínidos lleva hasta los clientes, correteando apresuradamente entre ellos.

Nada más entrar, Redda indicará al grupo que ocupen una mesa y que enseguida les atenderá. Cuando la comida haya terminado y todo se calme, tanto ella como su pareja, Johe, se acercarán al grupo para conversar.

Si los aventureros tratan de alquilar una habitación, Johe negará con la cabeza a la vez que emite un suave bufido para posteriormente confesarles que no queda ninguna habitación libre en la posada. Tras revisar su libro de clientes, volverá a la mesa del grupo para ofrecerles una posible alternativa a la falta de habitaciones. Uno de sus clientes, un mida llamado Gescho, llegado hace dos días, pagó una habitación de varias camas a pesar de venir él solo. Desde ese día no han vuelto a verle y la puerta está cerrada desde dentro, por lo que Johe no puede entrar en ella a ver si el mida se encuentra bien o le ha ocurrido algo. Es por ello por lo que ha decidido ofrecer a los aventureros que se queden en dicho cuarto el tiempo que necesiten a cambio de que logren abrir la puerta sin echarla a perder.

1B. El cuarto común del final del pasillo

La puerta de la habitación es una vieja puerta de madera oscura cubierta de manchas de todo tipo. Una cerradura de hierro con restos de óxido es lo único llamativo de la puerta. Un personaje que tenga competencia con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba de Destreza CD 15, pero también se puede abrir a golpes con una prueba de Fuerza CD 13, aunque la cerradura quedará inservible al romperse el pestillo.

La habitación de la posada cuenta con dos ventanas que dan a la fachada de la taberna, donde se encuentran las caballerizas. Subir al techo de estas y de ahí entrar por la ventana no es complicado, y cualquier personaje puede lograrlo con una prueba de Fuerza (Atletismo) a CD 10.

Una vez logren acceder al cuarto común, lee o parafrasea el siguiente texto:

La habitación presenta un aspecto lamentable ante vuestros ojos. Los seis camastros del dormitorio han sido apartados contra las paredes, dejando un gran espacio vacío en el centro de la sala, impregnada de un fuerte olor a incienso y con un amplio círculo de polvo trazado en el suelo. En su interior, los restos de un conejo han sido troceados violentamente y sus vísceras yacen desparpilladas por el cuarto. En la esquina de la estancia, una vieja mesa de madera tiene manchas de quemaduras y está cubierta de cenizas y restos de pergaminos que han sido abrasados por las llamas.

El anterior huésped de la habitación, Cestor Naiel, empleó el cuarto como lugar en el que llevar a cabo una serie de rituales para ver qué curso de acción debía tomar. Temiendo que los clérigos de Tabalard pudiesen tratar de encontrarle, su primer acto fue crear un círculo de protección en la habitación para evitar ser espiado mediante magia. Dudando sobre si seguir su propio plan u obedecer al pie de la letra las órdenes de la Cábala de la Armonía Celeste, Cestor realizó el conjuro Adivinación. También apiló todas sus notas y pergaminos mágicos que le habían entregado para esta misión y les prendió fuego por miedo a que alguien pudiera encontrarlos.

El agente mida, paranoico como pocos, dejó antes de su huida una sorpresa desagradable para quien le siguiese los pasos. Entre las vigas del techo, en el desván, descansan dos pudín negro (**El Resurgir del Dragón**, página 397) que, mientras los jugadores investigan en el cuarto, se filtrarán entre las maderas del techo, adoptando su máximo tamaño, y caerán sobre los intrusos con la intención de atraparlos y devorarlos.

La habitación cuenta con muchas cosas que pueden llamar la atención de los aventureros, y estos pueden obtener pistas de lo ocurrido realizando pruebas de distintas habilidades:

- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Han tenido lugar como mínimo dos conjuros arcanos en este lugar. El lanzador de dichos conjuros era un experto que sabía perfectamente lo que estaba haciendo.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 14:** El uso de pequeños animales y sus vísceras es común en aquellos conjuros que tratan de discernir el futuro o el pasado. Por otro lado, los círculos de polvo de plata son un elemento común en gran cantidad de encantamientos de protección.
- **Inteligencia (Arcanos) CD 17:** El incienso y las vísceras son componentes empleados en rituales de adivinación. La elección de vísceras como foco denota que el lanzador de conjuros es un nigromante.
- **Inteligencia (Investigación): CD 12:** Esta habitación lleva en este estado más de un día. Nadie ha pasado por aquí desde entonces.
- **Sabiduría (Naturaleza) CD 12:** El conejo eviscerado en el centro de la sala no es habitual en esta región. Es un animal que puede encontrarse comúnmente en el Imperio Mida; algunos jóvenes incluso los adoptan como mascotas.
- **Sabiduría (Percepción) CD 10:** Hay pequeñas marcas en el marco de la ventana y parte de la fachada, así como un pequeño rastro de cenizas. Todo parece indicar que alguien se descolgó desde la ventana hasta el patio trasero.
- **Sabiduría (Percepción) CD 12:** Desde la ventana se ve una zona del patio trasero en la que la tierra está removida y esparcida junto a las raíces de un árbol seco. Es probable que alguien haya desenterrado algo de ahí recientemente.

Revisando las notas quemadas, los aventureros pueden tratar de salvar y recomponer algunos de los pergaminos que no fueron totalmente consumidos por el fuego. Para ello es necesario tener éxito en una tirada de Inteligencia (Investigación) a CD 15, y en caso de éxito, los aventureros obtendrán dos pergaminos en un lenguaje cifrado que podrán traducir mediante una tirada de Inteligencia CD 17 o con la ayuda de Mannas, el archivista de Antalare. Estos pergaminos contienen dos conjuros, *Escalada de araña* y *Reanimar a los muertos*.

2. LA RONDA DE HIERRO

La principal avenida de puestos de venta está llena de toda clase de individuos, como siempre que tiene lugar un mercado en Antalare. Es el lugar perfecto para que los aventureros

comprende lo que necesiten y repongan víveres. Además, la Ronda de Hierro es el mejor sitio para enterarse de los rumores y cotilleos locales. A continuación se listan algunas de las habladurías que corren por las calles de Antalare estos días. Como director de juego, no dudes en añadir algunas de tu propia cosecha o cambiar lo que creas necesario.

1. Un grupo de aventureros llegó a Antalare hace dos jornadas, en mitad de la noche. Ahora están asentados en la Torre Argéntea. [Verdadero]
2. Un paladín de tierras lejanas ha llegado a Antalare para deponer a la abadesa Isenthy, que ha cometido herejía. [Falso]
3. Algunos cadetes de la Orden de la Maza Exultante son niños robados a sus padres en localidades cercanas. [Falso]
4. Jenda Sonfort perdió un cargamento de herramientas al ser asaltada en el camino hace unos meses y apenas tiene dinero para salir adelante. [Verdadero]
5. Se han visto a varios niños del pueblo moviéndose por la ribera del río, en la zona cercana a las granjas, a altas horas de la noche. [Verdadero]
6. Johe asesinó a su esposa hace unos años y la enterró en el patio trasero de su taberna. [Falso]
7. Varios kitsune han llegado a Antalare y se dedican a robar grano y ganado de las granjas que rodean el pueblo. [Falso]

En mitad del jolgorio y bullicio del mercado de la Ronda de Hierro, Yiu y otros niños del pueblo aprovechan para mezclarse entre la multitud y vaciar algunas bolsas de monedas. Cualquier personaje que se encuentre en la escena se dará cuenta de los delitos de la banda de niños si tiene éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) de CD 12, y si trata de dar la alarma o atrapar a los granujas, estos echarán a correr entre la multitud para ponerse a salvo en un refugio cercano, un pequeño cobertizo junto a la herrería de Omand. La entrada a este escondite desde la avenida del mercado se encuentra entre unos tablones viejos amontonados junto a una valla, y es necesario tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) de CD 10 para encontrarla.

2A. El cobertizo de Yiu

En el interior del pequeño cobertizo, de apenas 10 pies en su lado corto y 15 en su pared más larga, pueden encontrarse toda clase de herramientas y aparejos de pesca abandonados y consumidos por el óxido. Yiu y el resto de niños emplean este lugar como cuartel de su pequeña banda de ladrones y aquí guardan el botín de los pequeños robos que han estado cometiendo.

Su primera reacción ante cualquier intruso será amenazarlo con los pequeños cuchillos y piedras afiladas que emplean como armas, pero aunque puedan parecer violentos, no tienen ninguna intención de pelear en serio y se rendirán ante cualquier adulto que ejerza violencia física real contra ellos.

Las posesiones de los pequeños se encuentran en una vieja caja de madera: 12 monedas de oro, un martillo y un mazo viejos, una balanza de mercader que pertenecía a Omand y un anillo de plata élfica valorado en 50 monedas de oro. Yiu y los suyos se negarán a entregar sus ganancias a los aventureros, aunque terminarán haciéndolo a regañadientes si estos tienen éxito en una tirada de Carisma (Persuasión) CD 12 o de Carisma (Intimidación) CD 10.

Si los personajes logran hacer que los niños entreguen sus ganancias apelando a la ley o a que deben hacer lo correcto, la niña les echará en cara que se dedican a perseguir pequeños hurtos, pero que no han hecho nada por encontrar a su amigo Dass.

Si indagan al respecto u ofrecen su ayuda desinteresadamente, Yiu les relatará, con lágrimas en los ojos, que lleva más de un día sin ver a Dass, un huérfano que dormía junto a ella algunas noches en la forja de Omand. La última vez que se vieron, Dass le comentó a la joven que había conseguido un contrato gracias a un kitsune recién llegado al pueblo, pero no conoce más detalles al respecto. El último sitio en el que fue visto el huérfano fue camino a la ribera del río, antes del ocaso. Por muy orgullosa y cortante que sea Yiu normalmente, su preocupación por Dass es genuina y sincera, y terminará suplicando a los aventureros que traigan de vuelta a su amigo.

2B. La ribera del río Kurhaza

El río Kurhaza baja rápido y salvaje durante gran parte del año, recogiendo el agua de las cimas de las Montañas Esmeralda. Entre el pueblo y la ciudad hay unos terrenos donde el suelo es blando y fangoso, demasiado para edificar sobre él: es a esta zona a la que se acercan los pueblerinos para tratar de pescar los peces que pueblan el Kurhaza. Cuando los personajes lleguen a esta zona, lee o parafrasea el siguiente texto:

El río apenas tiene caudal estos días, y ante vosotros se presenta un terreno de suelo irregular y abundante lodo. Apenas crecen árboles en esta orilla, pero todo está cubierto de matorrales y zarzales. Cerca del río se forman balsas de agua estancada cubierta de insectos que deambulan por su superficie. No podéis evitar pensar en que un paso en falso en este lugar puede significar acabar preso del fango o precipitarse a las frías aguas del Kurhaza.

Aquí fue donde hace dos noches acudió el joven Dass a reunirse con Sana Colaroida. La kitsune no confiaba plenamente en su compañero de delitos, Cestor Naiel, por lo que contrató al joven para que vigilase la taberna Los Tres Sapos y le informase todas las noches de los movimientos del mida. Dass cumplió con facilidad la misión que le había encomendado aquella extraña mujer: tras ver al miembro de la Cábala de la Armonía Celeste prender fuego a varios pergaminos en su cuarto de la taberna y salir en mitad de la noche por la ventana, el entusiasta huérfano corrió a seguirlo, y al ver que enterraba algo entre las raíces de un árbol cercano a la taberna, Dass esperó a que el mida se marchara y lo desenterró. Después corrió hasta el punto de encuentro para contarle lo ocurrido a Sana y entregarle el estuche de pergaminos, aunque no pudo resistir la tentación de quedarse el anillo por si resultaba ser valioso. Tras hacerlo, y habiéndose convertido sin saberlo en un cabo suelto, Sana acabó con su vida con una certera estocada y arrojó el cadáver del joven al río.

Dar con el rastro que ha dejado Dass tras sus varias idas y venidas no es complicado y se puede hacer teniendo éxito en una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 12. A apenas una milla de distancia de Antalare hay un pequeño claro en el que tenían lugar las reuniones nocturnas. El suelo se encuentra cubierto de abundante sangre seca y la tierra parece removida, como si alguien hubiese arrastrado un enorme peso hacia el río. A escasos metros de ahí, hundido en una pequeña ciénaga junto a un recodo del río, se encuentra el cadáver a medio devorar de Dass. Sus restos han caído a una zona de apareamiento de tres osos lechuza (**El Resurgir del Dragón**, página 459) que atacarán a cualquier aventurero que se adentre en su territorio.

Cuando los personajes logren acercarse al cuerpo de Dass, verán que ha sido salvajemente desfigurado por los picos de los osos lechuza. Aun así, todavía es posible encontrar algo de información en los restos del joven huérfano realizando pruebas de distintas habilidades:

- **Sabiduría (Medicina) CD 13:** El joven muchacho no ha muerto por las abundantes heridas de mordiscos que cubren su cuerpo: tiene un profundo corte en el lateral del cuello, propio de un arma perforante, probablemente una espada corta o un estoque.
- **Inteligencia (Investigación) CD 15:** El cuchillo de caza de Dass sigue en su cinturón, por lo que es probable que se viera sorprendido por el ataque y no tuviese oportunidad de defenderse.

Si registran el cuerpo del niño, los personajes encontrarán en su bolsa, cubierto de restos de tierra, un llamativo anillo de piedra negra con tres pequeños zafiros engarzados en él que recuerdan a estrellas brillando en la noche. Se trata de un *anillo de noche estrellada* de tres zafiros que le fue entregado a Cestor Naiel por sus superiores al entrar a formar parte de la Cábala de la Armonía Celeste. El mida lo dejó junto a sus apuntes, escondido bajo tierra, sabiendo que sus compañeros de la Cábala podrían localizarlo mediante magia y encontrar lo que había escondido, pero no contaba con que fuera recogido por Dass, que decidió guardárselo para venderlo en el mercado días después. La joya no solo posee cualidades arcanas, sino que tiene un gran valor sentimental para el mida. Tener éxito en una tirada de Inteligencia (Historia) CD 12 permitirá a los jugadores reconocer que se trata de un anillo de manufactura y simbología mida.

3. CUARTEL DE LA ORDEN DE LA MAZA EXULTANTE

Cuando los personajes lleguen al cuartel, lee o parafrasea el siguiente texto:

La enorme mole rectangular que se alza ante vosotros, de grandes bloques de piedra clara y apenas ventanas en la fachada, es el cuartel de la Orden de la Maza Exultante. Junto a sus muros, un pequeño grupo de jóvenes vadanios se entrena combatiendo con espadas embotadas bajo la atenta mirada de una mujer de aspecto robusto y gesto lóbrego. Junto a ella, una enana de cabello cano y piel apergaminada supervisa, curiosa, a los bisoños reclutas.

Nada más ver a los aventureros, Linmaru se acercará con pasos decididos hacia ellos y les preguntará inquisitivamente por sus propósitos en Antalare. Si la respuesta satisface a la paladina, responderá a cualquier pregunta que le hagan con tal de facilitar su tarea. También les expondrá sus dudas sobre los supuestos héroes que ahora protegen Antalare, los Adalides Errantes de Amtusku, pues tiene un mal presentimiento sobre ellos. Tras un rato de charla, pedirá al grupo de aventureros que comprueben las acciones recientes de Sana Colarroída y su banda.

Las tierras que rodean Antalare son relativamente seguras, y hace décadas que nadie atisba un muerto viviente. A pesar de ello, es común que haya pequeños contratiempos que requieran de la actuación de los caballeros de la Maza Exultante. Durante el servicio matutino en la abadía, un anciano comentó a Linmaru que había pasado la noche en vela porque no habían cesado los ladridos de sus mastines, y al alba pudo ver a varias sombras salir del granero de la familia Tobar.

Preocupada, Linmaru se puso en contacto con el resto del consejo y ofreció a sus hombres para investigarlo, pero para su sorpresa, el alcalde Leedon le quitó hierro al asunto y les comunicó que los Adalides Errantes ya se habían encargado de aquello, tratándose solo de un jabalí salvaje que se había acercado al pueblo a husmear en busca de comida. Esta información no ha hecho sino acrecentar las dudas de la maestre de la orden sobre el alcalde y los kitsunes, por lo que pide a los

aventureros que vayan al granero en busca de la verdad. Si las buenas intenciones no son suficientes para el grupo, les ofrecerá como recompensa un pago de 20 monedas de oro, pues es una tarea sencilla y rápida.

3A. El viejo granero de los Tobar

El granero está a media milla de distancia de Antalare, cerca del río, y llegar hasta él es sencillo si los aventureros siguen las indicaciones de Linmaru. Cuando los personajes se acerquen al granero, lee o parafrasea el siguiente texto:

En medio de una enorme finca llena de barro y agua estancada se levanta un granero desvencijado, con la pintura desconchada y la madera astillada. Dos grandes puertas dan al norte, sujetas entre sí por una cadena de hierro y un recio candado. Un fuerte olor a descomposición cubre los alledaños de la estructura y profundos sonidos guturales brotan del interior del granero.

En vista de que su estancia en Antalare podría complicarse si permanecían allí demasiados días, Sana Colarroída y Cestor Naiel decidieron crear problemas de los que ellos pudieran encargarse en el futuro para cobrar alguna buena recompensa y ganarse el cariño de la plebe. Por ello, dos agentes de los Adalides Errantes se colaron en el hogar de los Tobar, el viejo granero, y soltaron varios especímenes de lampreas de Dalau que Cestor había traído con él desde Nakuro.

El granero está cerrado con un candado y una cadena que puede abrirse con una prueba de Destreza CD 12 si un personaje tiene competencia con herramientas de ladrón. También puede abrirse a golpes con una prueba de Fuerza CD 15. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 reparará en un pequeño rastro de huellas de zorro que se alejan del granero y se pierden en la espesura.

En el interior del granero hay ocho cadáveres abotargados (ver «Apéndice III: Bestiario») que atacarán a los aventureros según se abra la puerta. El interior de la casa está revuelto y lleno de cieno negro expulsado por las aberraciones en las que se ha convertido la familia Tobar. La mezcla de aparejos de pesca, grano y cieno es altamente inflamable, y todo el lugar estallará en llamas si se emplean conjuros de fuego en su interior. Tras 3 asaltos en llamas, el techo se derrumbará causando 5D6 puntos de daño a todo el que se encuentre en el interior, aunque tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 reduce dicho daño a la mitad. En el granero también pueden encontrarse 12 monedas de plata, 2 juegos de aparejos de pesca, 150 pies de cuerda de cáñamo y una linterna con capuchón.

Si vuelven junto a la gran maestre Linmaru y han acabado con las criaturas no muertas, les entregará las 20 monedas de oro prometidas, un extra de 100 monedas más y una lira adornada con grabados de plata en honor a La Guardiania. También les agradecerá sinceramente su ayuda y les pedirá que permanezcan atentos a cualquier cosa que les llame la atención mientras ella va a hacer unas indagaciones antes de enfrentarse al alcalde en busca de respuestas.

4. EL ARCHIVO DE MANNAS

Mannas es un anciano clérigo de Erekar que ha dedicado su vida a documentar todos los rumores y leyendas de la región. Es un hombre curioso y ávido de conocimiento, por lo que no tendrá problema en ayudar a cualquier viajero que quiera buscar información en su colección de libros siempre y cuando se le trate con respeto y aporte un donativo para la causa de Erekar. Si los aventureros acuden a esta localización, lee o parafrasea el siguiente texto:

El ambiente en el interior de la casa del archivista es agobiante y cargado. Libros de toda clase y estuches de pergaminos están apilados por doquier, cubiertos de polvo y telas de araña. La pared que da al sur, la única que no está oculta por decenas de libros, está decorada con un enorme mapa de Vadiania con cientos de anotaciones realizadas a mano en una letra tan pequeña que apenas puede leerse.

Este lugar es perfecto para obtener información sobre las leyendas locales, en concreto las relacionadas con los Peregrinos y el Valle de Nothsa. Los personajes pueden realizar una tirada de Inteligencia (Investigar) por cada 4 horas de estudio que realicen, y dicha tirada se realizará con ventaja si cuentan con la ayuda del archivista. En función del resultado, obtienen la siguiente información:

CD 10: «Chraunus fue un poderoso Peregrino que gobernó estas tierras hace siglos. Bajo su mando prosperaron docenas de ciudades y fueron movilizados cientos de miles de esclavos, e incluso otros Peregrinos actuaban siguiendo sus órdenes y sus consejos».

CD 13: «Valle de Nothsa es el nombre que recibe un supuesto valle de las Montañas Esmeraldas. Se dice que Chraunus escondió en dicho valle los hallazgos arcanos que no quería que otros Peregrinos pudiesen descubrir».

CD 15: «Chraunus era un poderoso hechicero capaz de doblegar la realidad a sus deseos y un asiduo explorador de niveles superiores de existencia. Se dice de él que era temido y respetado por otros Peregrinos, pues su sed de conocimiento solo la igualaba su temeridad».

CD 18: «Durante unos siglos, Chraunus convirtió el Valle de Nothsa en su lugar habitual de estudio e hizo que sus siervos edificasen allí una ciudadela de piedra negra, Liathu'ren».

CD 20: «Los enanos que pueblan Antalare descienden de un clan enano traído por Chraunus hace milenios hasta las Montañas Esmeralda para excavar kilómetros de túneles en el interior de la cordillera».

5. LA TORRE ARGÉNTEA

Este enorme edificio es el centro de toda la actividad gubernamental de Antalare. En su sótano se pueden encontrar los calabozos y una pequeña sala en la que el alcalde Leedon juzga a los pocos criminales que hay en el pueblo, y en los tres pisos de la torre se distribuye la guarnición de la ciudad, que se encarga de defender Antalare de amenazas externas e internas.

También se sitúa en este lugar la oficina del alcalde Leedon, donde pasa la mayor parte del tiempo, trabajando. Si lo solicitan, los aventureros podrán tener una audiencia con el gobernante del pueblo, que les recibirá en su despacho. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Tras unos largos minutos de espera, el guardia abre la puerta y os hace un gesto con la cabeza indicándoos que podéis pasar. La oficina del alcalde presenta un aspecto lujoso y cuidado, con mobiliario de manufactura refinada y tapices decorando las paredes. El alcalde Leedon, un vadiano de piel morena y al que apenas le quedan unos mechones lacios en la cabellera, os mira con una mezcla de enfado y curiosidad desde el otro lado de una mesa llena de papeles. Desde una de las esquinas de la habitación, una kitsune de pelaje azafrañado os devuelve la mirada mientras arranca notas al laúd que sujeta en las manos.

Aunque nadie lo sabe de momento, el alcalde y varios miembros de la guardia de la ciudad han sido hechizados por

los embaucadores de los Adalides Errantes para asegurar su colaboración. El alcalde no tiene ningún interés en que Antalare se llene de aventureros y así se lo hace saber a los jugadores, aseverando que el pueblo está bajo la protección de los Adalides Errantes, que se encargan de cualquier ladrón que haya pasado por la región. También se encargará de quitar hierro a cualquier rumor relacionado con el vademécum, el Valle de Nothsa o los Peregrinos, asegurando que todo eso no son más que cuentos inventados. Toda esta conversación tendrá lugar delante de los ojos de Sana Colarroída, que afina su instrumento mientras mira burlonamente a los aventureros. Durante la conversación, estos pueden obtener más información realizando pruebas de distintas habilidades:

- **Sabiduría (Perspicacia) CD 12:** «El alcalde presenta un comportamiento errático y bajo de reflejos, como si estuviese bajo el efecto de alguna sustancia nociva. O puede que simplemente sea un hombre con pocas luces...».

- **Inteligencia (Historia) CD 13:** «Los Adalides Errantes son una agrupación de aventureros kitsune que gozan de gran prestigio y reputación en todo el continente. Sus primeras hazañas se remontan a hace más de un siglo».

Cualquier intento de convencer al alcalde de las oscuras intenciones de los kitsune desembocará en la ira del gobernante, que ordenará a los guardias que saque a los aventureros de su vista: no puede razonarse con él por muy sensatos o probados que sean los argumentos que le den. En caso de que comience un combate, acudirán en defensa del alcalde los tres caballeros (**El Resurgir del Dragón**, página 364) que cuidan su puerta, y también llegarán en poco tiempo los compañeros de Sana, que se aposentan en las habitaciones adyacentes a la oficina del alcalde. Se trata de dos embusteros y tres libertadores de Amtusku (Ver «Apéndice II: Adalides Errantes de Amtusku»). Por último, en los pisos inferiores hay diseminados ocho guardias (**El Resurgir del Dragón**, página 366) que subirán en caso de escuchar ruido.

6. UNA LLAMADA DE AUXILIO

Mientras los aventureros van por las calles de Antalare, una mujer vadiana de aspecto humilde se acerca a los jugadores y comienza a llorar desconsolada. Se trata de Jenda Sonfort, una comerciante local que pide a gritos la ayuda de los aventureros para tratar de recuperar a su hijo, que ha sido atacado en su propia casa por una criatura impía y grotesca. Tener éxito en una tirada de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 revelará que la mujer no está contando toda la verdad y que oculta algo.

Bien porque accedan a ayudarla o porque decidan seguirla en las sombras, Jenda les dirigirá hasta su casa, una construcción amplia de dos pisos con una pequeña forja en un edificio anexo a la casa, situada cerca de la Ronda de Hierro.

6A. La casa de Jenda Sonfort

Los Adalides Errantes están preocupados por todas las indagaciones que los aventureros están realizando, ya que ponen en peligro su plan. Al haber perdido a Cestor Naiel, Sana y su compañía no tienen otra opción que esperar en Antalare a los refuerzos de la Cábala, y el grupo de aventureros pueden acabar con su tapadera en cualquier momento.

Por todo esto han decidido tenderles una trampa y acabar con los personajes. Para ello, uno de los kitsune ha adquirido el aspecto y la fuerza de un troll, aunque viendo su intelecto reducido notablemente, gracias a una de las pociones alquímicas de Sana. Después han fingido un ataque a la casa y, con la ayuda de su cómplice, Jenda Sonfort, han planeado atraer a los personajes a la trampa. Cuando los aventureros lleguen a la casa, lee o parafrasea el siguiente texto:

Las puertas de la parte este de la casa han sido arrancadas de cuajo y lanzadas al exterior. Hay restos de maderos a varios metros a la redonda y unas huellas de gran tamaño cruzan el jardín hacia la casa. En el interior, en lo que parece un taller de forja, una inmensa figura de color verdusco está agazapada junto a un pequeño cuerpo infantil. El olor a sangre es nauseabundo y el ruido de músculos desgarrados y huesos masticados destacan por encima de cualquier otro sonido.

Bien para dotar de realismo al ataque o por simple gusto por el sadismo, Sana Colarroída ha acabado con la vida de la huérfana Yiu, quien estaba haciendo preguntas incómodas para encontrar a su amigo perdido, y ha usado sus restos para tener al troll entretenido. Sin embargo, ante la llegada de los nuevos visitantes, el troll (**El Resurgir del Dragón**, página 470) no perderá el tiempo y se abalanzará contra ellos. En cuanto los aventureros entren en combate con la criatura, los Adalides Errantes no les concederán ni un segundo de tregua y dos libertadores de Amtusku saldrán de las sombras con intención de acabar con los personajes que combaten al troll.

Tras el sangriento combate, Jenda Sonfort reconocerá entre lágrimas que sabía que a lo que llevaba a los personajes era a una trampa, pero que lo hizo por salvar a su hijo, que está retenido en el piso superior por la líder de los criminales. Suplicará a los aventureros que lo salven, arrastrándose ante ellos y rogándoles entre lágrimas, al borde del colapso.

En el segundo piso, atrincherados, les esperan Sana Colarroída y el resto de los Adalides Errantes, un embustero y dos libertadores de Amtusku. Cuando suban, lee o parafrasea el siguiente texto:

El piso se encuentra malamente iluminado, con la luz filtrándose vagamente por las contraventanas. Los muebles de la habitación han sido volcados, formando un parapeto que divide la sala. Tras él, se distinguen las figuras de varios kitsune entre las sombras que proyecta el mobiliario. Entre ellos, Sana Colarroída sujeta con una mano a un niño mientras coloca la punta de su estoque en su cuello.

Sana Colarroída empieza a ver su vida en peligro, por lo que ha decidido centrarse en sobrevivir y olvidarse ya de sus tratos con la Cábala de la Armonía Celeste. Ha tomado como rehén a Thom Sonfort, el hijo de Jenda, y lo usará como escudo humano durante el combate, tratando de hacer dudar a los aventureros sobre si atacarla o no durante el tiempo suficiente como para golpear ella y sus kitsune primero.

Si Sana es derrotada pero permanece con vida, ofrecerá a los personajes el estuche de pergaminos de Cestor Naiel, que contiene una carta escrita por él y un puñado de hojas donde están las notas que revelan el camino al Valle de Nothsa, junto a un mapa que indica el camino que tienen que seguir entre las montañas, a cambio de su liberación. Desde que Dass le entregó las notas del agente de la Cábala, no se ha separado de ellas y siempre las lleva encima. Si esta negociación no tiene éxito, tratará de escapar a cualquier precio.

Además de sus armas y armaduras, Sana guarda en un cofre el botín del grupo de Adalides Errantes, que consiste en un puñado de gemas por el valor de 250 monedas de oro, un pergamino con el conjuro *Silencio* y una espada larga de plata, de exquisita manufactura y bien cuidada, envuelta en una tela de gran calidad. Un aventurero que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 17 sabrá que se trata de Esplendor de Acear, espada de la familia Mandunn, uno de los linajes que pertenecen a la aristocracia de Nechizar.

Una vez los personajes hayan conseguido derrotar a Sana Colarroída y sus allegados, las manipulaciones mentales que estos habían conjurado sobre los miembros clave de Antalare desaparecerán. Al estar libre de los grilletes arcanos, el alcalde en persona agradecerá a los personajes el haberle salvado a él y al resto del pueblo y les ofrecerá su ayuda en lo que necesiten. Si los aventureros reclaman una recompensa, el alcalde les entregará 300 monedas de oro de las arcas de Antalare como pago. Si, en cambio, optan por pedirle ayuda para seguir su viaje, se encargará de que la abadesa Isenthy les entregue 2 pociones de curación, una poción de curación mayor y una poción de escalada (**El Resurgir del Dragón**, página 299).

La ruta hacia el Valle de Nothsa

En las notas de Cestor Naiel, que los personajes deberían haber recuperado, se encuentra una serie de indicaciones en un mapa torpemente dibujado que marca la ruta hasta el Valle de Nothsa. Cestor las escribió basándose en las traducciones del vademécum robadas de la Cofradía de Erekar, y se corresponden con una ruta de hace más de un milenio, con el grado de exactitud y precisión que eso conlleva. La marginalia del mapa ha sido cifrada, al igual que el resto de notas del agente de la Cábala, pero el mapa puede seguirse, aunque con cierta dificultad, sin descifrarlo. Para revertir el cifrado es necesario tener éxito en una tirada de Inteligencia CD 17 o contar con la ayuda de Mannas, el archivista de Antalare.

El camino sale de Antalare y se interna en las Montañas Esmeralda, remontando collados y cruzando un valle tras otro durante tres jornadas de viaje. El viaje es largo y siniestro, pues, por alguna extraña razón, apenas se oye fauna en esta región de las montañas y la flora crece seca y marchita. Se

CARTA DE CESTOR NAIEL

A mis hermanos iluminados por la ausencia de astros celestes:

A pesar de las enormes dudas que albergaba acerca de esta misión que me fue encomendada, debo reconocer la sorpresa que me causaron las notables habilidades de nuestros aliados para hacerse con el conocimiento que requiere nuestra búsqueda. Han cumplido con creces su cometido y deben ser justamente recompensados por ello.

Asimismo, como ya habréis advertido al encontrar esta nota, no seré yo quien os reciba en este pueblo para guiaros hasta la perdida Liathu'ren. Las escrituras que he estudiado constatan lo que hasta ahora solo era teoría: en ellas se confirma que la ciudad existe, y confío en haber trazado una ruta para llegar hasta allí.

Al momento de redactar esta misiva recuerdo mis órdenes de esperaros aquí antes de internarme en las montañas, pero mi devoción a la causa arde con un fulgor incontrolable y he optado por arriesgar mi vida, siendo el primero en recorrer la senda hacia el valle. He dejado un rastro en las estrellas para que podáis encontrar este mismo texto, al que añado la totalidad de los conocimientos necesarios para que sigáis mis huellas. A vuestra llegada a Nothsa, yo mismo os entregaré en persona las mayores alhajas de Chraunnus.

requiere una tirada de Sabiduría (Supervivencia) a CD 15 para poder completar el viaje, contando con ventaja en dicha tirada si han logrado traducir la marginalia de Cestor Naiel.

Mientras los personajes viajan por las Montañas Esmeralda, tira un d20 cada jornada de viaje. Con un resultado de 15-20 tendrá lugar un encuentro. Suma 2 puntos al dado si los aventureros están forzando la marcha. Suma también 2 puntos al dado si el viaje tiene lugar durante la noche. Resta 2 puntos al dado si los aventureros viajan con Sigilo. Para generar el encuentro, tira d8 y consulta la siguiente tabla:

Resultado D8	Encuentro
1	2d6 arpías (El Resurgir del Dragón , página 391)
2	1d6 ogros (El Resurgir del Dragón , página 457)
3	1d6 grifos (El Resurgir del Dragón , página 440)
4	1d2 xorn (El Resurgir del Dragón , página 474)
5	1d6 ankhegs (El Resurgir del Dragón , página 391)
6	1d3 gigantes de las colinas (El Resurgir del Dragón , página 436)
7	1d4 tumularios (El Resurgir del Dragón , página 471)
8	1 gigante de piedra (El Resurgir del Dragón , página 436)

LA ENTRADA AL VALLE

Tras seguir la ruta indicada en el mapa, con mayor o menor problemas, los aventureros se encontrarán ante una enorme

pared escarpada, casi vertical, que corta abruptamente la superficie de la montaña. En lo alto del acantilado existe una pequeña abertura en la roca que da a una cueva por la que se accede al valle. Cualquier intento de rodear estas montañas y acceder al valle por otro lado les llevará semanas de viaje, ya que los personajes tendrían que ascender por decenas de montañas a las que Chraunnus dio forma para convertirlas en una barrera natural. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Ante vosotros se alza una pared de apariencia casi lisa, con pocos salientes en la roca, que parece haber sido moldeada por una caída de agua, extinta hace eras. En lo alto, a 60 pies de altura, se aprecia una hendidura en la piedra, similar a una pequeña gruta, en la que jamás habríais reparado de no ser por las indicaciones que os han traído hasta aquí.

La pared es muy inclinada, pero se encuentra seca y cuenta con varios salientes, por lo que es posible escalarla. Cada personaje que tenga éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 logrará subir una distancia de 20 pies.

En lo alto del acantilado, en el interior de la gruta, tres tumularios (**El Resurgir del Dragón**, página 471) esperan en las sombras para atacar al primero que logre ascender hasta allí. La cueva se encuentra totalmente a oscuras, aunque entra luz del exterior desde la entrada, y consiste en un túnel de paredes y suelo lisos como la superficie de un lago, de 10 pies de ancho y 15 de alto. Se extiende por más de dos millas de longitud, excavadas hábilmente mediante magia. Al otro lado se encuentra el misterioso valle de Nothsa.

PARTE II: CAUTIVERIO ETERNO

Esta segunda parte es el cierre de la aventura y tiene una estructura completamente distinta a la «Parte I». Sin ser conscientes de ello, los personajes se han metido de lleno en una trampa, una preparada por Chraunnus el Extinguido hace más de mil años y pensada para una presa distinta a los jugadores, pero una trampa al fin y al cabo.

Y es que todo el Valle de Nothsa se encuentra fuera de la corriente temporal, viviendo una y otra vez el mismo día, sin avanzar más allá del anochecer: en el momento en el que el draksa alcanza el torreón del Peregrino con intención de atacarlo se desata el conjuro temporal y todo vuelve a estar como estaba al amanecer. Chraunnus puso toda su dedicación al elaborar los conjuros de la prisión temporal haciendo, además, que sus habitantes no fueran conscientes de la repetición, ni siquiera los fieles elfos que gobernaban Liathu'ren en su nombre, de manera que jamás nadie considerará que necesita escapar de allí. La única excepción a esto la han supuesto los pocos extranjeros que han entrado al valle desde el exterior, pues al principio sí son conscientes de la repetición. Sin embargo, Chraunnus ya había contemplado que esto pudiera pasar, por lo que dotó a su encantamiento encarcelador de la capacidad de alterar la mente de estos nuevos invitados, erosionando sus recuerdos y llenando su mente de una nueva vida, una nueva personalidad que haga que encaje como un habitante más de Liathu'ren. A medida que este proceso avanza, la víctima cada vez es menos consciente de los saltos temporales y acaba siendo un dócil preso más de la ciudad.

Si el objetivo de los aventureros era recuperar las páginas del vademécum y atrapar al ladrón, su prioridad en esta segunda parte debería cambiar, pues para lograr salir de Nothsa necesitarán de todo su aguante y sangre fría, aprovechando

cada ciclo antes de perder todos sus recuerdos y quedar atrapados para siempre.

La llegada a Liathu'ren

El inicio de este acto es lineal y sirve para presentar varios personajes y lugares a los aventureros antes de sumergirlos en la locura que se les viene encima. Esperando encontrar un valle lleno de ruinas, la presencia de una ciudad élfica llena de gente debería pillarlos por sorpresa, y lo más probable es que desciendan de la montaña hasta llegar a Liathu'ren, bien para entrar en la ciudad o para investigar cautamente sus alrededores. Lee o parafrasea el siguiente texto para dar inicio al acto:

La luz del final del túnel os obliga a entornar los ojos, ya acostumbrados a la oscuridad, y un viento frío golpea vuestros rostros. Vuestros pasos os llevan hasta una balconada de piedra y, ante vosotros, se abre un enorme valle entre montañas. Allí, a cientos de pies por debajo, llama vuestra atención una bulliciosa ciudad coronada por una ciudadela de gráciles formas que resplandece con el sol del atardecer. Hectáreas de plantaciones rodean el lugar, cubriendo el valle de los colores propios del trigo y la cebada, con ajetreados campesinos cosechando los campos.

La salida del túnel se encuentra a gran altitud, en las montañas, siguiendo un camino poco claro, y requiere de un par de horas de descenso por la ladera. A medida que el terreno se allana, comienzan los campos de cultivo y las edificaciones de madera donde guardan la cosecha los campesinos. Los esclavos encargados de las granjas son en su mayoría humanos, visten ropas de trabajo muy desgastadas y evitarán en la medida de

lo posible relacionarse con los aventureros, pues temen que eso enfade a sus amos élficos. Aunque hablan una variante del idioma común que suena muy arcaica y exótica a oídos de los aventureros, prefieren no pronunciar ni una sola palabra mientras trabajan.

Entre los campos de trigo, cerca de la ruta que lleva de la salida del túnel a Liathu'ren, se encuentra la granja en la que trabajan Nibeh y el resto de miembros de Los Postrados. Cuando los aventureros están bajando desde la balconada, verán las columnas de humo que salen de la granja, ya que hace apenas unos minutos que las autoridades élficas han descubierto el lugar de culto de la secta y han lanzado un ataque brutal contra ellos. Si los personajes se acercan a ver lo ocurrido, lee o parafrasea el siguiente texto:

El viento trae hasta vosotros el olor de las vísceras y la madera abrasada, y oís los ásperos quejidos de los moribundos que se arrastran por el suelo. Un elfo alto, de rasgos delicados, vestido con una armadura brillante y recargada, arroja con parsimonia un cadáver tras otro a una pira, donde son devorados por llamas de intensos tonos azulados. Su compañero, de igual indumentaria y porte, se encarga de rematar a los heridos empleando tanto su espada como las pesadas botas que calza. Al veros llegar, una joven malherida trata de avanzar hacia vosotros antes de derrumbarse y caer con contundencia contra el suelo.

El asalto al lugar de culto ha sido despiadado, pero ahora solo se ve allí a un par de guardias élficos encargados de las tareas de limpieza. Quedan una decena de cuerpos ensangrentados, todos ellos con grilletes en las muñecas y marcas de palizas constantes, y la joven que trata de ir hasta los aventureros no es otra que Nibeh, líder espiritual de la secta, que ha resultado mortalmente herida. Si algún personaje se acerca a atenderla, ella le susurrará unas breves palabras sobre la traición que han sufrido antes de perecer sin que sea posible hacer nada por ayudarla.

Por otro lado, si los guardias de Liathu'ren (ver «Apéndice III: Bestiario») se percatan de la presencia de los aventureros, interrumpirán sus tareas y avanzarán lentamente con sus rifles solares en alto. Dralia Llantoespina siempre ha considerado que podrían llegar enviados o espías de otros Peregrinos al valle, por lo que ha dado orden a las patrullas de que cualquier extranjero sea conducido hasta la ciudadela para interrogarlo por ella misma. Si los aventureros cooperan, los guardias élficos les escoltarán hacia la ciudad. De lo contrario, tratarán de abatirlos.

A medida que los aventureros se acercan a la ciudad, verán cómo un barco de tres mástiles y velas cuadradas abandona el puerto de la ciudad y avanza a buena velocidad río abajo, hasta perderse entre montañas. Los personajes podrán percatarse de algunos detalles mediante distintas tiradas:

- **Inteligencia (Arcanos) CD 12:** Las velas del barco que ha abandonado la ciudad recogen mucho más viento del que se aprecia en el valle. Es probable que el navío se esté desplazando mediante conjuros y magia.
- **Sabiduría (Percepción) CD 15:** La tripulación del barco está formada por hombres canijos y de aspecto tosco, sin duda marineros medianos.
- **Inteligencia (Historia) CD 14:** Mientras que las casas de la ciudad tienen un aspecto descuidado y pobre, la ciudadela es de una manufactura brillante. Lo más probable es que haya sido edificada por elfos.
- **Inteligencia (Investigar) CD 12:** Las granjas que rodean la ciudad son inmensas, llenas de toda clase de cereales y ganado. Deben generar mucho más alimento del que pueden consumir los habitantes de una ciudad de ese tamaño.

Por el camino, los personajes se cruzarán con otras patrullas compuestas por cuatro guardias élficos que vigilan los caminos y controlan que los esclavos no traten de abandonar sus puestos de trabajo. Si descubren a los aventureros, les ordenarán detenerse y tratarán de llevarlos a la ciudadela.

Cuando los aventureros están prácticamente a las puertas de la ciudad y el sol ya se ponga tras las montañas del valle, notarán cómo un fuerte viento se levanta y un rugido cruza el valle. Una enorme sierpe alada surge de las profundidades del suelo, a través de un antiguo túnel, y sobrevuela la zona de granjas aleteando pesadamente con sus dos pares de alas. Es el draksa (ver «Apéndice III: Bestiario»), que ha despertado al ponerse el sol y planea atacar la Torre del Peregrino para alimentarse de la esencia mágica de Chraunnus. Sin embargo, una criatura tan voraz no abandonará ni una pizca de alimento, por lo que también a atacará a los aventureros, debilitándolos primero con su poderoso aliento mientras los sobrevuela y bajando después a devorar a los supervivientes.

Como director de juego, tienes que tener en cuenta lo poderoso que es el draksa y saber que los personajes no deberían tener ni una sola oportunidad contra semejante rival con el nivel que se presupone que tienen en esta aventura. Que eso no te preocupe a la hora de desencadenar el poder de la bestia contra ellos, pues la muerte de los aventureros es el objetivo de esta escena. Si alguno de ellos logra sobrevivir al ataque del draksa, que prosigue su vuelo hacia la torre tras unos pocos asaltos, contemplará cómo la sierpe alada se enrosca alrededor de la Torre del Peregrino con majestuosidad. Es ese momento en el que el conjuro temporal actúa. Los supervivientes sentirán como si todo su cuerpo vibrase a alta frecuencia, sufriendo un agudo dolor en todo su cuerpo y perdiendo el sentido (ver «Las reglas del bucle»).

Dentro del bucle temporal

A partir de este punto, los aventureros se encontrarán atrapados en un día que se repite una y otra vez, teniendo que encontrar la manera de salir de ahí, si es posible, con los fragmentos del *Vademécum de Chraunnus el Extinguido* con ellos. Para lograrlo, los protagonistas deberán recorrer los distintos lugares que componen Liathu'ren, descubrir información de varios personajes y superar varios obstáculos para lograr crear una ruta de escape. Todo ello en un lugar donde una mala decisión puede llevar a la muerte... o incluso cosas peores. Por suerte para ellos, ¡siempre van a tener una nueva oportunidad con el nuevo amanecer!

A lo largo de este capítulo encontrarás descripciones, reglas y algunas tramas que pueden ocurrir en el Valle de Nothsa, así como la forma de poner fin al conjuro temporal para que los aventureros se liberen de él. Como director de juego, siéntete libre de añadir o quitar lo que creas conveniente. De igual manera, existen muchas maneras de afrontar los problemas que se presentan en la aventura, y los jugadores pueden tomar muchos caminos, así que dales libertad. Aquí no hay una única manera de lograr terminar la aventura.

LAS REGLAS DEL BUCLE

Para representar correctamente el funcionamiento de la repetición temporal y el hecho de que los protagonistas reviven una y otra vez el mismo día, hay que considerar algunas reglas sencillas para esta parte de la aventura.

- **La preparación de la repetición.** Cualquier personaje obtiene ventaja en las tiradas de aquellas acciones que no sean de combate y ya haya realizado con éxito con

anterioridad, por ejemplo, para ganarse la simpatía de un guardia, desactivar una trampa o forzar la cerradura de una puerta.

- **Vuelta a empezar.** Los personajes comienzan el día con el máximo de sus puntos de golpes, todos los conjuros preparados y sin ninguna secuela del día anterior, incluida la muerte. Las posesiones que tenían al entrar al bucle se encuentran en un lugar determinado asignado a la nueva posición de los personajes en la ciudad (ver «Amanece un nuevo día»), y todos los objetos cogidos durante el día anterior se pierden, pues vuelven a su posición inicial en el bucle. Lo mismo ocurre con todas las criaturas con las que pueden encontrarse.
- **Experiencia ineficaz.** La recompensa en forma de puntos de experiencia por terminar una trama solo se recibe la primera vez. Los puntos de experiencia logrados por superar enemigos en combate se reciben íntegros una única vez. La segunda vez se recibe solo un 50 % de los puntos de experiencia, y un 0 % en las consiguientes.
- **Prisión sin fisuras.** El conjuro de Chraunnus afecta al valle, pero también evita que la gente salga de él. Aquellos que se alejan de Liathu'ren, ya sea por el túnel, a bordo del barco o mediante magia, notarán cómo su cuerpo vibra como si fuera a descomponerse de un momento a otro y mueren automáticamente en cuestión de segundos. Lo mismo ocurre al final de cada día, cuando el draksa alcanza la torre y el sol se pone.
- **Suplantación de recuerdos.** Con cada día que reviven, el conjuro va cambiando las memorias de los aventureros, borrando sus vidas anteriores y creando recuerdos nuevos que les harán pensar que tienen unas anodinas vidas de esclavo en el valle de Nothsa. Cada nuevo amanecer debe realizarse una tirada de salvación de Sabiduría a CD 10. Por cada fallo que tenga, el personaje perderá algunos recuerdos por culpa del conjuro. Cuando un personaje acumula más fallos que 3 + su bonificador de Inteligencia (solo si es positivo), el personaje obtendrá el rasgo de locura permanente (**El Resurgir del Dragón**, página 163). Si obtiene un fallo de nuevo, perderá todos sus recuerdos y dejará de ser consciente de la repetición de los días. Este efecto termina si el bucle temporal se rompe, aunque la locura obtenida permanece.
- **El tiempo en el bucle.** Aunque se podría llevar la cuenta del tiempo exacto que pasa en cada acción de los aventureros, esto podría ser una mecánica compleja y que entorpeciera el ritmo de partida. Para simplificar esto y poder indicar con facilidad en qué lugar se encuentra cada personaje de la aventura a cada momento o a qué hora ocurre cada evento, existen cinco franjas horarias: amanecer, mañana, mediodía, tarde y anoecer. En cada franja de tiempo los aventureros pueden visitar una localización del valle, realizar dos o tres escenas... Recuerda que es una estimación, no algo matemático.
- **Bendita ignorancia.** Cualquier intento de convencer a habitantes de Liathu'ren de que los días se repiten fracasa siempre.

AMANECE UN NUEVO DÍA

Con cada amanecer, todo vuelve a estar como estaba el día en el que Chraunnus el Extinguido lanzó el poderoso conjuro que alteró la corriente temporal, con una excepción: aquellas personas que hayan accedido al valle posteriormente y hayan quedado atrapadas. A estas personas el conjuro les asigna un

lugar en la sociedad del valle, alterando el entorno y tratando de inculcar en ellos recuerdos que cuadren con el sitio en el que amanecen.

Los personajes, al igual que cualquier otro extranjero, despiertan en un mismo sitio cada día, uno asignado en función de sus capacidades y su raza. A continuación aparecen algunas opciones para los personajes, existiendo algunas que ponen las cosas más fáciles a los jugadores y otras que las complican considerablemente. Estas son algunas de esas opciones:

- **Miembro de la guardia de Liathu'ren.** El personaje, de sangre élfica probablemente, despierta en los barracones de la guardia de Liathu'ren como uno más de los elfos que forman la guarnición de la ciudadela. Allí se encuentran todas sus posesiones, junto con una armadura de la guardia y un rifle solar, y tiene tareas asignadas por un superior como vigilar la muralla de la ciudadela o patrullar por la zona de las plantaciones. Esto le otorga permiso para entrar y salir de la ciudadela élfica si da razones convincentes, aunque la Torre de Chraunnus sigue siendo un sitio prohibido para él.
- **Arcano del puerto.** Aquellos que demuestran tener cualidades para las artes arcanas suelen ser empleados en Liathu'ren para tareas concretas. La más común es el destacamento de esclavos magos, a los que los elfos fuerzan a crear corrientes de viento que desplacen las grandes galeras. De esta manera se mantiene un puerto artificial, que no depende del viento ni de las mareas, para enviar los cargamentos de hierro río abajo. Este personaje duerme en las celdas del barracón del distrito portuario, donde tiene un cuarto con un camastro y sus pertenencias, y sirve bajo las órdenes directas de Maehir Lanzamarga, archimago de Liathu'ren.
- **Esclavo de las minas de hierro.** Este personaje, probablemente con buen físico, se despierta en la oscuridad, encadenado por los tobillos a otros nueve compañeros suyos, todos ellos mineros duérgar. Se encuentra en los niveles superficiales de la mina, donde hacen vida los mineros, relativamente cerca de la salida al aire libre. Las posesiones que tuviese al entrar en el bucle estarán guardadas en el almacén de equipamiento de los duérgar, junto a las herramientas y el resto de sus cosas, y Mugo, líder de los duérgar, quien porta la llave, no debería poner muchas pegas a dejarle entrar a coger lo que necesite.
- **Esclavo de Liathu'ren.** El personaje es uno más de los cientos de esclavos que se encargan de las tareas más comunes de mantenimiento de la ciudad: gestión de las reservas, limpieza, productos manufacturados... Estos esclavos viven en Liathu'ren, en casas de madera y paja que comparten, hacinados, con varios compañeros más, haciendo turnos para disfrutar de la discutible comodidad de los jergones de paja. Los personajes que comienzan así tienen todas sus posesiones en sacos de esparto amontonados en una esquina.
- **Esclavo sancionado de las granjas.** Una de las tareas más duras que realizan los esclavos en Liathu'ren es trabajar en las plantaciones, donde se obtiene el grano para alimentar tanto a los esclavos como a los elfos de la ciudadela. Viven junto al resto de esclavos de Liathu'ren en las casas que comparten con ellos. Los recientes disturbios y la presencia de sectas inadmisibles entre los cultivadores han forzado a la gobernanza élfica a tomar medidas. La mayoría de estos esclavos porta ahora *collares de obediencia* (ver «Apéndice IV: Objetos mágicos»).



- **Constructor del puerto de Liathu'ren.** Los miembros de razas esclavas de gran resistencia o adaptadas al agua, como los hipótidos y los anuros, suelen emplearse en tareas de construcción. Chraunnus el Extinguido ordenó a sus fieles la expansión de la zona portuaria, y enormes bloques de roca y barro deben ser sacados del agua sin más herramientas que las manos de los esclavos. Aquellos que son asignados a estas tareas duermen en tiendas que se han montado junto a la ribera del río, donde guardan sus pocas posesiones.
- **Preso sentenciado a muerte.** En Liathu'ren las ejecuciones están a la orden del día, y el personaje ha tenido la mala suerte de despertarse en una pequeña celda de apenas 4 pies de lado con barrotes de hierro. Según los dirigentes elfos, el personaje ha sido considerado culpable de robo de pertenencias de un guardia de la ciudad y será ejecutado poco después del amanecer junto a Halret y Lett, ambos condenados. Todas sus posesiones se guardan en los barracones dentro de la ciudadela de Liathu'ren.

LAS CALLES DE LIATHU'REN

La mayor parte de la ciudad consiste en filas y filas de casas de madera apelotonadas unas contra otras. En cada una de estas construcciones, de un piso o dos de alto, viven varias familias de esclavos. El nivel de salubridad es terriblemente bajo. Las calles son de tierra y el paso de los carros que cargan los suministros designados para los elfos en la ciudadela levanta enormes polvaredas. Las casas se han construido alrededor de la ciudadela élfica, sin ningún tipo de orden ni planificación, provocando la existencia de decenas de callejones sin salida y calles de apenas tres pies de anchura. Algunos de los lugares más relevantes de la ciudad son:

A. La plaza del cadalso

En el centro de la ciudad, a apenas un centenar de pasos de la cuesta que se dirige a la ciudadela, hay una explanada de tierra seca en la que la guardia de Liathu'ren mantiene su cadalso. En esta pesada estructura de madera, sin ningún tipo de decoración y cubierta de manchas de sangre seca, es donde la guardia élfica ejecuta a los condenados. Aunque normalmente

el método de ejecución que emplean suele ser la horca, los días en los que se sienten especialmente creativos o sádicos los elfos se dejan llevar, mezclando su magia con toda clase de armas para incrementar el dolor que sufren los reclusos antes de dejarlos perecer.

Los condenados a muerte están reclusos en pequeñas jaulas que permanecen colgadas de cadenas de hierro al aire libre, enfrente del cadalso, de manera que todos los habitantes de Liathu'ren pueden ver quiénes serán los siguientes. Dichas jaulas cuentan con cerraduras de hierro que pueden abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 15 o con una prueba de Destreza CD 12 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón.

Los presos están vigilados en todo momento por una patrulla de 3 guardias de Liathu'ren. Uno de ellos porta un *prisma de subyugación* (ver «Apéndice IV: Objetos mágicos») y otro de ellos el manojo de llaves para las celdas.

B. El comedor de Jomar

Aunque desde fuera parecen varias casas torpemente unidas con maderos en el centro de Liathu'ren, en esta edificación es donde se juntan la mayoría de esclavos a comer el poco alimento que reciben semanalmente. Recibe su nombre de Jomar, el carpintero hipótido que se encargó de levantar el lugar y que ahora lo regenta. Además de como comedor, también es común ver a grupos de esclavos acudir al edificio para cantar y desahogarse tras los largos turnos de trabajo. Recientemente se ha convertido en uno de los lugares de reunión de Los Postrados, aunque es cuestión de tiempo que la guardia élfica descubra esto.

C. El almacén de los esclavos

Situado prácticamente a las afueras de la ciudad, este enorme edificio almacena la parte de grano que los esclavos reciben semanalmente de los elfos. Una patrulla de cuatro guardias élficos vigila el almacén, aunque pasan más tiempo atentos a los dados y las cartas que a sus tareas. Escondido entre sacos, los jugadores pueden encontrar un pequeño cofre de madera si tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Percepción) CD 14. Dentro se halla un pergamino de *Paso brumoso* y uno de *Clarividencia* junto a un kit de envenenador.

EL PUERTO DE LIATHU'REN

Al este de Liathu'ren se encuentra construido el distrito portuario, la parte más importante tras la ciudadela. En ese lugar se almacenan los lingotes de acero que se envían a bordo de los cargueros por mandato de Chraunnus. El puerto se compone de una zona llana y despejada, con el suelo de piedra, situada en un margen del río. En esta explanada se encuentran los dos enormes gólem de carga (ver «Apéndice III: Bestiario») que se emplean en la llegada y salida de los barcos.

Todo el puerto está rodeado por una muralla de piedra de 12 pies de altura que la separa del resto de la ciudad. Cuenta con dos puertas, una orientada al interior de Liathu'ren y otra al exterior, por donde se trae el mineral de hierro. Ambas puertas cuentan con la vigilancia de 3 guardias de Liathu'ren, que se encuentran junto a pequeñas campanas de bronce que usan para avisar de las amenazas al resto de la guarnición.

Otras localizaciones que se pueden encontrar en este distrito son:

D. Campamento de constructores

Entre los planes del Peregrino se encontraba la construcción de un canal artificial para canalizar el agua hacia las minas,

para lo que trajo a dos centenares de esclavos, mayoritariamente hipótidos, destinados a estas obras. Al no tener lugar donde vivir en Liathu'ren, sobreviven en la ribera del río en tiendas hechas de tela y maderos.

E. Fundición

Este distrito también cuenta con una gran edificación de piedra, sin ventanas y coronada por varias chimeneas, donde se trabaja el mineral de hierro para obtener los lingotes de acero que se envían río abajo. En este lugar los esclavos no duran mucho con vida pues, si no acaba con ellos la polución del aire, terminan sucumbiendo a las palizas constantes que reciben de los guardias élficos que dirigen el lugar. Apenas unos pocos guardias vigilan este lugar de pesadilla.

F. Barracón del puerto

La última de las construcciones del distrito es un edificio bajo que se asemeja más a una cárcel que a un barracón, pues cuenta con ventanas enrejadas y una firme puerta de madera reforzada. Dentro se encuentra la docena de celdas en las que los arcanos del puerto pasan la mayoría del tiempo, saliendo solo para trabajar. Una pareja de guardias vigila la puerta del lugar y guardan la llave de la puerta, que puede abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 18 o con una prueba de Destreza CD 15 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón.

G. Las plantaciones del valle

A lo largo de hectáreas, decenas de plantaciones explotan los nutrientes del suelo fértil del Valle de Nothsa. Los esclavos, casi todos humanos, trabajan la tierra para obtener cereales y hortalizas. Algunos silos y graneros están desperdigados por el valle y en algunas ocasiones se utilizan para guardar el exceso de grano o las herramientas.

Esta gran extensión está controlada por pequeños puestos de vigilancia, torreones de piedra en los que las patrullas de elfos pueden descansar y guardar sus posesiones. Estas patrullas, normalmente formadas por cuartetos de guardias, recorren los caminos, atentas a que los esclavos realicen sus tareas. También es común ver a alguno de los terribles apóstoles de Chraunnus patrullando los campos desde las alturas en sus *discos levitadores*, buscando indicios de rebeldes entre las propiedades de su amo. Existen dos lugares relevantes en las plantaciones:

Los sumideros de Chraunnus

Así es como se llama a los grandes agujeros de casi 50 pies de radio ocultos entre las plantaciones a lo largo del valle. Se trata de aberturas lisas y perfectas, talladas en la roca mediante conjuros, que se introducen en la tierra por decenas de metros, hacia las oscuras profundidades de la cordillera Esmeralda. De su interior brota un aire caliente y cargado, como salido de los infiernos, y todo aquel que se ha aventurado a bajar nunca ha vuelto a ser visto con vida.

La granja de los Postrados.

Construida hace décadas y ahora echada a perder, esta granja es similar en aspecto a otras tantas del Valle de Nothsa. Sin embargo, dentro tienen lugar las reuniones y rituales que llevan a cabo los miembros de Los Postrados. Aparentemente vacía por dentro, bajo la paja seca se oculta una trampilla que da a un pequeño refugio subterráneo en el que la secta realiza sus rituales religiosos y guarda las reliquias que han almacenado durante la última década. En el altar reposan dos pociones en elegantes frascos de cristal, pociones de veneno.

Para proteger sus reliquias, los cultistas han colocado una trampa en el sagrario en el que reposan: una aguja envenenada con sangre de basilisco que pincha a cualquiera que trate de abrir el pequeño cerrojo sin desarmar antes la trampa. La criatura que active la trampa recibirá 1 punto de daño perforante y deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 para no quedar petrificada. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 permite deducir la presencia de la trampa, y superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa y quita la aguja de la cerradura.

En el interior del sagrario se encuentra el cráneo de Nurmator, un cráneo enano con una gran runa de xion grabada, una *presea cerradora de heridas* y un *anillo de resistencia* (daño de relámpago).

H. Las minas de hierro

Excavado en la roca cuando Chraunnus decidió crear Liathu'ren, el complejo minero consta de decenas de kilómetros de túnel perforados en la roca gracias a una pareja de gusanos púrpura a los que el Extinguido subyugó mediante magia. Los pisos superiores, más cerca de la superficie, están ocupados por el clan enano Cumbrebasalto, en la actualidad transformados en duérgars. Ahí hay varias habitaciones excavadas en la piedra en las que los mineros duermen, llevando las cadenas que nunca se les retiran. También hay varios almacenes en los que guardar la comida y las herramientas y una gran sala en la que se deposita el mineral antes de llevarlo al distrito portuario.

Los túneles se internan en el interior de la cordillera Esmeralda, desde enormes galerías hasta pequeñas grietas por las que apenas pasa un niño, todos en la más completa oscuridad. Monstruos y metales valiosos no son lo único que se oculta en las profundidades, pues existe una ruta que conduce hasta una gruta excavada un kilómetro por debajo de la ciudadela élfica de Liathu'ren. Allí Chraunnus depositó una gran cantidad de xion con la que alimentar sus encantamientos más cruciales, entre los que se incluye la alteración temporal que afecta al Valle de Nothsa.

Es tal el caos de túneles que es imposible encontrar este lugar salvo que se viaje con un guía experto. La otra opción es

tratar de recordar el camino en caso de que ya se haya recorrido con anterioridad esa ruta acompañado por un guía. Para ello es necesario tener éxito en tres tiradas de Sabiduría (Supervivencia) CD 12. Cada vez que se falle una tirada, realiza otra en la tabla de encuentros aleatorios. Si ninguno de estos casos se cumple, los aventureros se perderán entre los túneles y necesitarán tener éxito en una prueba Sabiduría (Supervivencia) CD 16 para encontrar la salida, realizando una tirada en la tabla de encuentros aleatorios cada vez que se falle.

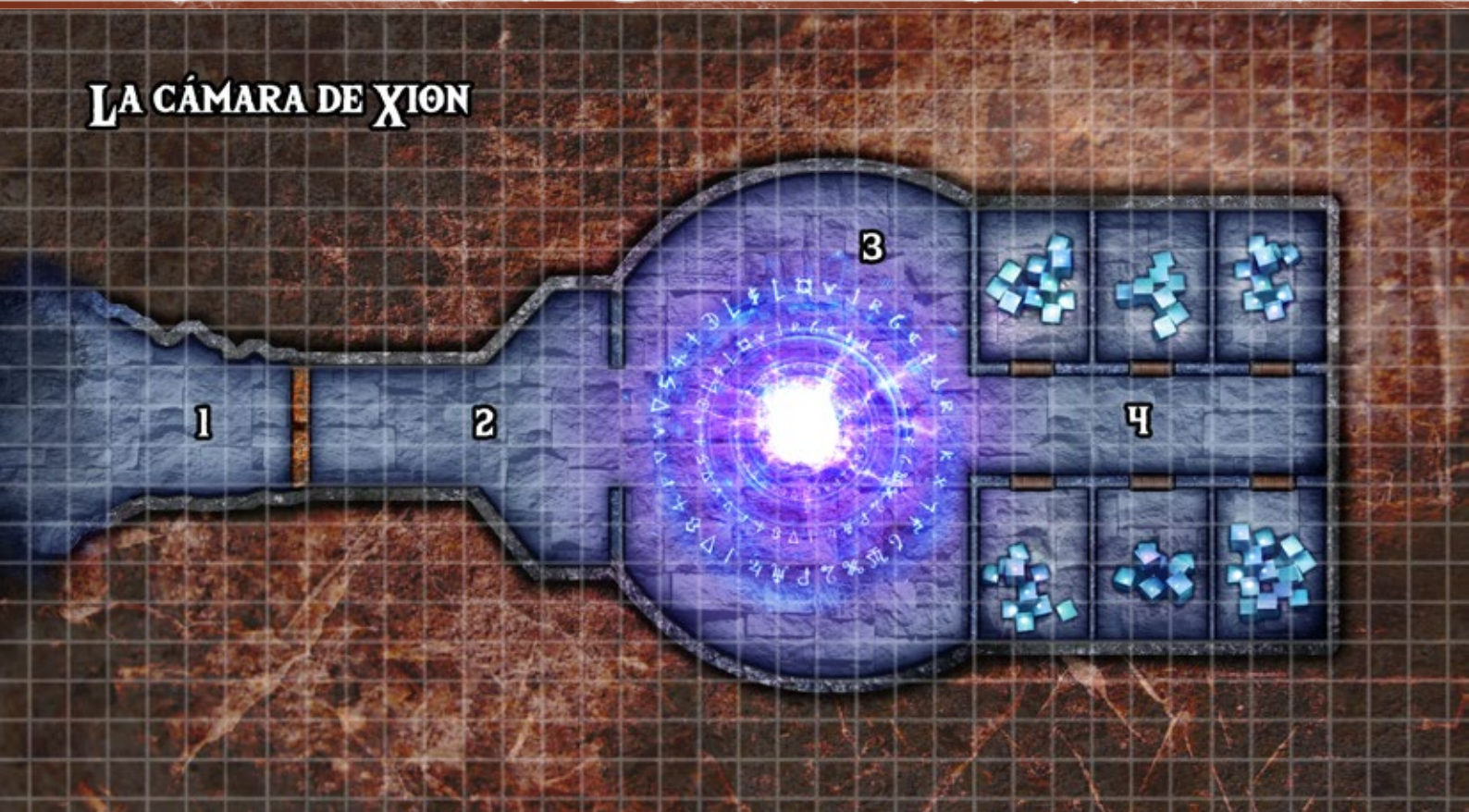
1d10	Encuentros aleatorios
1-4	No hay encuentro.
5	1D6 ankheg (El Resurgir del Dragón , página 391)
6	1D3 bulete (El Resurgir del Dragón , página 394)
7	1D6 + 1 gelatina ocre (El Resurgir del Dragón , página 396)
8	2D20 kóbold (El Resurgir del Dragón , página 445)
9	1D3 elemental de tierra (El Resurgir del Dragón , página 429)
10	1D2 morfolito (El Resurgir del Dragón , página 455)

LA CÁMARA DE XION

1. Las puertas de Nurmator

Dos enormes puertas de bronce bloquean el camino. Su superficie está cubierta de cientos de pequeñas runas que han sido talladas formando largas hileras. No parece haber forma de abrirlas, pues no cuentan con cerradura ni ningún pomo del que tirar.

Estas enormes puertas cierran la cámara en la que Chraunnus almacena sus reservas de xion. Durante mucho tiempo fue el único en poder abrirlas, pero la necesidad de supervisión constante en el sistema de canalización le obligó a permitir que uno de sus aprendices abriese la puerta, el duérgar Nurmator. Ahora muerto, la única manera de abrir estas puertas, irrompibles gracias a los conjuros grabados en ellas por el



Peregrino, es portar los restos mortales del duérgar, el cráneo de Nurmathor.

2. La antesala

En la antecámara del sistema de canalización no hay nada salvo dos guardianes dejados por Chraunnius que atacarán a cualquiera que entre... salvo si son Nurmathor y el Extinguido.

Guardianes. Este lugar está protegido por dos gólem de carne. (*El Resurgir del Dragón*, página 438).

3. La sala de canalización

La gran cámara subterránea tiene en su centro tres anillos concéntricos con centenares de runas inscritos en ellos. La electricidad del ambiente es palpable y la única iluminación es el enorme haz de luz que cruza la sala desde el centro de los anillos hasta filtrarse por las grietas del techo.

Esta sala tiene como función recoger la energía arcana de las reservas del xion y canalizarla hasta la Torre del Peregrino, donde alimenta algunos encantamientos lanzados por Chraunnius, como el escudo que protege el foco temporal y las capacidades desintegradoras de su estatua en la planta baja de la torre.

4. Reservas de xion

A lo largo de varias habitaciones se han depositado grandes cantidades de xion en forma de cubos de los cuales el sistema de canalización extrae energía de manera constante haciendo que brillen con tonos irisados y el aire se note sofocante a su alrededor.

Reservas explosivas. El mínimo roce es suficiente para desestabilizar el xion y las corrientes mágicas que lo recorren, provocando grietas en su superficie y una explosión en cadena. Cualquier personaje que se encuentre en el interior de las instalaciones un asalto después de provocar una alteración en el xion es volatilizado en una explosión de magia. Las puertas de Nurmathor son capaces de contener la explosión y evitar que las minas sean arrasadas.

LA CIUDADELA ÉLFICA

Construida en el centro de la ciudad y elevada sobre un montículo de 18 pies de alto, de paredes rectas y lisas como un acantilado, se alza, elegante y poderosa, la ciudadela desde la que Chraunnius y sus subalternos elfos gobiernan el valle. La fortificación cuenta con una muralla de piedra de 15 pies de alto sobre la que tres parejas de guardias de Liathu'ren hacen ronda continuamente. A su única entrada se accede desde una rampa que comienza en la plaza del cadalso y llega hasta la puerta con rastrillo en la muralla. Dicho camino es lo suficientemente ancho como para que carros cargados circulen por él, y la puerta está vigilada por dos guardias de Liathu'ren.

Al otro lado del rastrillo hay un patio de armas y unos establos en los que descansan una docena de caballos de guerra que suelen emplean los soldados elfos. Solo 3 edificios se encuentran en el interior del recinto:

I. Barracones de la guardia

Lo que debería ser un lugar de reposo y descanso para los soldados ha ido adoptando otros roles cuantos más años pasaba la guardia de Chraunnius establecida en el Valle de Nothsa. Acostumbrados a la vida en las ciudades élficas, el regentar un pequeño enclave minero se considera un aburrimiento, al menos por la mayoría de la guardia. Es por ello por lo que han convertido el cuartel en algo más parecido a una taberna que un barracón militar.

En los pisos superiores se encuentran los cuartos, individuales para los oficiales y compartidos para los guardias rasos. En

el piso principal, el comedor ocupa toda la planta del edificio, con varias mesas largas en la que los elfos comen y también beben en las horas que tienen libertad. Para luchar contra el aburrimiento es muy común que los guardias traigan a pequeños grupos de esclavos dentro del barracón, para divertirse a su costa: es muy común en esta situación ver combates a muerte entre razas inferiores, normalmente sin más armas que sus puños, mientras la guarnición se emborracha y disfruta de la pelea. Es tal el grado de violencia que se alcanza en estos espectáculos que la mismísima Dralia Llantoespina acude en algunas ocasiones para reclamar a los ganadores para su disfrute personal en sus aposentos de la Torre del Peregrino.

J. Almacén de la ciudadela

Todo el material y equipamiento, así como los alimentos y el alcohol, se guarda en este edificio cuadrado de paredes de piedra y techo plano. A lo largo de su planta se acumulan tanto sacos de grano como botellas de licor. Al encontrarse en el interior de la ciudadela, la guardia de Liathu'ren no considera necesario vigilar especialmente este edificio.

Al fondo del almacén hay un pequeño cuarto cerrado con una puerta de rejas en el que se guardan bajo llave algunos objetos que la guardia considera valiosos o peligrosos: dos pociones de veneno, una poción de vuelo y dos pergaminos de *Disipar magia*. La puerta puede abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 15 o con una prueba de Destreza CD 12 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón. Esta sala se encuentra protegida por 3 diablillos, que hacen guardia transformados en ratas (ver *El Resurgir del Dragón*, página 401).

K. La Torre del Peregrino

Diseñada y construida al detalle por el propio Chraunnius como residencia durante su estancia en el Valle de Nothsa, la torre sirve tanto como lugar de estudio del Peregrino como centro de gobierno y trabajo de los dos elfos más notables de Liathu'ren: Dralia Llantoespina y Maehir Lanzamarga. Solo ellos dos están autorizados a entrar en la torre, aunque en ocasiones traen a invitados si es necesario.

La torre está dividida en varios pisos y estancias, descritas a continuación.

SÓTANO

1. Perreras

La sala está pobremente iluminada, con apenas un par de antorchas en el muro, y huele a heces y moho. Pegado al muro se encuentran varias jaulas de hierro de aspecto cuidado, y en su interior varios mastines bicéfalos de aspecto siniestro descansan vigilando la puerta.

Esta sala se utiliza para mantener enjaulados a los tres perros de la muerte (*El Resurgir del Dragón*, página 383) que forman la jauría de la regente de Liathu'ren. Los perros se encuentran metidos en jaulas, por lo que difícilmente atacarán a los aventureros, pero sus ladridos pueden atraer a los enemigos del resto del piso. Una tirada de Trato con Animales CD 17 con éxito hará que los perros queden tranquilos y no ladren.

2. Celdas

Tras un breve pasillo se encuentran dos celdas de varios metros de lado, preparadas para alojar a media docena de presos cada una. Las puertas de las celdas están cerradas con una llave que se encuentra en poder de uno de los guardias, y pueden ser abiertas con una prueba de Destreza CD 15 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón.

LA MIRADA DE CHRAUNNUS

La entrada de la torre no tiene vigilancia, pues el encantamiento de Chraunnus suele ser suficiente para mantener a los intrusos a raya. Cualquier persona que entre sin decir la palabra de mando al cruzar el umbral comprobará cómo la estatua de Chraunnus resplandece de energía. Tendrá que realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15, y en caso de fallo, el personaje sufrirá 10d6+40 puntos de daño, o solo 5d6 puntos de daño si se supera. En caso de llegar a 0 puntos de golpe, el personaje (y todas sus posesiones) será desintegrado.

Una de las celdas está vacía salvo por los restos de un cuerpo en descomposición que reposa en una esquina. En la otra se encuentran tres jóvenes duérgar, de aspecto demacrado y con severos golpes en el cuerpo. Se trata de los hijos de varios jefes de minería del clan empleado por Chraunnus para extraer hierro en Liathu'ren. Si se les interroga, contarán que Kurskor fue llevado hace días a algún lugar fuera de la torre y que no han vuelto a saber de él.

Guardias. Dos aburridos guardias de Liathu'ren vigilan este pasillo, prestando poca atención a los prisioneros.

Tesoro. Una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 12 con éxito muestra a los aventureros que el pobre desgraciado muerto en la celda se tragó un anillo hecho de oro y amantistas por valor de 450 monedas de oro antes de morir en prisión.

3. Sala de torturas

Las paredes de esta sala están decoradas con toda clase de instrumentos de tortura, algunos aún manchados de sangre. En el centro de la sala una figura decrepita, de piel rojiza y envuelta en tintineantes cadenas murmura palabras grotescas mientras arranca con un cuchillo tiras de piel de un cuerpo que aún se agita agónicamente.

Uno de los duérgar cautivos tuvo la mala suerte de acabar en esta sala, donde ha sido torturado durante horas por un diablo de la cadena. Cansado ya del desafortunado duérgar, los aventureros llamarán la atención de sus sádicos gustos.

Criaturas. El diablo de la cadena (**El Resurgir del Dragón**, página 402) atacará a cualquiera que entre en la sala de torturas con ánimo de dejarlo fuera de combate y disfrutar con él durante horas.

PLANTA BAJA

4. Entrada principal

La entrada a la torre es un enorme arco de piedra caliza en el que no hay ni rastro de puerta ni rastrillo. Presenta un aspecto cordial e invita a entrar al interior. Aquellos que se adentren en la torre se encontrarán frente a una estatua de 21 pies de alto hecha de alabastro exquisitamente tallado que representa a Chraunnus el Extinguido en todo su esplendor, portando su armadura y su cetro, alzado por decenas de criaturas de aspecto famélicos cuyos rostros se confunden con calaveras burlonas.

La sala, decorada hasta el exceso con cuadros y tapices, ocupa gran parte del piso. A los lados, dos escaleras de mármol

permiten acceder a los pisos superior e inferior, y al fondo hay una solitaria puerta de madera cerrada con llave. Dicha puerta puede abrirse mediante una prueba de Destreza CD 15 si un personaje cuenta con competencia con herramientas de ladrón, o teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 16.

Tesoro. Los cuadros y demás lujos que hay en la sala tienen un valor de 1200 monedas de oro.

5. Despacho del archimago Maehir Lanzamarga

Este despacho presenta un aspecto lamentable para ser el de un hombre de alta posición como Maehir. Las paredes apenas muestran decoración, decenas de papeles cubren la mesa y varias botellas de licores y vino reposan en la única estantería de la sala.

Tesoro. En uno de los cajones de la mesa de escritorio se encuentra la piedra de control de gólem de Maehir, que sirve para dar órdenes a los gólems de carga del puerto, y en el otro, un saquito de *polvo de estornudar y atragantarse*. Al fondo hay una puerta de madera que puede abrirse corriendo un pequeño cerrojo de acero.

6. Sala de rituales

En este lugar es donde el archimago Maehir prepara nuevos conjuros y lleva a cabo sus rituales diarios. En el centro de la sala, en el suelo de piedra, se han grabado varios círculos de runas, y un grimorio de aspecto antiguo reposa en un pedestal. El resto de la decoración consiste en 6 estatuas de manufactura élfica que decoran la sala y una vieja alfombra junto a la entrada. Son los guardianes de la sala, pues se trata de 6 armaduras animadas y una alfombra de asfixiar (**El Resurgir del Dragón**, páginas 457 y 456).

Tesoro. El grimorio es uno de los libros de conjuros del archimago y contiene 4 conjuros de primer nivel, 3 del segundo nivel, 2 de tercer nivel y otros 2 de cuarto nivel, mayoritariamente nigromancia y conjuración. También se pueden encontrar en la sala toda clase de componentes de conjuro y rituales.

PRIMER PISO

7. Cuarto del mayordomo

El cuarto más cercano a las escaleras está ocupado por Escalofríos, el siervo personal de Dralia Llantoespina. Antaño un orgulloso guerrero felínido a las órdenes de Chraunnus, comenzó como guardaespaldas de la vampiresa y no tardó en caer bajo su influjo. Las décadas alargando su vida alimentándose de la sangre de su señora le han convertido en una criatura consumida y decadente, llena de odio y devoción por su dueña a partes iguales.

Criaturas. Escalofríos es un engendro vampírico (**El Resurgir del Dragón**, página 473) y siempre permanece en su cuarto junto a sus mascotas, dos basiliscos que han hecho su nido ocupando gran parte de la habitación.

Tesoro. Entre toda la porquería que se encuentra en la habitación, un aventurero que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 encontrará la llave del despacho y la biblioteca de este mismo piso.

8. Despacho de Dralia Llantoespina

De aspecto pulcro y elegante, este despacho cuenta con una mesa de roble decorada con tallas florales y un enorme cuadro de una bella elfa que limpia la sangre de su espada en la parte superior de una pila de cadáveres. Junto a los libros y pergaminos que pueblan la mesa se encuentra una robusta talla de piedra rojiza que resplandece iluminando tenuemente el escritorio. Candelabros de plata completan la decoración de un cuarto en el que no entra la luz natural al no contar con ventanas.

Este es el lugar en el que Dralia pasa la mayor parte del tiempo, junto a su dormitorio. La habitación cuenta con una mesa de despacho en la que pueden encontrarse escritos en élfico donde se recogen los datos de producción y recuento de esclavos, así como de la producción de hierro de las minas. En la cara sur de la pared, una puerta cerrada da paso al dormitorio de la vampíresa.

Documentos de Chraunnus. Entre todos los papeles que hay en el escritorio, Dralia tiene un pergamino en el que se muestra una cámara subterránea bajo Liathu'ren en la que los hay grandes reservas de xion y algún tipo de maquinaria. Según las anotaciones en los márgenes, realizadas por Dralia, es una reserva de xion que alimenta los conjuros más poderosos del Peregrino.

Piedra de teletransporte. Sobre la mesa reposa una piedra de teleportación que llevará a cualquiera que la toque a la sala de audiencias de Chraunnus, en el tercer piso de la torre. Esta es la única forma que hay de ascender a los pisos superiores.

Cuadro de atracción sobrenatural. Todos los personajes que observen el cuadro en detalle corren el riesgo de ser embrujados por él. En caso de fallar en una tirada de salvación de Sabiduría CD 16, el personaje quedará paralizado. Cada personaje puede repetir esta tirada cada 10 minutos.

Tesoro. En el escritorio de Dralia se encuentra un broche elegante de color oscuro y varios anillos valorado en 500 monedas de oro. También hay un pergamino de *Visión verdadera*. El resto del mobiliario puede saquearse y tiene un valor de 250 monedas de oro.

9. Aposento de Dralia Llantoespina

A pesar de que Dralia hace mucho tiempo que no duerme, ha decidido mantener un dormitorio como recuerdo de su vida anterior al vampirismo. La habitación cuenta con una gran cama con dosel en la que la regente de Liathu'ren se divierte con sus presas antes de devorarlas. El resto del cuarto está ocupado por armarios donde Dralia guarda tanto sus suntuosos vestidos como sus prácticas armaduras y armas.

Criaturas. Si los aventureros entran aquí, se verán sorprendidos por dos engendros vampíricos que esperan en la cama el retorno de su dueña. Si estos escuchan ruidos o conversaciones fuertes en el despacho, saldrán a acabar con los intrusos de manera rápida y letal.

10. Biblioteca

Aquí es donde Dralia pasa las horas de descanso, leyendo tranquilamente algunas de sus novelas favoritas, que a menudo le llegan a Liathu'ren. Los volúmenes de su colección, todos escritos en élfico, no solo contienen novelas, sino también decenas de tratados sobre comercio, política, geografía, adivinación... A una persona podría llevarle años leer todos los libros que se almacenan aquí.

SEGUNDO PISO

11. Sala de fabricación

El taller se encuentra ocupado por piezas de constructos y el enorme cuerpo de un gólem a medio construir. En las paredes, extrañas máquinas de xion traquetean y proyectan imágenes de planos y fórmulas por el aire, que se esfuman y aparecen de nuevo a cada instante.

LA TORRE DE CHRAUNNUS

SÓTANO



PLANTA BAJA



PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



TERCER PISO



CUARTO PISO



Esta es la sala empleada por Chraunnus para elaborar la maquinaria que requiere cada situación. Aunque ha dedicado gran parte de su tiempo a la mejora de gólems para lograr unos siervos útiles que defiendan sus dominios, otros planes más ambiciosos se han formado entre estas paredes y permanecen en secreto en las imágenes que se proyectan.

Planos de instalación. Entre la multitud de imágenes mostradas, algunas pueden llamar la atención de los aventureros. Una de ellas son los planos de una enorme edificación circular, aparentemente situada cientos de metros bajo la superficie. La otra es la imagen de una Torre de Fulgor plenamente operativa que dota de luz a una gran región de Vajra. Una tirada con éxito de Inteligencia (Historia) CD 12 sirve al aventurero para reconocer la cordillera de Xarkaz y su Torre de Fulgor.

12. Biblioteca de Chraunnus

Centenares de grimorios y libros permanecen guardados, perfectamente ordenados, en esta sala, aunque siguiendo un orden poco claro. Lo que sorprende, en cambio, son las jaulas de cristal distribuidas a lo largo de la sala, en las que se exhiben toda clase de criaturas nunca antes vistas.

La antigua biblioteca contiene decenas de criaturas que Chraunnus ha ido coleccionando de sus muchos viajes, algunas pertenecientes a mundos pasados. Aunque pueden parecer amenazantes, casi todas se encuentran bajo conjuros que las obligan a permanecer tranquilas en sus vitrinas. Los escritos guardan las memorias del Peregrino, toda una larga existencia recogida en cientos de volúmenes cifrados de tal manera que solo el autor de estos manuscritos puede descifrar lo que narran.

TERCER PISO

13. Sala de audiencias del Peregrino

La enorme sala tiene el suelo de piedra pulida y las paredes están decoradas por multitud de grabados que muestran escenas de Chraunnus acabando con enormes serpientes escamadas y alzándose sobre multitudes de esclavos. En el centro de la habitación se encuentra un robusto trono de piedra, imponente y carente de decoración, escoltado por dos braseros que resplandecen con llamas de todos los tonos de azul imaginables.

La sala de audiencias de Chraunnus es el lugar en el que el Peregrino se reúne con sus dos subalternos para darles órdenes. Los grabados impresionan a cualquiera que los vea, y eso provoca que cualquiera que acuda a este lugar centre su mirada en el trono vacío.

14. Estudio de Chraunnus

Nada más entrar en este lugar uno no puede evitar fijarse en el haz de oscuridad que cruza la habitación de arriba a abajo. Al mirar fijamente el interior de la grieta, da la sensación de ser un corte en la propia realidad que permite vislumbrar en ella neblinas y estrellas. A pesar de las decenas de extraños objetos que hay en el estudio, es difícil fijarse en ellos ante semejante brecha en el tejido del universo, que vibra melodiosamente.

Este estudio es el lugar en el que Chraunnus llevaba a cabo sus investigaciones más importantes. Varias mesas están repartidas por el lugar, pero parece que alguien se ha encargado de recoger lo que tuviesen encima y apenas quedan en ellas pequeñas esquilas de xion y polvo. Aquí fue donde Chraunnus tomó la decisión de crear el bucle temporal

y, una vez hecho esto, abrió una brecha en el universo para proyectar su esencia arcana a otro lugar en otro momento, huyendo así del valle.

Brecha en la realidad. Aunque puede parecer la forma perfecta de escapar del encierro temporal, tratar de pasar por ella es una idea malísima. Cualquier personaje que se interne en la brecha notará cómo su cuerpo se reduce a un puñado de átomos y morirá al instante.

El foco del conjuro de cárcel temporal. El único objeto dejado por Chraunnus en esta sala es una pieza de metal líquido, similar al mercurio, que no deja de enrollarse sobre sí misma formando espirales infinitas. Esto es el foco utilizado para retorcér el tiempo, y destruirlo es la única manera de poner fin a las repeticiones. Por desgracia, se encuentra dentro de un campo de energía alimentado por las reservas de xion de debajo la ciudad y no puede ser destruido por ningún medio. Cualquiera que lo toque sufrirá 10d6+40 puntos de daño. En caso de llegar a 0 puntos de golpe, el personaje y todas sus posesiones serán desintegrados.

Elevador. En el extremo sur de la habitación hay una fina lámina de cobre y xion que sirve para levitar hasta los pisos superior o inferior cuando alguien se sube encima y piensa en moverse en una de las dos direcciones. Una tirada con éxito de Inteligencia (Arcano) CD 12 es suficiente para entender su funcionamiento.

CUARTO PISO

15. Sala de trofeos

Esta habitación es el lugar en el que Chraunnus ha depositado durante años los cráneos de sus mayores enemigos. Al guardar sus cráneos en perfecto estado, ha sido capaz de arrancar sus secretos mediante conjuros nigrománticos y ahora los exhibe para su propio disfrute.

Tesoro. Entre la gran colección de cráneos se encuentra una máscara del Peregrino (**El Resurgir del Dragón**, página 311) que perteneció a uno de los rivales de Chraunnus.

Trampa. Coger cualquier objeto de la sala provoca que se liberen los guardianes de la sala: 4 fantasmas (**El Resurgir del Dragón**, página 433).

16. Quirófano

Dos altares de piedra blanca se encuentran en el centro de la sala. Uno de ellos está despejado salvo por una enorme mancha de sangre que gotea hasta el suelo, mientras que en el otro reposa el cuerpo de una elfa joven. Su cuerpo ha sido abierto desde el cuello hasta el abdomen mediante un único corte y sus órganos internos, aún palpitantes y unidos al cuerpo de la joven, han sido colocados en una de serie de bandejas que flotan a su alrededor con suavidad.

Aquí es donde Chraunnus lleva a cabo las investigaciones sobre el cuerpo y el alma de sus fieles seguidores, los elfos. Empleando filos impulsados con su mente, ha troceado y diseccionado cientos de cuerpos en busca de desentrañar todos los secretos de la raza élfica. Cuando termina con uno, desintegra su cuerpo y otro sujeto de estudio es arrastrado desde la sala contigua, ocupando el lugar de la anterior víctima.

17. Sala de cadáveres

El intenso olor a vísceras y cuerpos en descomposición provoca náuseas a cualquiera que entre en esta sala. Decenas de cadáveres han sido arrojados en ella sin ningún cuidado, llenando el suelo de una capa viscosa y maloliente de sangre.

En esta sala Chraunnus guarda, amontonados, los cadáveres de elfos que está empleando en sus estudios. Hay aquí casi cincuenta cuerpos de elfos que han muerto por toda clase de causas.

Tesoro. Entre los cuerpos quedan algunas piezas de joyería que el Peregrino no se ha molestado en quitar. Revisando los cuerpos poco a poco, los personajes pueden encontrar joyas por valor de 800 monedas de oro.

ACABAR CON EL BUCLE TEMPORAL

La forma de lograr acabar con la alteración temporal impuesta por Chraunnus y poner fin al bucle es simple, pero requerirá un fuerte esfuerzo de los personajes. Como la mayoría de los conjuros, el lanzado por el Peregrino tiene un foco, 2 libras de metal líquido que se retuercen en formas imposibles, y destruirlo es suficiente para poner fin al encantamiento. Sin embargo, este foco se encuentra protegido por un escudo impenetrable en el despacho de Chraunnus, en lo alto de la Torre del Peregrino. Estos son los pasos que los personajes deben realizar para lograr destruir el foco temporal:

- Encontrar el lugar en el que realizan sus reuniones los miembros de la secta de Los Postrados.
- Obtener el cráneo de Nurmator del sagrario de Los Postrados.
- Lograr llegar hasta la cámara de xion bajo la ciudadela a través de las minas.
- Abrir la puerta de la cámara con el cráneo de Nurmator y destruir las reservas de xion, acabando así con el escudo mágico que defiende el foco.
- Abrirse paso a través de las defensas de la guardia élfica y entrar en la Torre del Peregrino.
- Alcanzar los pisos superiores de la torre a través del teletransportador del despacho de Dralia.
- Destruir el foco temporal en el despacho de Chraunnus.

Como se puede observar, realizar todos estos pasos para lograr acabar con el bucle temporal requiere completar otras tramas previamente e intentar dirigirse por distintos caminos hasta lograrlo.

Tramas

La estructura de este segundo acto es muy abierta y libre, lo que obliga a los jugadores a organizarse e investigar para tratar de resolver los misterios de Liathu'ren. En el Valle de Nothsa hay una decena de personalidades relevantes que afectan a los sucesos que ocurren a lo largo del día, yendo de un lugar a otro e interactuando entre ellas. Para facilitar la preparación de la aventura, se han dividido todos los eventos del bucle en tramas, englobando cada una de las acciones de uno o dos personajes no jugadores a lo largo del día.

Todas estas tramas ocurren en paralelo, por lo que los jugadores no podrán encargarse de todo a la vez. ¡Por suerte, sin embargo, pueden vivir el mismo día una y otra vez! Algunas de estas tramas deben ser resueltas por los jugadores, pues son claves para lograr salir del valle con vida, mientras que otras sirven para obtener interesantes recompensas o facilitar esas tramas imprescindibles. A continuación se detallan las tramas de Liathu'ren describiendo el asunto a grandes rasgos, quiénes son los PNJ implicados y los hechos relacionados en cada una de las cinco divisiones del día ya antes comentadas.

Por último, se han añadido *atajos*, que son formas que tienen los jugadores de avanzar en las tramas con rapidez cuando ya hayan completado otras tramas o si la que en ese momento están jugando ya la hicieron anteriormente, de

manera que no tengan que repetir las mismas escenas excesivas veces.

TRAMA 1: EL RITUAL DE LOS POSTRADOS

Los Postrados es una secta que ha surgido entre los esclavos de las plantaciones y que poco a poco ha comenzado a expandirse, ganando adeptos. Tras años de sufrir toda clase de penurias a manos de los elfos, han llegado a la conclusión de que la vida es sufrimiento, un paso necesario antes de alcanzar la libertad.

Queriendo llegar a esa libertad, han diseñado un ritual con el que planean liberar sus almas y convertir sus cuerpos en energía, de un modo similar al que realizaron los Peregrinos hace eras, y para conseguirlo, han saqueado varios objetos mágicos de Liathu'ren, sacrificando muchas vidas para lograrlos, y planean alimentar el ritual con dichos objetos.

La principal sacerdotisa del culto es Nibeh (vadiana sacerdote, NB), una joven con capacidad de conjurar mediante la fe que posee. La secta es un grupo desconfiado y reducido, pues saben que si los elfos los llegan a descubrir, todos serían ejecutados de maneras crueles y sádicas.

Amanecer. Halret y Lett (vadianos plebeyos, CB) han sido arrestados el día anterior bajo la acusación de realizar actos religiosos, algo prohibido en Liathu'ren, y serán ejecutados tras el amanecer, después de que todos los trabajadores de las granjas hayan pasado frente a sus jaulas camino a los campos. En caso de que alguien los rescate en esta franja de tiempo, ambos huyen entre las casas y se refugian en el comedor de Jomar.

Mañana. En caso de haberse salvado, Halret, Lett y Jomar tendrán una larga charla sobre lo ocurrido, pues ambos fugitivos creen que hay un traidor en el culto. Si los aventureros les siguen, pueden ganarse su confianza mediante poderosos argumentos o teniendo éxito en una tirada de Carisma (Persuasión) CD 15. Los fugitivos deciden acudir a las granjas mientras todos los esclavos descansan para comer y reunirse con la líder del culto.

Mediodía. Ambos huidos de la justicia élfica se desplazan a la granja de los Postrados, donde esperarán al resto de la secta.

Tarde. La secta se reúne al completo en la granja y debate sobre la posible presencia de un traidor entre ellos. Aceptarán a los aventureros como parte de la secta si demuestran ser de confianza. Los Postrados acabarán decidiendo que deben adelantar el ritual para liberarse de la esclavitud y el sufrimiento esta misma noche, pero a media tarde la granja es atacada brutalmente por la guardia de Liathu'ren: dos apóstoles de Chraunnus sobrevuelan el lugar golpeando la vieja casa con bolas de fuego desde sus discos levitadores para luego lanzar sus conjuros nigrománticos contra los cultistas. Tras eso, seis guardias de Liathu'ren rodean la casa abriendo fuego con sus rifles solares sobre todo aquel que trate de escapar de las llamas. Los esbirros de Chraunnus serán llevados a la casa por el traidor del culto, el hipótido Jomar.

Anochecer. Si logran sobrevivir al asalto de tropas élficas, o si este nunca llega a producirse, la secta abrirá la trampilla oculta que da al sótano y descenderá. Tras sacar las reliquias del sagrario y realizar los círculos arcanos correspondientes, los cultistas entonan las palabras del ritual y beben uno tras otro de las botellas de cristal que reposan en el altar. Poco a poco comenzarán a perder el sentido uno tras otro y morirán. Tener éxito en una tirada de Inteligencia (Arcano) CD 10 sirve para darse cuenta de que los conceptos arcanos del ritual son ridículos y que lo que están haciendo es un suicidio en grupo ritual que no va a liberarles de ningún modo.

Atajo. Una vez conocida la localización de la granja, no es necesario que nadie guíe a los aventureros hasta allí. De igual manera, haber visto la trampilla del sótano será suficiente como para poder acceder al sagrario posteriormente. La granja permanecerá vacía hasta la llegada de la secta durante la tarde.

Recompensa. Además de las reliquias del sagrario, ayudar a Los Postrados a realizar el ritual y «liberarse», o convencerles de que no se suiciden, otorgará 750 puntos de experiencia a cada personaje.

TRAMA 2: UN TRAIADOR ENTRE LOS NUESTROS

Los Postrados tienen un traidor entre sus filas, pero no se trata de uno de sus fieles hermanos, sino de la persona que les ha apoyado desde hace años, Jomar (hipótido espía, N). La vida en Liathú'ren es terriblemente dura, y más para alguien que debe alimentarse tanto como un hipótido. Ser dueño del lugar



de descanso de los esclavos ha ayudado a Jomar a ser popular y vivir bien, pero mantener a la guarnición de Liathú'ren lejos de su refugio ilegal tiene sus costes. Es por eso por lo que Jomar lleva tiempo pasando información a la guardia élfica de los actos sospechosos de otros esclavos para poder mantener su nivel de vida.

Amanecer. Jomar acude hasta la puerta de la ciudadela y finge discutir con el guardia sobre las cantidades de grano que le dan. En un momento le pasa una pequeña nota en la que pide una cita con el capitán de la guardia ese mediodía, lo que puede detectarse con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 14.

Mañana. Jomar pasa la mañana en el comedor, preparando la comida.

Mediodía. Jomar acude a la ciudadela mientras todos los esclavos comen y se le permite el paso sin decir ni una palabra. En los barracones élficos se reúne con el capitán de la guardia, a quién informa de la presencia de Los Postrados en los campos y la localización de su granja, donde hacen las reuniones.

Tarde y anochecer. Jomar disfruta del pago por su traición en la primera planta del barracón élfico, viendo los combates de esclavos mientras come y bebe en abundancia.

Recompensa. Si los jugadores logran evitar que Jomar informe de la localización de la granja, la redada nunca tendrá lugar y todos recibirán 500 puntos de experiencia cada uno por su hazaña.

TRAMA 3: XION EN LAS PROFUNDIDADES

Las enormes y profundas minas de hierro del valle han servido para que Chraunnus extraiga toneladas de mineral de ellas y también para que pudiera colocar una cámara subterránea bajo la ciudadela. Los habitantes de la mina son el antiguo clan enano Cumbrebasalto, ahora alterados por la presencia del xion en sus vidas y convertidos en duérgar. A pesar de ello, mantienen los ideales que siempre ha tenido su clan, como la lealtad, el honor y el respeto a los juramentos.

Tras la muerte de varios caudillos del clan a lo largo de los años en el valle de Nothsa, ahora se encarga de guiar y cuidar el clan el anciano Mugo (duérgar druida, LN), un viejo druida que ha tomado la mina bajo su protección y cuida de todos los seres vivos que la habitan, incluyendo a los millones de insectos y otras alimañas de las profundidades. Mugo conoce todos los secretos de la mina y anda preocupado de que la escasez de hierro, pues cada vez deben bajar más en las profundidades a por él, provoque la ira del Peregrino y sean desechados.

Durante todo el día. Desde el comienzo del día los mineros realizan sus labores sin descanso, tanto buscar nuevas vetas de mineral como transportar lo obtenido al puerto, pues su envío es inminente. Mugo pasa las horas entre sus insectos, enviándolos a las profundidades a buscar más mineral de hierro.

Si los personajes acuden a la mina, serán tratados con recelo pero no de manera violenta, y serán llevados ante Mugo para parlamentar. El druida tratará de ayudar en lo posible a los aventureros, salvo haciendo algo que pueda poner en peligro a miembros de su clan o llevándolos a las profundidades de la mina, pues lo considera muy peligroso, y también él solicitará su ayuda. Varios jóvenes del clan, entre los que se incluye su nieto Kurskor, han sido capturados por la guardia de la ciudad, y lo único que ha podido averiguar es que han sido llevados a la Torre del Peregrino por orden del propio Chraunnus. Mugo pide a los aventureros que los traigan de vueltas sanos y salvos para que él pueda esconderlos en lo profundo de la mina.

Los duérgar jóvenes permanecen en las celdas de la mazmorra en la Torre del Peregrino. Sin embargo, Kurskor no se

encuentra entre ellos. Si se le interroga al resto de jóvenes, les dirán que Kurskor fue llevado ante Chraunnus y que desde entonces no le volvieron a ver.

Si preguntan a Mugo por la cámara subterránea de Chraunnus, se negará a llevarles a ella por dos razones que expone sinceramente a los aventureros. La primera es que no confía lo suficiente en ellos y está muy ocupado pensando en cómo rescatar a los jóvenes duérgar capturados. La otra es que es inútil, puesto que la cámara está sellada y solo su hijo Nurmator, quien fue un aprendiz de Chraunnus y poseía su marca personal grabada en el cuerpo, podía abrirla. Con pesar les contará que ni siquiera tiene acceso a sus restos mortales, pues las alimañas de la secta de los Postrados, que no paran de hacerse con cualquier objeto relacionado con la magia, se los robaron. Solo cuando le devuelvan el cráneo de Nurmator y hayan salvado a los jóvenes de la torre, Mugo aceptará llevarlos hasta la cámara subterránea.

Atajo. Tal y como viene descrito en el texto de la mina, en el apartado «El puerto de Liathu'ren», dentro de la «Parte II», una vez conocida la ruta hasta la cámara no es necesaria la ayuda de Mugo para alcanzarla.

Recompensa. Como pago por ayudar al clan, Mugo entregará a los aventureros unos *guanteletes de fuerza de ogro*. Abrirse paso hasta la cámara es indispensable para acabar con las reservas de xion, y destruir las reservas provoca el fin del escudo de protección del foco temporal y las capacidades desintegradoras de la estatua de Chraunnus en la Torre del Peregrino. Lograr esta hazaña otorga 750 puntos de experiencia a cada personaje.

TRAMA 4: UN ARCHIMAGO ATAREADO

Maehir Lanzamarga es el archimago (**El Resurgir del Dragón**, página 362) de la ciudad y quizás el elfo con más tareas y responsabilidades de Liathu'ren. Es un hombre arisco y avaro, poco dado a tener amigos y dispuesto a hacer cualquier cosa para obtener poder. Siempre que sale de la ciudadela lo hace escoltado por cuatro guardias de Liathu'ren. Esta es su rutina:

Amanecer. Maehir pasa la primera hora del día revisando los dos enormes gólems del puerto. Dado que es el encargado de su uso, es el poseedor de la piedra de control de dichos constructos, la cual guarda a buen recaudo en su despacho. Por medidas de seguridad, los gólems solo pueden activarse en el puerto y quedan desactivados tras 5 asaltos al abandonar dicho distrito.

Mañana. Supervisa las operaciones de la fundición y aprovecha para revisar el funcionamiento de los *collares de obediencia*, que él mismo ha creado. También entregará a uno de los guardias del lugar una copia de la llave que abre los cierres de los *collares de obediencia*.

Mediodía. Pasa esta franja horaria comiendo en su despacho, en la Torre del Peregrino. Si se le espía al entrar, los personajes podrán escuchar la palabra de mando necesaria para evitar la desintegración a manos de la estatua de Chraunnus teniendo éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15, algo que les puede resultar muy útil.

Tarde. Acude al barracón élfico, donde disfruta de una abundante cantidad de licor y la compañía de una bella esclava en una de las habitaciones del piso superior.

Anochece. Duerme profundamente en el barracón, completamente borracho.

Recompensa. Acabar con la vida de Maehir Lanzamarga provocará que los *collares de obediencia* dejen de estar activos, convirtiéndose en simples collares. Hay que tener en cuenta

que el archimago también posee toda clase de información sobre la ciudad, como acerca de la presencia de una cámara de xion en lo profundo de las minas que alimenta los conjuros de la ciudad o que, gracias a su consejo, Chraunnus ha comenzado a adiestrar duérgar en el arte de la creación de objetos mágicos. Sacarle esta información durante su borrachera es algo fácil, pues él mismo no deja de fardar de ello cuando bebe.

TRAMA 5: UN ASUNTO DE CONTRABANDO

Ushul Ojogris es el elfo encargado de la puerta de la ciudadela durante el día, y aprovecha su control sobre los carros para apropiarse de lujos que no le pertenecen. Estas actividades ilícitas han sido descubiertas por Rionae Cantoargenteo, una elfa que también pertenece a la guardia. En vez de denunciarlo ante Dralia, Rionae chantajea a Ushul para que parte de los productos robados acaben también en sus manos.

Amanecer. Ushul revisa los carros de provisiones que entran a la ciudadela. Si alguien va escondido en dichos carros, él lo descubrirá.

Mañana y mediodía. Ushul permanece haciendo guardia en la puerta de la muralla de la ciudadela élfica. En uno de sus bolsillos lleva una nota escrita por Rionae en la que le amenaza con contar lo del robo de productos de lujo de los carros si no comparte el botín con ella.

Tarde. Ushul y Rionae se reúnen en una de las habitaciones del piso superior del barracón élfico y discuten, lo que termina con Ushul apuñalando repetidas veces a Rionae y abandonando su cadáver en una celda cualquiera.

Anochece. Ushul revisa un nuevo cargamento que entra en varios carros a la ciudadela.

Recompensa. Conocer el secreto del contrabando de Ushul permitirá obligarle a dejar que los jugadores entren en la ciudadela ocultos en los carros al amanecer y el anochece. Evitar la muerte de Rionae otorgará 500 puntos de experiencia a los jugadores. Ushul es propietario de una daga mágica, la *daga sepulcral* (ver «Apéndice IV: Objetos mágicos»).

TRAMA 6: EL DISFRUTE DEL BARRACÓN ÉLFICO

La primera planta del barracón élfico se ha convertido en un sitio de relajación y disfrute para la guarnición élfica. Los combates de esclavos, las canciones, el alcohol y otros tipos de placeres se han vuelto rutina durante el día.

Amanecer y mañana. Nada relevante.

Mediodía. Una patrulla de cuatro guardias de Liathu'ren recorre la ciudad apresando esclavos para las fiestas que realizan. Aunque los humanos son la presa favorita, cualquier esclavo con el que se crucen es apto para este asunto.

Tarde. El alcohol corre por los vasos sin control y un grupo de esclavos canta canciones de alabanza a los elfos mientras un grupo de guardias se divierte lanzándoles toda clase de objetos. Dralia Llantoespina acude envuelta en una gran capa rojiza a disfrutar de la matanza de esclavos. Los esclavos del día, a los que se les permite combatir en grupos de dos, deben enfrentarse a un gorgón (**El Resurgir del Dragón**, página 439), un elemental de agua (**El Resurgir del Dragón**, página 428) o un gladiador saurio (**El Resurgir del Dragón**, página 366) para salir con vida de allí. Entre el público se puede encontrar al traidor, Jomar, que se encuentra disfrutando en esta escena.

Anochece. El esclavo que más fieramente ha combatido en la arena es elegido por Dralia Llantoespina para compartir su lecho esta noche. Ella misma le llevará hasta la Torre del Peregrino, hasta el interior de sus aposentos en la segunda planta, donde se alimentará de forma salvaje de él hasta

matarlo, pues se trata de una vampira (**El Resurgir del Dragón**, página 472).

Atajos. Esta trama da al personaje elegido por Dralia la oportunidad de ver el interior de la Torre del Peregrino y la ruta hasta su despacho. También escuchará la palabra de mando empleada por Dralia para evitar la furia de la estatua de Chraunnus, ya que la vampiresa no le da importancia a que su cena escuche la contraseña, pues cuenta con que morirá esa noche.

TRAMA 7: LA VIDA PASADA DEL MIDA ANTO

El único mida que habita en Liathu'ren es Anto, uno de los arcanos, que tiene como labor encargarse de crear vientos para los barcos. En realidad es Cestor Naiel, el agente de la cábala y poseedor de las hojas robadas del *Vademécum de Chraunnus el Extinguido*. Sin embargo, ha perdido gran parte de sus recuerdos y sigue la rutina del bucle sin ser consciente de las repeticiones que se suceden día tras día, pues su mente es muy manipulable debido a su locura.

Se puede convencer a Anto de que su verdadera identidad es Cestor teniendo éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 o entregándole su *anillo de noche estrellada*, que le hará recuperar retazos de memorias de su vida pasada. Tras ello, aceptará colaborar con los aventureros, pues su principal objetivo es salir del valle con vida. Si se le pregunta por el *vademécum*, les informará de que lo destruyó poco después del amanecer.

Al comenzar el día, Cestor Naiel vuelve a olvidar todo lo sucedido y seguirá su rutina normal.

Amanecer. Cestor Naiel amanece todas las mañanas del bucle asustándose al encontrar las páginas del *vademécum* entre sus posesiones. No sabe qué es, pero sí que se trata de un objeto prohibido, pues los escritos no están permitidos en la ciudad. Durante esta franja horaria, Cestor se debate consigo mismo intentando arreglar el problema de poseer semejante diario. Al final decide trepar hasta lo alto de una chimenea de la fundición del puerto y arrojar las hojas del antiguo grimorio por ella, que se calcinarán al caer en las enormes forjas de acero.

Mañana. Trabaja en el puerto, creando corrientes de aire para que el barco que acaba de llegar atraque correctamente.

Mediodía. Cestor Naiel come en su celda del barracón, en solitario.

Tarde. Se le puede encontrar en el puerto conjurando vientos que ayuden al barco a dejar Liathu'ren.

Anocheecer. Cestor permanece en su celda del barracón, esperando a que se le permita salir cuando amanezca.

Recompensa. Hacerse con la parte robada del *vademécum* antes de que sea destruido otorga a los personajes 500 puntos de experiencia a cada uno. Convencer a Anto de su verdadera identidad y sacarle del bucle junto al grupo otorga 300 puntos de experiencia a cada uno.

TRAMA 8: EL DRAKSA

El draksa ha logrado abrirse paso hasta la realidad siguiendo el sabor de los conjuros de Chraunnus, y reposa en las profundidades de los túneles creados por el Peregrino para extraer energía calorífica del corazón de las montañas. La criatura duerme a 300 pies de profundidad en uno de estos túneles, y se puede descubrir su localización prestando atención durante el anocheecer, pues es posible ver a la criatura salir de ahí volando. Bajar hasta el draksa supone una escalada por un túnel liso y difícil de trepar, aún más en la completa oscuridad.

Del amanecer a la tarde. El draksa descansa en la gruta, alimentándose de los vapores calientes que lo rodean y recobrando sus fuerzas. Se encuentra dormido, por lo que es

posible sorprenderlo. Si los aventureros lo logran, solo cuenta con la mitad de sus puntos de golpe y no es capaz de emplear su arma de aliento.

Anocheecer. El draksa, ya completamente recuperado, alza el vuelo, saliendo del túnel y avanzando por el Valle de Nothsa atacando todo a su paso, tal y como viene explicado en el apartado «La Llegada a Liathu'ren».

Recompensa. Acabar con el draksa no ayudará en nada a salir del bucle temporal, pero sí permitirá que durante el anocheecer no sea peligroso recorrer el Valle de Nothsa. Si lo derrotan cuando es vulnerable, cada jugador recibe 1000 puntos de experiencia en lugar de la experiencia basada en su valor de desafío.

Conclusiones

Tras romper el foco temporal, toda la ciudadela élfica se sacude y los mil años que, debido a la magia, no tuvieron lugar en Liathu'ren transcurren en un parpadeo. Todos los objetos envejecen tanto tiempo como hayan pasado en el bucle, provocando que los seres vivos se conviertan en polvo y la mayoría de objetos se oxiden y pudran. De las construcciones de la ciudad apenas queda nada salvo la ciudadela élfica, cuyos muros están agrietados y el suelo presenta agujeros por doquier.

Por fin los aventureros son libres de abandonar el Valle de Nothsa. Lo único que resta es viajar hasta Tabalard para contar lo sucedido a la Cofradía de Erekar, o a quién sea su contratista, y si además entregan las páginas robadas del *vademécum*, tendrán un recibimiento de héroes y serán recompensados con 2000 monedas de oro para todo el grupo.

Cestor Naiel, si sigue con vida, recuperará sus recuerdos al igual que los aventureros que los hayan perdido. Su único deseo es acudir a Nakuro para informar a la Cábala de la Armonía Celeste de todo lo ocurrido, y tratará de huir de los aventureros si intentan evitarlo. Para Cestor Naiel, emplea los atributos de mago (**El Resurgir del Dragón**, página 367).

Todos los objetos que hayan cogido los aventureros en el bucle se deshacen por el paso del tiempo, volviéndose inservibles, salvo algunas excepciones. El oro y las joyas, junto a los objetos de arte, resisten, por lo que pueden ser vendidos por el precio que se ha indicado a lo largo de la aventura. Las armaduras y objetos de xion se pudren y el cristal se apaga hasta convertirse en pequeñas esquirlas sin valor. Los objetos que se mantienen por sus cualidades mágicas son la *daga sepulcral*, los *guanteletes de fuerza de ogro*, la *máscara del Peregrino*, la *presea cerradora de heridas* y el *anillo de resistencia* (daño de relámpago), así como todas las pociones, pergaminos, libros de conjuros y otros objetos mágicos consumibles.

Y A CONTINUACIÓN...

Tras lo ocurrido en el valle de Nothsa, todas las facciones en la región serán conscientes del legado de Chraunnus y del inmenso poder que tienen ahora a su alcance. El siguiente capítulo de esta emocionante saga será **Ecos de Tiranía**, de próxima publicación por Nosolorol Ediciones. Se trata de una aventura diseñada para personajes de nivel 8 que puede jugarse inmediatamente después de los sucesos descritos en esta aventura o intercalando algunas otras aventuras entre ellas. En **Ecos de Tiranía**, sus descubrimientos guiarán a los aventureros hasta la oscuridad de Vajra, donde deberán combatir a nuevos enemigos y poderosos para salvar a toda la región de un desastre de proporciones incalculables.

APÉNDICE I: ANTALARE

Pueblo: 2972 habitantes (90 % vadanios, 5 % enanos, 2 % zabarios, 1 % higuers, 1 % hipótidios, 1 % otros)

Límite de dinero: 1500 mo

Guardias: Guarnición de 12 guardias y patrullas esporádicas

Autoridad: El consejo de Antalare

Religiones mayoritarias: Abadía de Ahuraz, Cofradía de Erekar

Organizaciones: Orden de la Maza Exultante

Aspectos:

A la sombra de las escarpadas Montañas Esmeralda se encuentra, desde hace generaciones, el pueblo de Antalare. Donde las tranquilas aguas del río Kurhaza parten hacia Vadiana dejando tras de sí las montañas, esta humilde población ha prosperado gracias a las explotaciones mineras emplazadas en las faldas de la cordillera. Aunque ocupa una gran extensión de terreno en la ladera y a lo largo del río, apenas un tercio de sus habitantes vive en el centro urbano, al que la mayoría de extranjeros llama Antalare, construido hace algo más de un siglo y en el que se concentran los edificios más importantes y se celebran los mercados y fiestas populares. El resto de sus habitantes se encuentran repartidos a lo largo de la ribera del río, donde es posible encontrar decenas de plantaciones, campamentos madereros y pequeñas explotaciones mineras regentadas por distintas familias llegadas a la región en tiempos más recientes.

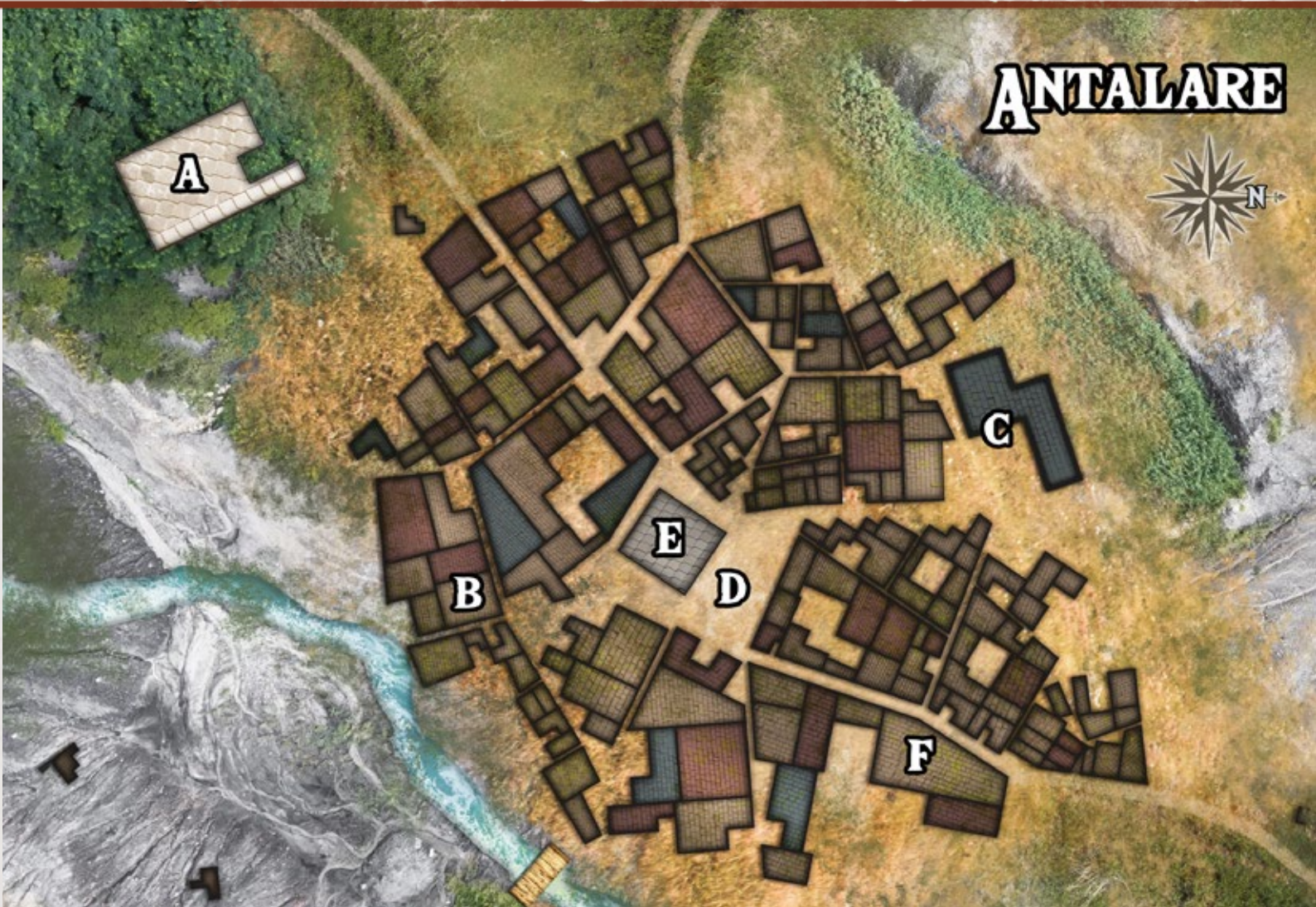
Historia de la ciudad

Las Montañas Esmeralda, una colosal cordillera de riscos escabrosos y profundos valles apenas accesibles, esconden

ingentes reservas de hierro y plata. Durante la época de los Peregrinos fueron muchos los esclavos que se vieron forzados a ascender a la cordillera y excavar durante años para acceder a las vetas de mineral, pero de todo aquel tiempo lo único que quedó siglos después fue una ingente cantidad de muertos vivientes que vagaban por la región ahuyentando a quienes rondaban cerca.

A pesar de toda la presencia de esclavos en la región durante la marcha de la raza de las estrellas, no fueron los descendientes de dichos esclavos los que fundaron Antalare. Este honor recae sobre un grupo de caballeros errantes que decidieron arrebatarse el control de la región a los muertos vivientes que allí moraban y establecer sus propios dominios junto a las montañas. Sir Jojeff el Recio, quien había dirigido a sus camaradas de armas hasta las Montañas Esmeralda, fue elegido por sus iguales como primer gobernante del lugar, y las gentes de Antalare, que jamás habían aspirado a grandes objetivos, no dudaron en hincar la rodilla ante la corona de Vadiana cuando sus emisarios se presentaron en la ciudad.

A los pocos años de la fundación de la ciudad se estableció que la responsabilidad de gobernar la región se repartiría en tres personas distintas: el alcalde, elegido por los habitantes cada diez años, el gran maestre de los Caballeros de la Maza Exultante y el abad de Antalare. A estos tres cargos se les conoce como el Consejo de Antalare, y toda gran decisión que tenga lugar en la ciudad debe ser consensuada por al menos dos de sus miembros.



Cultura y religión

La venta de armas y herramientas forjadas con el hierro que se extrae de las montañas es el principal producto de comercio, por lo que la mayoría de actividades que se realizan en Antalare están enfocadas a ello. Sin embargo, esto no es un negocio tan lucrativo como piensa la mayoría, puesto que todo mercader de Antalare debe donar una parte de sus beneficios a la Orden de la Maza Exultante y un diezmo a la abadía de Ahuraz. Esta deidad es adorada por gran parte de la población, que acude constantemente hasta la abadía para pedir al dios Ahuraz y al sol Avor que sigan protegiendo Antalare de los muertos vivientes que hace décadas poblaron estas tierras.

Cuando *sir* Jojeff el Recio purgó el mar de estas tierras hace más de cien años, trajo consigo un espejo de plata pulida, curvo y de gran tamaño, regalo que un rey de tierras lejanas le hizo durante sus aventuras de su juventud. Dicho espejo está colocado en lo alto de la Torre Argénteá, en el centro del pueblo, y reluce con la gloria de Ahuraz en los siete momentos del día en los que los rayos de Avor cruzan el tamiz de hierro entrecruzado que cubre la parte superior de la torre.

Las leyendas sobre Nothsa, un valle perdido entre las Montañas Esmeralda, en el que el antiguo tirano Chraunus escondió sus valiosos tesoros, han atraído un flujo constante de eruditos y aventureros durante generaciones. Aunque no hay nadie que tenga información real al respecto de este lugar, existe un acuerdo tácito por parte de los vecinos de alimentar este tipo de rumores y leyendas, atrayendo así a toda clase de curiosos para enriquecerse gracias a ellos.

Principales localizaciones

Estos son algunos de los lugares más relevantes de Antalare:

A. ABADÍA DE ANTALARE

Situado en una pequeña colina a las afueras del pueblo, este imponente edificio de mármol blanco es visible desde cualquier lugar del pueblo. Entre sus paredes, media docena de monjes sirve a las órdenes del abad y organizan los rezos y plegarias de los fieles. Aunque tratan de mantener el monasterio tranquilo y silencioso, sin muchos visitantes, es muy común que permitan cobijarse en el interior a pobres y viajeros en las noches frías.

B. ARCHIVO DE MANNAS

Una vieja casa de dos plantas de aspecto sencillo y sucio alberga en su interior un modesto santuario del dios Erekar. Mannas, archivista y clérigo a partes iguales, guarda en su casa centenares de libros y papiros que compra a los mercaderes que pasan por Antalare. Vive modestamente en el segundo piso de la vivienda, pues la planta inferior ha sido copada por toda su colección de conocimiento.

C. CUARTEL DE LA ORDEN DE LA MAZA EXULTANTE

El edificio de mayor tamaño de Antalare es un edificio cuadrado, de aspecto tosco y que apenas cuenta con ventanas. Junto a sus muros se pueden encontrar unas caballerizas y una explanada de entrenamiento en la que todas las mañanas realizan su entrenamiento los jóvenes reclutas.

D. LA RONDA DE HIERRO

Todo el mundo en Antalare conoce así a la enorme avenida que une el camino al norte con el centro del pueblo. Recibe este nombre porque es muy común ver a militares y aventureros deambular por los puestos acompañados del repiqueteo de sus armas y armaduras.

A lo largo de esta calle se sitúan una docena de herrerías y forjas donde los artesanos crean y exponen sus obras.

E. LA TORRE ARGÉNTEA

Construida durante la fundación de Antalare, esta torre de 50 pies de altura y planta cuadrada de 30 pies de lado destaca por encima de los tejados del pueblo. Se encuentra situada en el centro exacto de la localidad, puesto que se han ido edificando todas las casas a su alrededor. Su función no es únicamente colocar el espejo de plata de *sir* Jojeff a la vista de todos, sino que en ella también se encuentran el ayuntamiento, los juzgados y el calabozo de Antalare, distribuidos en sus cinco pisos.

F. LOS TRES SAPOS

Un cartel de madera decorado con tres joviales sapos de varios pintos colores da la bienvenida a los viajeros que se acercan a esta posada de dos pisos de altura, con paredes de piedra tosca. La pareja que lleva este local ofrece comida y alojamiento a cualquiera que lleve unas monedas encima.

Personalidades relevantes

Además de los ya presentados en la aventura, los siguientes personajes desempeñan un papel destacado en la comunidad:

Alcalde Leedon (vadanio guerrero LN). El antiguo jefe de los guardias de la ciudad ha sido nombrado alcalde recientemente. Es un hombre tosco y de pocas palabras, acostumbrado a actuar y poco dado a la diplomacia y los juegos políticos. Su pasado en la guardia le ha enseñado que muchos visitantes significan muchos problemas, por lo que su prioridad es mantener las calles en orden y que todo siga como está ahora mismo.

Gran Maestre Linmaru (vadanio paladín LB). Cualquier habitante de Antalare responderá con halagos y cumplidos si se le pregunta por la actual Gran Maestre de la Orden de la Maza Exultante. Linmaru es una mujer devota de Ahuraz y como tal ha jurado defender a los desfavorecidos. A pesar de su carácter conciliador y tranquilo, ha tenido que demostrar carácter para obtener su puesto, y aquellos que han dudado de su habilidad con la espada y la alabarda han mordido el polvo de la explanada de entrenamiento.

Abadesa Isenthy (enana clérigo CB). A cargo de la abadía de Ahuraz durante más de medio siglo, la anciana Isenthy mantiene toda la fuerza y el ímpetu de su juventud. Pone el bien de sus feligreses por encima de todo, incluso de la ley y el orden establecido, lo que muchas veces la lleva a tener fuertes discusiones con el resto del Consejo de Antalare. Alegre y con un exagerado sentido del humor, es una mujer muy devota y entregada a Ahuraz, a pesar de que sus chascarrillos soeces podrían hacer sonrojar a un marinero zabario.

Omand (hipótido artesano LN). Considerado como el mejor herrero del pueblo, Omand es un robusto hipótido que se ha asentado junto a su numerosa familia en la Ronda de Hierro. No solo comprende al detalle los secretos del acero, sino que también conoce a casi todo el mundo en Antalare. Pasa horas hablando con cualquiera que pase frente a su herrería y disfruta intercambiado rumores y confidencias con sus vecinos.

Mannas el archivista (vadanio clérigo CB). De aspecto cansado y perdido, Mannas pasa los días en su casa, rodeado por todos sus grimorios y estuches de pergaminos. Siente pasión por los misterios y los enigmas, y es muy común verle por las calles del pueblo planteando adivinanzas a quien se cruce en su camino.

Johe y Redda (felínido NB y humana LB). Este pintoresco matrimonio es el dueño de la posada Los Tres Sapos, negocio que lleva junto a los dos hijos de Johe, fruto de una relación anterior. Gracias a ellos, la posada siempre está bien atendida y todo el que decida hacer noche en Antalare degustará los ricos manjares que la pareja cocina.

APÉNDICE II: ADALIDES ERRANTES DE AMTUSKU

Conocidos en prácticamente todo el continente y bienvenidos en cualquier ciudad de Voldor, los Adalides Errantes de Amtusku son una cofradía de aventureros kitsune que lleva más de tres siglos de tradición a sus espaldas. Todos sus miembros son entregados adoradores de Amtusku, diosa de la libertad, también conocida por otras culturas como Eurana, que viajan en grupos de un lugar a otro arreglando problemas y acabando con las amenazas que allí puedan surgir.

O por lo menos esa es la imagen que muestran al resto de mundo, aunque la realidad es bien distinta. Los Adalides Errantes de Amtusku es en verdad un culto surgido en algún punto de la ruta de Azur hace tiempo, cuando las tropas de Zábariax tomaron por la fuerza ciudades y puertos durante casi un siglo. El salvajismo y la dureza que los zabarios emplearon en la región provocó un fuerte rechazo a los invasores y, en algunos casos, a toda forma de civilización. Un grupo de kitsunes, espíritus libres y errantes por naturaleza, encontraron en las enseñanzas de Amtusku la voluntad divina de defender la libertad individual de todos los seres sintientes de Voldor y declararon en secreto una guerra a la civilización y el orden.

La caótica vida de los aventureros ha demostrado ser la tapadera perfecta para los miembros de este culto, pues permite a sus agentes viajar de una ciudad a otra perfectamente pertrechados y no levantar ni rastro de sospecha. Durante siglos han manipulado al campesinado para acabar con la vida de señores feudales falsamente acusados de nigromancia, saquear templos de cultos bienintencionados y arrebatar objetos arcanos a sus legítimos dueños.

En la actualidad, los Adalides Errantes cuentan con medio centenar de agentes de campo, distribuidos desde las llanuras de Sananda hasta el Imperio Mida, divididos en pequeños grupos. Cada uno de estos equipos es autosuficiente y desconoce al resto de operativos, sabiendo de la organización la menor cantidad de detalles posibles.

Sana Colarroída

Humanoide Mediano (kitsune), caótica neutral

Aunque los Adalides Errantes no tienen jerarquía en sus equipos de campo y se valoran las opiniones de todos los miembros, la experiencia y el carisma de Sana la han convertido en el líder de facto del equipo que opera en Vadania. Quedando huérfana siendo una niña, se enfrentó a los peores aspectos de la sociedad al tener que sobrevivir por su cuenta en las calles de Nakuro, lo que la convirtió en una mujer llena de odio, resentimiento y asco por el *statu quo*, el caldo de cultivo perfecto para los captadores de los Adalides Errantes de Amtusku. Durante una década ha puesto sus habilidades al servicio de la orden con el firme propósito de liberar Voldor de las ataduras de la civilización y vengarse de Nakuro y los gobernantes mida.

Sana Colarroída es una kitsune de gran valor para el culto, aunque no tiene unas firmes creencias en Amtusku y se deja guiar más por sus sentimientos que por su fe. Además de manejar el estoque con una habilidad propia de los grandes espadachines élficos, durante su juventud en Nakuro estuvo ganándose la vida en el mercado de sustancias prohibidas, y ahora emplea productos alquímicos y extraños venenos para decantar los combates exigentes a su favor.

Es por ello por lo que los Adalides Errantes de Amtusku la eligieron para trabajar junto a la Cábal de la Armonía Celeste. Aceptando esta misión, los seguidores de Amtusku no solo lograrían cobrar la enorme recompensa ofrecida por la Cábal, sino que ayudarían a desestabilizar al Imperio colaborando



con el mayor enemigo que tiene el emperador mida en este momento.

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 60 (10d8+10)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +3

Habilidades: Engañar +5, Percepción +3, Persuasión +5, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Común, gengo y élfico

Desafío: 3 (700 PX)

Combatiente dinámica. Siempre que se realice un ataque de oportunidad contra Sana Colarroída, dicho ataque cuenta con desventaja.

Espíritu inquebrantable. Sana Colarroída tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros que sean encantamientos.

Alquimia inestable. Como acción, puede lanzar un frasco de fuego alquímico volátil hasta una distancia de 30 pies, haciendo que se rompa en el impacto. Se tiene que designar un punto a esa distancia, y todas las criaturas situadas a 20 pies deben realizar una tirada de salvación de Destreza. En caso de fallo, se prenden fuego y reciben 2d6 puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede intentar extinguir las llamas usando su acción para hacer una prueba de Destreza CD 14.

Forma cambiante (El Resurgir del Dragón, página 33).

ACCIONES

Multiataque. Sana Colarroída realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su estoque y/o un ataque con su ballesta.

Estoque de xion forjado. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d8+5) puntos de daño perforante.

Ballesta de mano. Ataque de arma a distancia: +6 al ataque, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.

Libertador de Amtusku

Humanoide Mediano (kitsune), caótico neutral

Diestros con las armas y empujados por una determinación férrea, los libertadores de Amtusku son el grueso de las tropas de las que disponen los Adalides Errantes. A pesar de saber manejar una enorme variedad de armas con gran destreza, estos kitsune han sido elegidos entre decenas de candidatos por su fuerza de voluntad y su capacidad de sacrificio. Acostumbrados a actuar en pequeños grupos, un libertador considera al resto de su operativo como una extensión de su propio cuerpo y combaten todos de manera sincronizada, con la familiaridad que solo los años de entrenamiento conjunto pueden otorgar.

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 52 (8d8+16)

Velocidad: 30 pies

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

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

Habilidades: Engañar +4, Supervivencia +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Común y gengo

Desafío: 2 (450 PX)

Forma cambiante (El Resurgir del Dragón, página 33).

Hermandad letal. El libertador de Amtusku tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si tiene al menos a uno de sus aliados a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Multiataque. El libertador de Amtusku realiza dos ataques cuerpo a cuerpo (uno con su espada larga y uno con su daga) o un ataque con su ballesta pesada.

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante.

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

Ballesta pesada. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10+2) puntos de daño perforante.

Embustero de Amtusku

Humanoide Mediano (kitsune), caótico neutral

Los Adalides Errantes luchan por una causa que creen justa y hace tiempo que aceptaron que cualquier método es aceptable si el fin es bueno. Por ello han hecho del ardid y el engaño una de sus mejores herramientas. Los embusteros viajan junto a los libertadores, a los que apoyan en combate con sus encantamientos, y manipulan a la población de los lugares por los que viajan haciéndose pasar por clérigos de deidades locales o druidas y chamanes.

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 31 (5d8+6)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Engañar +5, Persuasión +5, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común y gengo

Desafío: 2 (450 PX)

Puñalada trapería. Una vez por turno, el embustero de Amtusku inflige 7 (2d6) puntos de daño adicional cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque.

Lanzamiento de conjuros. El embustero es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). Normalmente tiene los siguientes conjuros de hechicero preparados:

Trucos (a voluntad): Cuchichear mensaje, Ilusión menor, Impacto verdadero

Nivel 1 (4 espacios): Disfrazarse, Hechizar persona, Proyectil mágico

Nivel 2 (3 espacios): Invisibilidad, Sugestión

Forma cambiante (El Resurgir del Dragón, página 33).

ACCIONES

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

APÉNDICE III: BESTIARIO

Apóstol de Chraunnus

No muerto Mediano, legal maligno

Aquellos elfos que han obtenido la gloria en combate y han demostrado a Chraunnus que son dignos de pertenecer a su élite son recompensados con el don de la existencia eterna a través de los poderes nigrománticos de su señor. En una impía ceremonia llevada a cabo por los lugartenientes del Peregrino, se arrebató el corazón al apóstol empleando grotescos estiletes y se le reanima llenando el hueco dejado en su pecho con xion. En esta nueva forma de existencia, su poder y su lealtad a Chraunnus crecen amplificadas por la magia que arde en su interior.

Los apóstoles del Extinguido visten ropajes largos de tonos pálidos que rozan el suelo a su paso y cubren sus caras pútridas con máscaras de acero tan pulidas como la superficie de un espejo, dejando solamente sus fríos ojos muertos a la vista. Además de todo el entrenamiento marcial que recibieron en vida, estos elfos son capaces de sintonizarse con toda clase de artefactos arcanos fabricados por su señor y pueden moldear las energías arcanas del entorno para crear poderosos efectos a su alrededor.

Clase de Armadura: 15 (coraza de xion forjado)

Puntos de golpe: 90 (12d10+24)

Velocidad: 20 pies, 50 pies volando (disco levitador)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3

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

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

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

Idiomas: Común y élfico

Desafío: 7 (2900 PX)

Impulsor de energía negativa. Todos los objetivos que deban realizar una tirada de salvación de los hechizos de nigromancia lanzados por el apóstol realizan dicha tirada con desventaja.

Lanzamiento de conjuros. El apóstol es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). El apóstol tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

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

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Infligir heridas, Proyectil mágico, Escudo

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera/Sordera, Inmovilizar persona, Rayo abrasador, Ver lo invisible

Nivel 3 (3 espacios): Bola de fuego, Lanzar maldición, Reanimar a los muertos

Nivel 4 (2 espacios): Asolar, Invisibilidad mayor

ACCIONES

Multiataque. El apóstol realiza dos ataques de espada larga.

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+1) puntos de daño cortante u 8 (1d10+1) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

Equipo: Espada larga, Disco levitador (**El Resurgir del Dragón**, página 310), Poción de leer la mente y Poción de fuerza de gigante de piedra.

Draksa

Infernal Gargantuesco, Caótico Neutral

Nacidos de las corrientes indómitas de energía que fluyen en la Dimensión Oscura, los draksa son seres que encarnan el caos y el salvajismo de la magia arcana. Se trata de criaturas que viven únicamente por y para la magia, pues deben consumirla continuamente para continuar con su existencia, y su hambre y voracidad son tales que incluso devoran a otros miembros de su especie para saciar su apetito. A pesar de ello, los draksa son seres maliciosos y pacientes, dispuestos a acechar a sus presas y atacar cuando son más vulnerables.

Sus enormes cuerpos están conformados por remanentes de energía dejados en la Dimensión Oscura por incontables sortilegios realizados en el Plano Material y están cubiertos de untuosas escamas de color índigo que se brillan con destellos irisados. Su figura es alargada y grácil, como una serpiente de proporciones grotescas, con el lomo poblado por decenas de afiladas y delgadas púas. Sus únicas extremidades son dos enormes pares de alas que brotan de los laterales de su cuerpo y cuya envergadura es suficiente para eclipsar el sol a su paso. Su cabeza tiene forma cónica, con dos grandes ojos oscuros como la noche y una boca irregular de la que brotan vapores de estrambóticos colores.

Aunque es raro que estos seres abandonen la Dimensión Oscura, donde abunda la magia, algunos ejemplares alcanzan tal tamaño que ya no se sienten saciados únicamente por jirones de encantamiento, por lo que se internan en los mundos materiales y elementales para buscar fuentes de energía arcana mayores.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 240 (20d10+140)

Velocidad: 20 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	14 (+2)	25 (+7)	5 (-3)	15 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +10

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +7

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

Inmunidades al daño: Fuego, veneno y radiante

Inmunidades a estados: Envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: -

Desafío: 16 (15 000 PX)

Hambre de magia. El draksa está formado por encantamientos mágicos y se alimenta de ellos. Ignora los efectos de cualquier conjuro por el que se ve afectado y obtiene 1D8 puntos de golpe temporales por cada nivel que tuviera el conjuro.

Atracción irisada. Los brillos y reflejos de la magia en sus escamas forman una danza de brillos tan bella como aterradora. Toda criatura que vea al draksa debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 para no quedar Aturdida. 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, la criatura se vuelve inmune a esta habilidad durante las siguientes 24 horas.

Criatura mágica. Todos los ataques realizados por el draksa se consideran ataques mágicos.

Resistencia legendaria. (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.



ACCIONES

Multiataque. El draksa realiza tres ataques: uno con su mordisco, otro el golpetazo y otro con su cola.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10+6) puntos de daño perforante.

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8+6) puntos de daño contundente.

Cola. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 24 (4d8+6) puntos de daño contundente.

Aliento de magia (Recarga 4-6). El draksa exhala una nube de esencia mágica en un cono de 60 pies, y todas las criaturas que se encuentren dentro de esa área deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16. Por cada objetivo, tira 1d6 para determinar qué efecto le causa el aliento:

D6	Efecto
1	El objetivo recibe 10d6 puntos de daño por fuego si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.
2	El objetivo recibe 8d6 puntos de daño por ácido si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.
3	Si falla, la criatura empieza a convertirse en piedra y queda neutralizada. Debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Si tiene éxito, el efecto termina. Si falla, la criatura queda petrificada hasta que sea liberada por el conjuro <i>Restablecimiento mayor</i> u otra magia.
4	Si falla, la criatura se polimorfa en una criatura de valor de desafío 0, como una rana, un gato o un murciélago, como si fuera víctima del conjuro <i>Polimorfar</i> ; lo que dura 24 horas.
5	Si falla, la criatura sufre los efectos del conjuro <i>Eteridad</i> durante 24 horas.
6	Si falla, la criatura objetivo queda cegada y ensordecida. Al final de cada uno de sus turnos puede hacer una tirada de salvación de Constitución para intentar anular el conjuro.

Guardia de Liathu'ren

Humanoide mediano (elfo), legal maligno

Adiestrados en el combate a larga distancia y en actuar siempre de manera letal, la guardia de Liathu'ren está más preparada para extender el terror y controlar a las masas indefensas que para enfrentarse a verdaderas amenazas. Sus armaduras, formadas por elegantes y ligeras piezas de acero y xion, les protegen tanto de ataques físicos como de los elementos, y pocos objetivos pueden sobrevivir a una ráfaga de sus rifles solares.

Clase de Armadura: 17 (coraza de xion forjado)

Puntos de golpe: 58 (9d8+18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +4

Resistencias al daño: Fuego y ácido

Inmunidades al daño: Radiante

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

Idiomas: Común y élfico

Desafío: 3 (700 PX)

Lanzamiento de conjuros. Gracias a su sangre élfica, el guardia de Liathu'ren es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 11, +4 al ataque con ataques de conjuro). El guardia tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Impacto verdadero, Cuchichear mensaje y Mano del mago

Nivel 1 (3 espacios): Detectar magia, Dormir

ACCIONES

Multiataque. El guardia de Liathu'ren realiza dos ataques de espada larga o un ataque con el rifle solar.

Espada larga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+1) puntos de daño cortante u 8 (1d10+1) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

Rifle solar. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, distancia 100/300 pies, un objetivo. **Impacto:** 19 (4d8+2) puntos de daño radiante.

Gólem de carga

Constructo Grande, no alineado

Creados por los Peregrinos durante la época de esplendor de su imperio en Voldor, pocas de estas monstruosidades de hierro han sobrevivido hasta la actualidad. Constructos tan altos como los gigantes y de miembros tan gruesos como el tronco de un roble, los gólems de carga fueron creados para la construcción de grandes monumentos y el transporte de materias primas, no para la guerra. Aunque eso no los vuelve inofensivos, pues pueden acabar con el caballero más acorazado dejándose caer sobre las toneladas de acero que forman sus piernas.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 250 (20d10+140)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	9 (-1)	24 (+7)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Inmunidades al daño: Fuego, veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina

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

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

Idiomas: Entiende los idiomas de su creador pero no puede hablar

Desafío: 11 (7200 PX)

Absorber fuego. Cuando el gólem queda expuesto al daño por fuego, en lugar de recibir daño recupera tantos puntos de golpe como el daño por fuego infligido.

Forma inmutable. El gólem es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

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

Armas mágicas. Los ataques de arma del gólem son mágicos.

ACCIONES

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 40 (6d10+10) puntos de daño contundente.

Enjambre de lampreas de Dalau

Monstruosidad diminuta, no alineada

Creadas por el maestro alquimista Dalau hace décadas, estos seres surgen de mezclar huevas de una especie de anguila que crece en los ríos de Nakuro con sangre de diablo. Su cuerpo alargado puede alcanzar un pie de largo y está cubierto de una gelatina negruzca que recuerda al pescado en mal estado. Su cabeza no cuenta con ningún rasgo, salvo su boca, llena de dientes capaz de absorber la sangre de sus víctimas y reemplazarlas con icor maligno. Aquellos que mueren por las heridas infligidas por estos seres no tardan en levantarse de nuevo como no muertos sedientos de sangre.

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 25 (7d8-7)

Velocidad: 5 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Habilidades: Sigilo +5

Sentidos: Vista ciega 30 pies, percepción pasiva 11

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

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

ACCIONES

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. **Impacto:** 2 (1D3) puntos de daño perforante o 1 punto de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no recibir 7 (2d6) puntos de daño por veneno.

Cadáver abotargado

No muerto Mediano, no alineado

Poco queda de natural en los cadáveres animados que las lampreas de Dalau han tomado como nido. Tras reemplazar toda la sangre del cuerpo muerto con nocivos líquidos de origen demoníaco, cientos de pequeñas crías de lamprea se acumulan en el interior del cadáver, que avanza lento y tembloroso, con el único

objetivo de encontrar nuevas víctimas para sus huéspedes. Al sufrir daño, todas las lampreas que han alcanzado la madurez abandonan el cuerpo inerte del anfitrión y reptan hacia zonas de agua donde puedan sobrevivir y seguir reproduciéndose.

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 39 (4d10+6)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Tanque de cría. Cuando el cadáver abotargado ve sus puntos de golpe reducidos a 0, colapsa y de su cuerpo surge un enjambre de lampreas de Dalau.

ACCIONES

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4+2) puntos de daño perforante más 9 (2d8) puntos de daño por veneno.

APÉNDICE IV: OBJETOS MÁGICOS

Anillo de noche estrellada

Anillo, raro (requiere sintonización)

Estos anillos son fabricados por artesanos mida que mezclan su talento para la herrería con sus dones arcanas, moldeando con xion el alabastro negro que forma el anillo. La Cábala de la Armonía Celeste ha fabricado una veintena de estos anillos y los ha entregado a sus agentes de confianza. Cada una de estas piezas de arte cuenta con un número distinto de zafiros, todos ellos con capacidades diferentes.

Este anillo tiene un número de cargas máximo igual a los zafiros que tiene engarzados, y recupera 1d3 cargas cada amanecer. Mientras alguien lleva el anillo, puede usar una acción para lanzar uno de los conjuros que posee, consumiendo así las cargas necesarias.

Número de cargas consumidas	Conjuro
1	Armadura de mago
2	Detectar pensamientos
3	Pauta hipnótica
4	Asesino fantasmal

Prisma de subyugación

Objeto maravilloso, raro

Creados para el mantener el control sobre grandes grupos de esclavos o prisioneros, estos prismas de xion tallado se enlazan con las mentes de todos los seres sentientes a su alrededor y las inundan de dolor y agonía, bloqueándolos por completo. Un simple roce con las esquinas del prisma es suficiente para desencadenar su poder y puede mantenerse durante largos minutos, para desgracia de aquellos que lo sufren.

El portador del *prisma de subyugación* puede, como acción, desplegar su poder. Todas las criaturas inteligentes que se encuentren a 45 pies de distancia o menos deben tener éxito

en una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o quedar incapacitadas y sufrir 2d8 puntos de daño psíquico. Al final de cada turno, la víctima recibe 2d8 puntos de daño psíquico adicional y puede volver a realizar la tirada para tratar de librarse de los efectos del prisma. Los elfos son inmunes a los poderes de este objeto mágico, y los semielfos tienen ventaja en las pruebas de salvación contra él. El *prisma de subyugación* tiene 3 cargas de conjuro, gastando una cada vez que se usa y recuperando una carga cada ocho horas que reciba de luz del día.

Collar de obediencia

Objeto maravilloso, poco frecuente

Collares de hierro frío especialmente forjados para aquellos esclavos que tienen tareas delicadas y para aquellos a los que no se puede hostigar. Una vez colocados, no pueden quitarse hasta que su portador sea el objetivo del conjuro *Quitar maldición* o una magia similar. Mientras está maldito, el portador debe cumplir con cualquier orden que se le indique en idioma élfico. Es posible no llevar a cabo una orden posponiéndola un asalto, aunque el personaje sufre 3d6 puntos de daño psíquico y debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15.

Daga sepulcral

Arma (daga), poco común

Esta daga de apariencia lujosa, con el filo impoluto y la empuñadura bañada en oro y decorada con un enorme rubí en su extremo, es el arma perfecta para aquellos que quieran cometer sus crímenes sin ser delatados por sus víctimas. Cuando realizas un ataque con ella puedes, como acción adicional, emplear su poder arcano para lanzar el conjuro *Silencio*. Este conjuro tiene una duración de 1 minuto y tiene como objetivo del hechizo la propia daga. Cada uno de estos usos consume una de las 3 cargas con las que cuenta el objeto mágico. La *daga sepulcral* recupera una carga cada vez que se utiliza para acabar con la vida de una criatura de alineamiento Legal.

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.

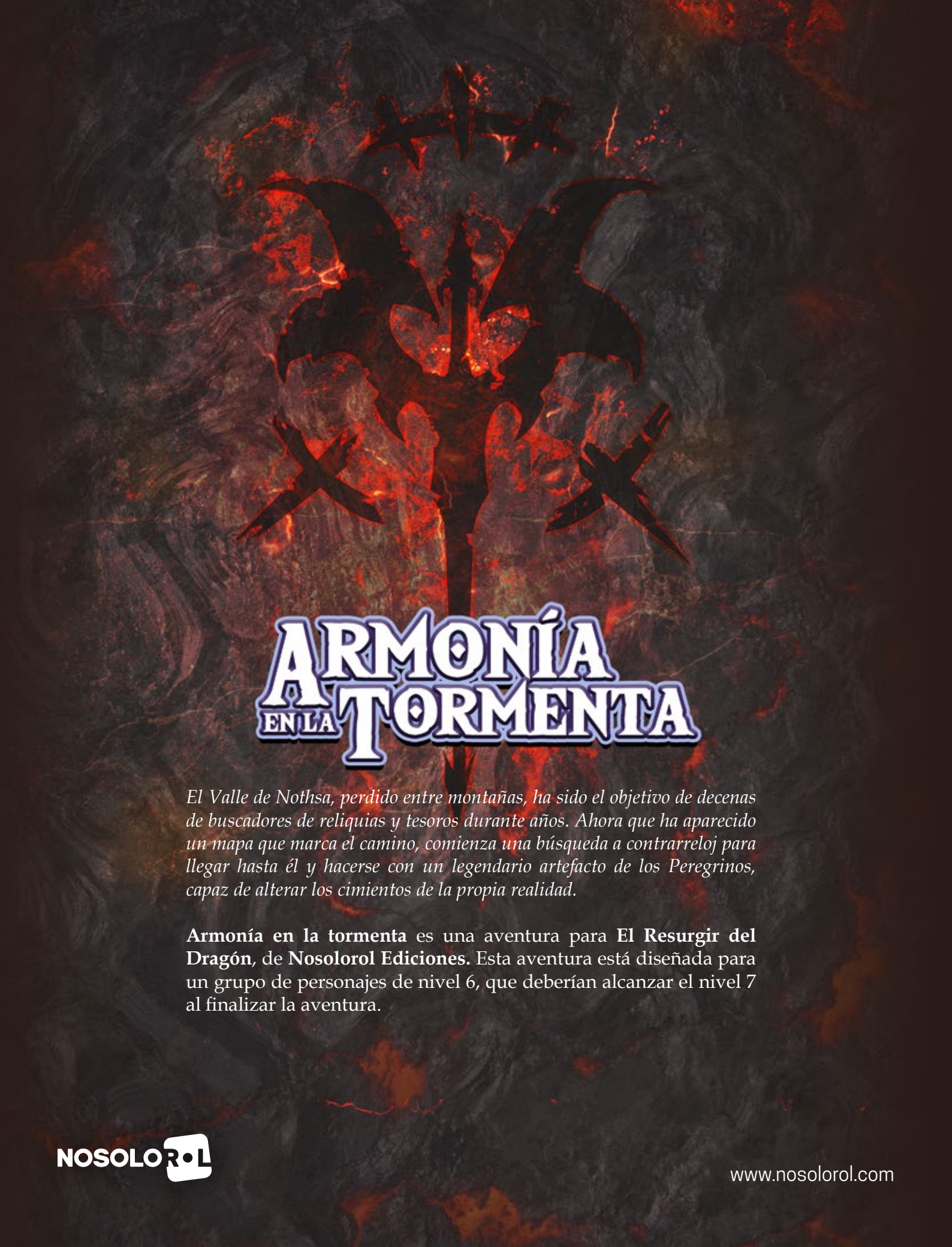
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

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.

Armonía en la Tormenta Copyright 2018, Nosolorol S.L.; Author Pablo Sixto.



ARMONÍA EN LA TORMENTA

El Valle de Nothsa, perdido entre montañas, ha sido el objetivo de decenas de buscadores de reliquias y tesoros durante años. Ahora que ha aparecido un mapa que marca el camino, comienza una búsqueda a contrarreloj para llegar hasta él y hacerse con un legendario artefacto de los Peregrinos, capaz de alterar los cimientos de la propia realidad.

Armonía en la tormenta es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de Nosolorol Ediciones. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 6, que deberían alcanzar el nivel 7 al finalizar la aventura.