

LOS PECADOS DE MELIONII

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 9

EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

PABLO SIXTO

NOSOLO ROL

LOS PECADOS DE MELIONII

SEGUNDO EVENTO ÉPICO DE PIONEROS DE VOLDOR



CRÉDITOS

Escrito por

Pablo Sixto

Diseño y Maquetación de

Esther Sanz y Javier Charro

Ilustraciones

Esther Sanz, Camillkuo y Tithi Luadthong

Portada de

Javier Charro

Corrección de

Irene Morales García

Revisión de

Juan Sixto

INTRODUCCIÓN

Los Pecados de Melionii es una aventura para **El Resurgir del Dragón**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 9 o 10 y para ser jugada en una única sesión de juego. Se trata del segundo evento para Pioneros de Voldor, el juego organizado de **El Resurgir del Dragón**, y forma parte de la Primera Temporada. Aunque podría jugarse de manera independiente, esta aventura parte de los cabos sueltos del evento **La Furia de Xeinoth**, y se recomienda encarecidamente haberlo jugado con anterioridad para disfrutarla por completo o, al menos, estar al tanto de lo sucedido en ella.

Trasfondo de la aventura

Si algo quedó claro durante el asalto de Kya Drovash y su ejército morlock a la ciudad de Melionii es que el giroscopio empiéreo de xion es un arma cuyo poder supera los límites imaginables por cualquier criatura mortal. El artefacto, creado por el Peregrino

Nyethorn para preservar su propia vida, fue empleado por la líder morlock para desatar la ira del Titán Xeinoth y derribar las enormes murallas de Melionii como si fueran de arcilla y barro. Sin embargo, esto es solo uno de los usos más bastos que se pueden hacer del giroscopio, que puede obrar un sinfín de maravillas en manos de arcanistas experimentados como el propio Nyethorn.

Aunque muchos pensaron que con la muerte de Kya y la destrucción del giroscopio la amenaza había terminado para siempre, observadores ajenos a la contienda han mantenido su preocupación por el destino del artefacto. Muy lejos de Voldor, en los Planos Superiores de existencia, una orden de ecuanímes ángeles ha vigilado durante años a Nyethorn y el uso que hacía de su giroscopio. Se trata de la **Corte del Ocaso**, un grupo de ángeles de la Dimensión Luminosa que han dedicado su existencia a proteger la energía divina de su plano natal y mantenerla a salvo de los Peregrinos.

Desde la llegada de los Peregrinos a Voldor y la construcción de su propia deidad (El Peregrino), regiones enteras de la Dimensión Luminosa, el plano donde fluye la energía positiva, han sido drenadas,

corrompidas y transformadas para emplear dicha energía en la elaboración del vítreo de xion a través de oscuros rituales. Esto ha provocado catastróficas consecuencias en el Plano Superior, y han sido muchas las criaturas celestiales que han perecido por los experimentos de los Peregrinos, como los llevados a cabo por Nyethorn. Las **Planicies Imperecederas**, una de las regiones de los Planos Superiores más cercanas al Plano Material, ha sido drenada de su esencia celestial por el Peregrino y ahora es vulnerable al ataque de demonios y diablos provenientes de la Dimensión Oscura. La Corte del Ocaso es uno de los últimos remanentes de ángeles, que se mantiene a salvo en **Bastión Último**, la enorme fortaleza donde moran. Allí sobreviven gracias a su líder, **Vartlas el Juicioso**, un poderoso solar capaz de vislumbrar el destino de las personas a través de las ramificaciones del tiempo.

Con el paso del tiempo, Vartlas ha vivido obsesionado con Nyethorn y su giroscopio, pues en sus visiones de futuro ha contemplado cómo el poderoso artefacto será empleado para provocar el fin de las Planicies Imperecederas, vertiendo toda su esencia sobre el Plano Material y permitiendo a cientos de seres infernales internarse en los Planos Superiores, probablemente como daño colateral de algún impío ritual. Tras la destrucción del giroscopio durante la Batalla de Melionii, el solar confió en que la amenaza había terminado. Sin embargo, sus augurios se mantienen y son cada vez más intensos. Determinado a evitar que esto ocurra a cualquier coste, la Corte del Ocaso ha enviado a sus santos guerreros a Voldor para capturar a todos los que han estado relacionados con el giroscopio empiéreo de xion, juzgarlos en Bastión Último para descubrir su posible implicación en el futuro desastre y tomar todas las medidas que sean necesarias para evitarlo.

Resumen

Esta aventura se encuentra estructurada en dos partes, siendo la primera de ellas el gancho de la aventura y la otra el grueso del desarrollo. Han sido diseñadas para ser jugadas en una única sesión de juego de 3 o 4 horas de duración. Estas se describen a continuación:

Parte I. El rapto. Tras ser confrontados por un grupo de ángeles buscadores, los personajes son capturados y trasladados hasta la Dimensión Luminosa. Allí, rodeados de una orden de guerreros celestiales, son juzgados por un crimen que aún no ha sido cometido.

Parte II. La huida. Un oportuno altercado ofrece a los aventureros la oportunidad de fugarse, para descubrir que no son los únicos presos. Nyethorn, Kya Drovash y otros sujetos relacionados con la batalla de Melionii comparten su cautiverio. Solo eligiendo sabiamente en quién confiar será posible encontrar el camino de vuelta a Voldor.

Resumen de personajes no jugadores

Kya Drovash de Craexhin. Hija de padres esclavos de las minas de sal de Craexhin, en las profundidades de Vajra, Kya Drovash se crio en las barriadas en una lucha constante por sobrevivir. Cuando cumplió los diez años comenzó a experimentar mutaciones producidas por el xion, como es normal entre los de su clase. De su frente brotó un orificio que recordaba a un tercer ojo y que le otorgó capacidades psiónicas.

La niña-monstruo se convirtió en un milagro, un morlock entre un millón, cuyas mutaciones le otorgaban un gran poder



físico y mental sin las problemáticas degeneraciones que suelen acompañar semejantes dones. No pasó ni un año antes de que la Ascendencia Sarasvati, grupo gobernante en la ciudad, le ofreciese un puesto entre sus miembros y abandonase definitivamente su vida en las barriadas. Tras dos décadas al mando de los ejércitos de la ciudad, Kya Drovash aprovechó la vejez de Sarasvati para lanzar un desafío por el liderazgo y derrotar a todos los demás candidatos en combates rituales. Así se alzó como líder de la Ascendencia, rebautizada en consecuencia como Ascendencia Drovash, y de la propia ciudad de Craexhin, que convirtió con los años en una máquina bélica casi perfecta.

Tras hacerse con el giroscopio empíreo de xion al arrebatárselo a Nyethorn por la fuerza, Kya comandó a todas sus tropas cargar contra la ciudad de Melionii. A pesar de la gran ventaja otorgada por el giroscopio, la férrea lucha de los defensores de la ciudad fórmiga y la actuación de valerosos héroes realizó lo imposible. El giroscopio empíreo de xion fue reducido a añicos y el cuerpo de la caudillo morlock fue vaporizado en la explosión de energía desencadenada. A pesar de los muchos intentos que han hecho sus seguidores por traerla de nuevo a la vida, todos han sido infructuosos. Y, aunque nadie lo sabe, esto es debido a que Kya Drovash se encuentra en la Dimensión Luminosa, recluida por las tropas celestiales de la Corte Celestial del Ocaso.

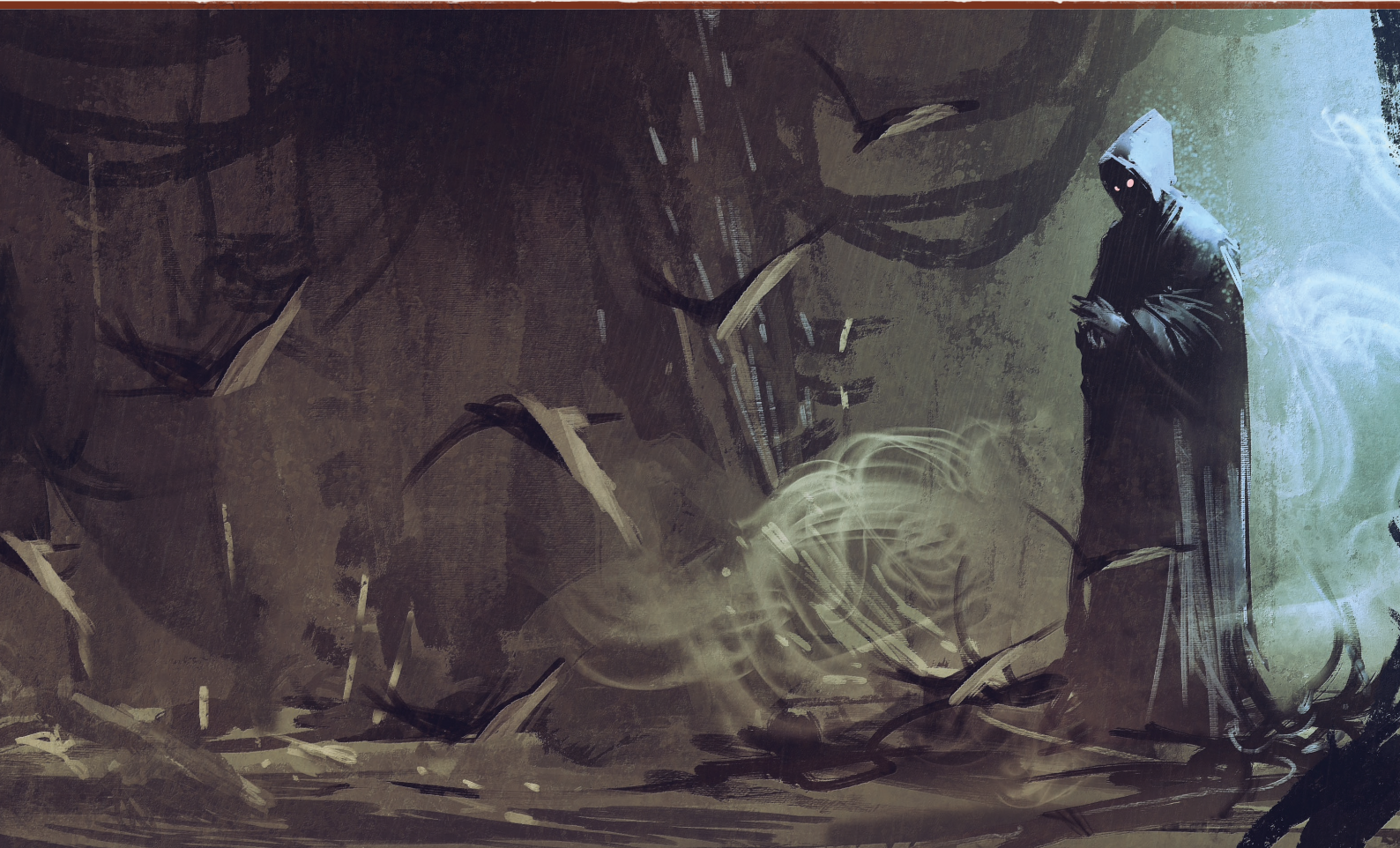
Nyethorn. El peregrino llamado Nyethorn llegó a Voldor durante la tercera y última Gran Migración, en el año 873. Este arcanista y estudioso experto en el Plano Astral dedicó la mayoría de sus esfuerzos al diseño y creación de El Peregrino junto a sus compañeros de la Conjura Quimérica. Tras pasar años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

¿Y SI NYETHORN NO RECIBIÓ EL GIROSCOPIO?

Es posible que tras los hechos de la aventura **La furia de Xeinoth** los aventureros no devolvieran los restos del giroscopio empíreo de xion a Nyethorn. Si los personajes se quedaron con los pedazos rotos del artefacto y los llevan encima, los devas se los arrebatarán en el momento de la captura, pues su prioridad es hacerse con el artefacto peregrino. En caso de que los aventureros se deshiciesen de él entregándoselo a terceras personas o abandonándolo, los devas son capaces de rastrearlo y recuperarlo antes de ir en busca de los aventureros.

ganado tras semejante hazaña.

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



Tras vivir recluso en un templo en lo profundo de Vajra rodeado de sus seguidores elfos, estuvo cerca de perderlo todo al ser asaltado por Kya Drovash. Una alianza temporal con los héroes de Melionii le permitió hacerse con los pedazos del giroscopio empíreo de xion y reconstruirlo. Al poco de lograrlo y asegurarse su supervivencia, Nyethorn fue asaltado por los arcontes de la Corte Celestial del Ocaso y llevado a la Dimensión Luminosa en contra de su voluntad.

Vartlas el Juicioso. Nacido de las corrientes de energía positiva hace ya muchas eras y moldeado por la voluntad creadora de deidades ya desaparecidas, el solar Vartlas es una criatura que ha contemplado el desarrollo del Plano Etéreo durante incontables milenios. Es un ser paciente y calmado, que siempre valora todas las posibilidades antes de actuar. Esto se debe a que cuenta con un don de increíble poder: es capaz de proyectar su consciencia a través de los océanos de la corriente temporal y ver las consecuencias de los actos llevados a cabo por los seres del Plano Material.

A pesar de esto, Vartlas no fue capaz de enfrentarse a la amenaza de los Peregrinos y tuvo que contemplar cómo robaban energía de la Dimensión Luminosa para sus creaciones de vítreo de xion. En un intento desesperado de frenar a los tiranos de Voldor, el solar reclutó a otros seres celestiales y juntos fundaron la Corte Celestial del Ocaso, una agrupación con el objetivo de salvar la Dimensión Luminosa y a sus habitantes. Tras reclamar una enorme fortaleza, el Bastión Último, Vartlas y sus aliados han dedicado su existencia a proteger las fronteras de la Dimensión Luminosa, atacando con dureza a cualquier criatura de los Planos Inferiores que trate de robar la energía positiva para impíos rituales y oscuros objetivos.

PARTE I: EL RAPTO

La aventura comienza en un lugar indeterminado de Voldor, allí donde se encuentren los personajes. Puede tratarse de un camino entre ciudades, la salvaje espesura o en las calles de alguna urbe. Lee o narra el siguiente texto para introducir a los jugadores en la escena:

El sol brilla solemne en lo alto de un cielo desprovisto de nubes y apenas proyectáis sombra mientras avanzáis. Un pequeño grupo de viajeros de aspecto lamentable y desolador se cruza en vuestro camino. Sus túnicas se muestran raídas y llenas de polvo, no cuentan con calzado y sus pieles están abrasadas por decenas de horas de viaje bajo el sol. Cuando os ven, sus ojos se iluminan de esperanza y se acercan trastabillando hacia vosotros.

Los viajeros se acercan a los aventureros y forman un pequeño semicírculo a su alrededor. Se trata de cuatro humanos que apenas llevan posesiones encima. Parecen vagabundos o puede que refugiados de algún territorio en guerra. Tras beber las últimas gotas de sus agotados odres, miran a los personajes y les indican que llevan días de viaje, pues su hogar se encuentra amenazado y pronto será destruido si no dan con los «héroes de Melionii». Aunque saben perfectamente que se trata de los aventureros, les dan la ocasión de responder e identificarse ellos mismos como tal. Una vez ocurra, lee o parafrasea el siguiente texto:

De golpe, las expresiones de los viajeros se relajan y sus rostros parecen rejuvenecer décadas en un instante. En perfecta sincronía, arrancan las túnicas de sus esqueléticos cuerpos y un fulgor resplandeciente ciega vuestros ojos durante un segundo. Cuando recuperáis la

Tras la marcha de los Peregrinos, el abandonado Nyethorn ha sido la obsesión del solar, pues cada vez que otea el futuro contempla la desaparición de la Dimensión Luminosa por el uso del giroscopio empíreo de xion, aunque no sabe cuándo ocurrirá (puede que dentro de muchas eras, o quizás incluso nunca llegue a ocurrir). Así, ha optado por la solución más directa, que no es otra que acabar con los posibles usuarios del giroscopio antes de que puedan hacer nada, con lo que el conocimiento sobre este artefacto se perdería para siempre. El miedo que le provoca este futuro le ha llevado a plantearse que quizás deba tomar un rumbo de acción que se aleje de la justicia y abrazar la lucha por la supervivencia.

Gancho de la aventura

El gancho de esta aventura está formado por la primera escena y se parte de la premisa de que los jugadores son los héroes de la guerra de Melionii o, al menos, alguno de ellos. Al haber interactuado con el giroscopio creado por Nyethorn (o conocer su existencia y funcionamiento) se han convertido en el objetivo de la Corte Celestial del Ocaso. El encuentro con los devas que se describe como primera escena y que desencadena la aventura debe aparentar ser un encuentro casual y puede ser introducido dentro de cualquier viaje entre localizaciones que los aventureros estén realizando o incluso durante el transcurso de otras aventuras. Si tus aventureros no participaron en la batalla de Melionii, una opción puede ser relacionarlos con el giroscopio en alguna otra de sus aventuras a consecuencia de la misma.

vista, tenéis ante vosotros a seres de rasgos andróginos y de piel azul, flotando a un pie sobre el suelo gracias a sus grandes alas de plumas nívicas. Uno de ellos levanta una pesada maza hacia vosotros y, sin ver articular sus labios, una voz suave retumba en vuestras cabezas: «Héroes de Melionii, estáis detenidos».

Criaturas. El grupo que enfrenta a los aventureros está formado por tantos devas como aventureros formen el grupo (**El Resurgir del Dragón**, página 390), y han sido enviados por la Corte Celestial del Ocaso para capturarlos. Les solicitan de manera firme pero amable que se rindan y no les obliguen a causarles daño. Cualquier intento de negociar es inútil, los devas no dan más información a los personajes salvo para decirles que se les acusa de ser una amenaza para la Dimensión Luminosa y deben ser llevados hasta allí para ser juzgados. Dado su número y poder, los devas no deberían tener ningún problema en reducir o matar a los aventureros, aunque puedes añadir más si crees que será necesario.

Desarrollo. Si los aventureros tratan de huir o combatir, serán atacados con brutalidad por los devas, que optarán por quitarles la vida y revivirlos después con el conjuro *Revivir a los muertos* cuando estén a buen recaudo en Bastión Último. Una vez se han hecho con los aventureros, los devas los encadenan empleando unos grilletes dimensionales (**El Resurgir del Dragón**, página 294) y les quitan todas sus armas y objetos mágicos, guardándolos en una bolsa de contención que porta uno de ellos. Después se transportan hasta la Dimensión Luminosa con los héroes capturados.

El camino hasta el juez

Los personajes son arrastrados por sus captores devas hasta las Planicies Imperecederas, una enorme región en el linde de la Dimensión Luminosa, conceptualmente cercana al Plano Material. Aunque antaño era un vergel sin fin cubierto de fino herbaje donde pastaban toda clase de seres celestiales, en la actualidad la tierra se encuentra seca y cuarteada y los múltiples soles que pueblan su cielo calientan el suelo sin piedad. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

Aunque no sabéis en qué clase de lugar os encontraréis, tenéis claro que os halláis muy lejos de vuestro mundo. El cielo, despejado completamente, es recorrido por astros de toda clase de tamaños y colores, expulsando todo tipo de sombra a vuestro alrededor. El olor del aire es agrio y el polvo arenoso se levanta en el aire, formando tormentas en el horizonte.

Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15 permite a los aventureros saber que han sido desplazados de plano y que no se encuentran ya en Voldor. Una tirada adicional de Inteligencia (Religión) CD 16 con éxito permite darse cuenta de que se trata de uno de los Planos Superiores, dentro de la Dimensión Luminosa.

Los captores ofrecen la posibilidad a los aventureros de avanzar voluntariamente, pues tienen por delante varias millas de viaje y tardarán horas en recorrerlas. Si optan por no colaborar, los devas no tienen más remedio que emplear la violencia para obligarles, colocando cadenas de tiro en los grilletes dimensionales que portan. Cualquier intento de entablar conversación con los devas es infructuoso, pues solo les advertirán una y otra vez a los aventureros que sus preguntas serán contestadas durante el juicio.

Tras un buen rato de marcha, a medida que las nubes de polvo rodean al grupo, varias criaturas de aspecto diabólico empiezan a hostigar al grupo: se trata de una bandada de vroks (**El Resurgir del Dragón**, página 400). Estos diabólicos hombres cuervo han proliferado en las Planicies Imperecederas recientemente y se alimentan de los cadáveres dejados atrás por las incursiones que realizan otros depredadores. Son media docena y no dejan de tratar de intimidar al grupo con sus graznidos, avanzando dentro de las nubes de arena, rodeándolos. Ante esta amenaza el grupo de devas mete prisa a los personajes, instándolos a acelerar el paso para llegar cuanto antes a la fortaleza, que ya empieza a perfilarse en el horizonte.

Si el grupo de aventureros opta por huir de los vroks, los devas fuerzan el ritmo volando con sus alas angelicales. Los aventureros deben realizar tres tiradas de Fuerza (Atletismo) a CD 12 para seguir el ritmo de los tirones de las cadenas. En caso de fallo, el aventurero sufre 1 nivel de agotamiento. La otra opción es tratar de convencer a los devas de combatir contra ellos. Si los aventureros son de alineamiento bueno y han ido de buen grado, los devas les quitarán los grilletes y les permitirán luchar junto a ellos contra las criaturas. Los celestiales pueden encargarse con facilidad cuatro de los vroks, por lo que el grupo de aventureros deberá hacer frente a los dos restantes.

Tras lograr llegar a Bastión Último de una u otra manera, lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

Avanzáis hasta el interior de una enorme fortaleza de colores claros y formas curvadas, como si la roca hubiera sido moldeada cual arcilla. Toda clase de criaturas desconocidas para vosotros se agrupan en el patio interior y os miran con una mezcla de curiosidad y pavor en la mirada. Vuestros captores os llevan hasta lo más profundo de la fortaleza en un absoluto silencio.

El juicio

Los aventureros son llevados hasta la parte superior de la torre del homenaje del castillo. Los vigilantes devas no les quitan el ojo de encima en ningún momento y responden con brutalidad ante cualquier intento de escapar. Son llevados a la sala de la justicia, una enorme cámara de base octogonal y con una gran cúpula como techo.

En la parte frontal de la sala se encuentra un trono hecho de luz solidificada, emulando una silla dorada de gran tamaño, en la que descansa un viejo solar de aspecto cansado, con su rojiza piel agrietada y sin brillo. Se trata de Vartlas el Juicioso, quien va a encargarse de juzgar a los aventureros. Desde que se hizo con los fragmentos del giroscopio, Vartlas lo ha mantenido desmontado en piezas y bajo su atenta mirada a apenas tres pies de distancia de su trono. En el resto de las paredes de la sala se levantan pequeñas gradas en las que observan, impasibles, medio centenar de seres nativos de las Planicies Imperecederas, humanoides hechos de cristal de tonos perlados, grandes criaturas de piel gris y áspera como la roca y siluetas, hombres y mujeres de aspecto líquido y voluble... Ninguno de ellos deja de mirar a Vartlas y a los aventureros, y mascullan en distintos idiomas.

Los personajes son llevados hasta el centro de la sala, donde se les pide que permanezcan de pie. Se les retiran los grilletes si aún los mantenían. Después los devas dan un paso atrás y miran hacia el solar que preside la sala. Lee o parafrasea el siguiente texto:

La criatura que descansa incómoda en el trono es un ser de piel carmesí, cubierta de pequeñas grietas como si fuera de caliza, y cuenta con dos enormes alas de plumas albas que ocultan el respaldo del resplandeciente trono. Cuando posa sus ojos en vosotros sentís una sensación ardiente en el pecho y no podéis evitar pensar en todas las malas acciones que habéis realizado a lo largo de vuestra vida. Ante él, en un pequeño altar de agua que flota de manera calmada en el aire, se encuentran las piezas del giroscopio empíreo de xion, antaño propiedad del Peregrino Nyethorn. Al fondo, un arco de metales preciados y acero da una sensación de solemnidad a la escena.

Los personajes que tengan éxito en una tirada de Inteligencia (Arcanos) CD 14 reconocen que el arco del fondo es algún tipo de artefacto creado mediante magia, de función desconocida salvo que se estudie más de cerca.

Vartlas es consciente de que los aventureros han interactuado con el giroscopio empíreo de xion y podrían ser en el futuro los culpables de la destrucción de las Planicies Imperecederas, condenando así a los Planos Superiores. Por ello los ha hecho traer, junto a otros sospechosos, para averiguar si son aquellos que destruirán su mundo. Su obsesión por el futuro le ha llevado a dejar de lado su ideal de justicia y está dispuesto a imponer castigos a inocentes si con eso logra salvarlo. Ese rechazo a su propia esencia le está devorando por dentro, lo que provoca que su poder se desvanezca poco a poco y su piel y alas se descompongan lentamente.

Para ello va a formularles una serie de preguntas de manera directa, sabiendo gracias a su naturaleza divina si los personajes mienten o no. Todas las preguntas deben ser respondidas por cada miembro del grupo, y se considerará que es una mentira aquellas que nieguen cosas de su pasado o que, al hablar de posibles hechos futuros, las respuestas vayan en contra de los alineamientos o motivaciones de los personajes, sobre todo de aquellas que hayan expresado en voz alta en algún momento de su pasado reciente. Las respuestas a cada pregunta traen consigo una consecuencia en función de la respuesta.

Cuando estén preparados para ser juzgados, lee o parafrasea el siguiente texto:

El solar se inclina hacia delante en su trono y sus ojos refulgen de destellos áureos. Su voz es grave y calmada, sonando con una fuerza que hace que os sintáis débiles y vulnerables ante su presencia. «Os encontráis ante la Corte Celestial del Ocaso por vuestra posible implicación en la futura destrucción de este santo reino», sentencia el celestial con dureza. «No solo somos responsable de nuestros actos presentes y pasados, nuestras futuras acciones también deben tener consecuencias. Por ello, en nombre de todas las deidades que han morado en el Bastión Último, juzgaré vuestra responsabilidad y dictaré sentencia. Contestad con sinceridad y fe y quizás vuestra inocencia os permita salir indemnes».

La primera vez que alguno de los personajes mienta, cosa que Vartlas nota gracias a sus dones como solar, detiene el interrogatorio y declara un edicto sobre todo el grupo: «No volverá a salir mentira alguna por vuestra boca, solo la verdad está permitida» (ver «Los edictos de Vartlas» más adelante). La verdad es que las respuestas de los aventureros no van a permitirles marcharse como inocentes de ninguna manera (al menos en primera instancia) pero aquellas respuestas que desagraden a Vartlas les costarán sufrir sus edictos.

PREGUNTAS DE VARTLAS

¿Conocéis las capacidades del giroscopio empíreo de xion, un artefacto creado por el Peregrino Nyethorn?

Consecuencia: Vartlas sabe de sobra la respuesta a esta pregunta, pero quiere dar la oportunidad de ser sinceros a los personajes.

¿Habéis llevado a cabo tratos y negocios con el Peregrino Nyethorn?

Consecuencia: Si los personajes afirman haber hecho tratos con Nyethorn, Vartlas declarará sobre ellos el siguiente edicto: «No volveréis a hablar jamás con esa criatura infame».

¿Cuántas onzas de sal son necesarias para la elaboración de una cristalización vítrea de xion de una pulgada, según los estudios realizados por el erudito mida Kanamakang y recogidos en sus diarios? Los personajes que cuenten con un bonificador de Inteligencia (Arcanos) de +8 o superior saben que la respuesta a esta pregunta es 14 onzas.

Consecuencia: Vartlas conjura sobre los personajes que conozcan la respuesta el conjuro *Debilidad mental* con una CD de 17 para resistir el conjuro (**El Resurgir del Dragón**, página 213).

¿Habéis activado o usado artefactos creados por los Peregrinos?

Consecuencia: Si los personajes afirman haber empleado artefactos de los Peregrinos, Vartlas declarará sobre ellos el siguiente edicto: «No volveréis a poner vuestras manos jamás en un artillugio creado por los Peregrinos».

¿Habéis acabado con la vida de algún inocente para lograr un bien superior?

Consecuencia: Si los personajes responden afirmativamente, Vartlas sonríe lacónicamente y dice: «Entonces entenderéis lo que tengo que hacer».

Una vez el juicio ha concluido, Vartlas se levanta en su trono con dificultad y su voz resuena en la sala: «No son necesarias más preguntas de momento. Ha quedado claro ante esta audiencia que sois una amenaza para las Planicies Imperecederas y que habéis tratado con criaturas detestables o podríais hacerlo en el futuro. Por ello, seréis confinados aquí hasta que pueda asegurarme de que no representáis un peligro para nadie».

Mientras salen de la sala, un personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 12 ve como Vartlas le susurra a un servidor que deben seguir con el interrogatorio a Nyethorn.

Los aventureros son conducidos a los niveles inferiores de la fortaleza, escoltados por dos devas, donde se encuentra su celda. Les guían a través de las largas escaleras que vertebran la fortaleza desde la sala de Vartlas hasta la biblioteca en el piso inferior y, tras cruzar la biblioteca (bajo la atenta mirada de los eruditos que desplazan los libros de un sitio a otro), llegan a unas escaleras que descienden a las mazmorras.

LOS EDICTOS DE VARTLAS

En función de las respuestas y el conocimiento del que hacen gala los aventureros, Vartlas empleará los edictos (versiones del conjuro *Geas* potenciadas con el poder de toda su corte angelical) para mermar las capacidades de los acusados en caso de que sean puestos en libertad en el futuro. De esa manera no serán capaces de ser una amenaza para las Planicies Imperecederas, puesto que sus capacidades como héroes y aventureros quedan muy debilitadas.

Funcionan de igual manera que el conjuro *Geas* (**El Resurgir del Dragón**, página 225) lanzado como conjuro de nivel 9, salvo que siempre tienen efecto, sin necesidad de realizar la tirada de salvación por parte del objetivo. Un único conjuro *Deseo* (**El Resurgir del Dragón**, página 213) termina con todos los edictos de Vartlas que estén actuando en ese momento. La otra forma de anular los edictos es acabar con la vida de Vartlas.

PARTE II: LA HUIDA

Esta segunda parte de la aventura comienza con los personajes apresados en el interior de Bastión Último, a infinita distancia de Voldor. Durante la primera parte de la aventura se habrán dado cuenta de lo peligrosa que es su situación, pues el solar Vartlas parece dispuesto a llevar a cabo cualquier acto con tal de salvar las Planicies Imperecederas. El desenlace de esta aventura, este segundo acto, cuenta con una motivación dual para los aventureros. Por un lado, escapar de este lugar y retornar a su plano de origen debería ser la prioridad de cual-

quier grupo de jugadores. Por otro lado, la posible destrucción de esta región de la Dimensión Luminosa puede que preocupe e interese a los aventureros, queriendo evitarla en el caso de grupos buenos o tratando de sacar provecho por parte de grupos más egoístas.

La prisión de Bastión Último

El corazón de la fortaleza lo forman un sinfín de pisos en los que se ha encarcelado a toda clase de seres que han amenaza-

do la Dimensión Luminosa, en su mayoría demonios y otras criaturas procedentes de la Dimensión Oscura. Vartlas y sus soldados han aprendido que acabar con dichos seres provoca que su energía vital retorne a su plano de origen, alumbrando allí a nuevos seres de pesadilla. Por ello, han optado por encarcelarlos para siempre. Incontables escalones descienden en la oscuridad bajo el castillo, recorriendo decenas de pisos en los que estas criaturas se encuentran cautivas dentro de complejos glifos arcanos y barreras de energía proyectadas en forma de muros.

Dado que la investigación de Vartlas se mantiene en curso al no lograr romper la mente de Nyethorn, todos los implicados son recluidos en la parte superior de la prisión, un piso por debajo del nivel del suelo. Son escoltados hasta su cárcel, donde deberán esperar hasta que Vartlas decida qué hacer con ellos. Para comenzar, lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

La enorme galería de piedra es fría, completamente iluminada por fuegos espectrales que brotan de placas cristalinas en el suelo, y el aire huele a humedad. Cubos formados por energía azulada se alinean en la galería, generados por artefactos de hierro y cristal que zumban arrítmicamente. Dos de los celestiales os guían hasta la que parece ser vuestra celda de energía y, al alcanzarla, os sorprendéis al reconocer a los presos de las dos cárceles anexas.

Vartlas no ha capturado a los aventureros como primeros sospechosos, sino que se trata de las últimas piezas del puzzle. En una de las esquinas de un cubo de energía se encuentra Kya Drovash de Craexhin, resucitada y secuestrada por los devas. La colosal líder morlock no deja de gruñir furiosamente y tiene los nudillos ensangrentados, fruto de haber golpeado durante semanas la barrera energética que la contiene. En la cárcel del lado opuesto se encuentra agazapada una enana de aspecto débil y cansado: Edfraya Ojoabismo, líder del clan Rocasangrienta. Los aventureros conocen a estos personajes por los hechos ocurridos durante el asedio de Melionii y puedes encontrar más información sobre ellos en el evento épico **La furia de Xeinoth**.

Mientras uno de los devas manipula el generador de campo de contención para introducir a los personajes y el otro los vigila con el arma en la mano, Kya Drovash sufre uno de los ataques de dolor que lleva sintiendo desde que fue traída a este lugar. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Un rugido surge de la garganta de la descomunal morlock y contempláis cómo se abalanza fuera de sí contra la celda de energía. Un fuerte olor a carne quemada inunda la sala a medida que piel y músculo se deshace al topar con la barrera, y la colosal morlock no deja de golpear mientras aúlla de dolor y blasfema en un idioma rudo y profundo. La estructura de energía mágica titila y pierde intensidad, apagándose repentinamente. Con un chirrido agudo, Kya mira a uno de los dos celestiales y se lanza sobre él sin dejar de proferir aullidos, como si se tratase de un animal salvaje.

Conocedora de su propia fuerza y sabiéndose capaz de superar la barrera arcana, Kya Drovash ha esperado durante semanas de tormento hasta el momento oportuno: la llegada de los aventureros. Mientras ella destroza con la fuerza de sus puños la cabeza del sorprendido deva, esparciendo sangre y trozos de cráneo por el suelo de la celda, los personajes tienen un instante para actuar. El otro deva alza su maza y titubea, mirando tanto a la enorme morlock como al grupo. Ante tamaña muestra de violencia, Edfraya Ojoabismo comienza golpear su propia celda con las protecciones de su coraza y grita a los

aventureros que la saquen de allí para huir todos. Lleva encerrada el suficiente tiempo para saber que no van a ser liberados hasta dentro de muchísimo tiempo.

Entre Kya Drovash y los aventureros, aunque vayan desarmados, no debería de ser complicado acabar con el guardián deva y recuperar todas sus posesiones de la bolsa de contención que lleva al cinto. Allí se encuentran también las posesiones de Edfraya, Tyrtareo y Micohuani, que se describen en sus estadísticas en el bestiario. Al terminar el combate, Kya Drovash comienza a arrancar tiras de la ropa del celestial para vendarse las heridas mientras resuella y aprieta los dientes como si sintiese un dolor profundo y continuo. Cualquier intento de hablar con ella es contestado con gruñidos y miradas de odio, aunque permanece cerca de los aventureros y no les quita el ojo de encima.

Si alguno de los personajes reflexiona sobre el ataque de dolor que sufre Kya o trata de descubrir qué le pasa, puede realizar una tirada de Inteligencia (Arcanos o Religión) CD 18. Si tiene éxito, llega a la conclusión de que la líder morlock sufre un intenso dolor continuado debido a que alguien está tratando de arrancarle el alma del cuerpo, lo que provoca que sienta continuamente cómo una fuerza sobrenatural trata de partir su esencia.

Aunque es complicado que los aventureros lleguen a saberlo, esto se debe a que, tras morir en el asedio de Melionii, Vartlas se dio prisa en resucitarla y encerrarla en su prisión. Sin embargo, sus seguidores y fieles de Xeinoth no han cesado en su empeño por recuperar a su líder caída, por lo que tratan inútilmente de traerla a la vida en lo profundo de Vajra, llevando a cabo toda clase de rituales oscuros en un vano intento por recuperar su alma y depositarla en un cuerpo nuevo.

Liberar a Edfraya Ojoabismo de su celda es relativamente sencillo, basta con golpear el proyector de energía hasta que los cristales se rompan y la celda se descomponga. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 16 puede ser capaz de encender y apagar el generador sin romperlo, aunque cualquier intento por trasladarlo provoca su rotura. Cuando Edfraya es libre, agradece a los aventureros el liberarla. También se muestra dispuesta a hablar con ellos, y estas son algunas de las respuestas que puede dar al grupo:

¿Qué te ocurrió? ¿Cómo terminaste aquí?

Aparecieron de golpe en el camino a Vindusan, parecían fómigos normales y, de pronto... eran esos enormes ángeles. Acabaron con facilidad con mis escoltas, como si fueran niños, y me encadenaron. Lo siguiente que recuerdo es estar en este lugar.

¿Qué te ha ocurrido? ¿Qué te han hecho aquí?

No sé cuánto tiempo llevo aquí, es difícil medir el paso de los días. Me han llevado varias veces ante un juez llamado Vartlas. Comenzó juzgándome por crímenes que aún nadie ha cometido y de los que no conozco detalles. A medida que no lograba responder a sus preguntas más dentro de mí se introducía. Noto que ha tocado mi alma. Aún siento sus dedos en mi mente...

¿Otros prisioneros?

Sí, no he sido la única a la que han traído a aquí. También han traído a Micohuani, el general de la Orden de Saurania, y a Tyrtareo Gelon, de las Lanzas de Lantamar. Creo que buscan a todos los que defendimos Melionii, pero no sé porqué. Se los llevaron a ambos hará una hora, fueron arrastrados por varios de esos seres de cristal. Debemos ir de inmediato a por ellos, desaparecieron por ese pasillo del fondo.

Cuando los personajes decidan ponerse en marcha, bien hacia donde indica Edfraya para rescatar al resto de presos o hacia las escaleras que llevan a la superficie, Kya avanza hacia ellos y les dice con dificultad: «Nyethorn se encuentra cerca. Puedo sentirlo. Debemos llegar hasta él y obligarle a sacarnos de aquí». Después echa a andar hacia las escaleras de subida.

Los personajes deben decidir si acompañan a Kya Drovash tomando la escalera que sube a la fortaleza de Bastión Último para buscar a Nyethorn o si van con Edfraya hacia el fondo del pasillo para buscar a los otros prisioneros. Si optan por ir hacia la superficie, tanto para huir como para buscar a Nyethorn con Kya, Edfraya irá con ellos, pues no se ve capaz de liberar a sus compañeros ella sola.

Rescatando a Tyrtareo y Micohuani

Ambos cautivos se encuentran en una de las salas de interrogatorio de los niveles subterráneos. La entrada se encuentra protegida por un grupo de soldados veteranos (**El Resurgir del Dragón**, página 368). Se trata de cuatro aspecanos (ver Apéndice II) que hacen guardia a ambos lados de la puerta. En cuanto los aventureros se aproximan no dudan en abrir fuego sobre ellos.

El interior de la sala es siniestro y pone los pelos de punta a aquellos que se adentran en ella. Su forma es cuadrada, de casi 100 pies de lado, y no cuenta con ningún tipo de iluminación. El único mobiliario son dos cristales de forma esférica que flotan en su centro. A estos permanecen engrilletados e inconscientes ambos cautivos, Tyrtareo y Micohuani, cada uno a uno de ellos y separados unos 80 pies el uno del otro.

Aunque podría pensarse que se trata de algún método de tortura, no lo es en absoluto. Se trata de un cristal de recreación, un utensilio creado por el pueblo de los aspecanos para explorar las memorias pasadas grabadas en sus cristalinos cuerpos. Vartlas se ha hecho con varios de estos artefactos y los emplea para rebuscar en las mentes de los prisioneros, haciéndoles revivir su vida de manera fluida y natural. Se trata de un proceso nada dañino y que permite a los cautivos recordar fragmentos de su pasado con pleno detalle, pudiendo en algunas ocasiones revivir fragmentos de vidas pasadas antes de que su alma se uniese al cuerpo actual. Cuando los personajes entren en la habitación lee o parafrasea el siguiente texto:

Tyrtareo y Micohuani se encuentran en el interior de la sala, cada uno en una esquina, engrillados a grandes esferas de cristal que rotan lentamente. La sala está llena de escenas fantasmagóricas que surgen de los cristales y danzan por la habitación. Grupos de saurios que avanzan por lo profundo de la selva, siluetas de enormes pirámides recortadas en noches de tormenta, soldados acorazados en la cubierta de un barco. Todas las imágenes se entremezclan y chocan unas con otras en absoluto silencio.

Cualquier aventurero con conocimiento sobre la Orden de Saurania o la historia de las Lanzas de Lantamar podrá deducir, teniendo éxito en una tirada de Inteligencia (historia) CD 12, que se trata de recuerdos de la vida de ambos cautivos. Ojeando los cristales, aquellos personajes que tengan éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 16 pueden deducir que están unidos de alguna manera a ambos presos y que liberarlos puede tener consecuencias inimaginables.

Liberar a cada uno de los presos requiere de tres tiradas con éxito de una prueba de Fuerza CD 15 para arrancar los grilletes que los unen con los cristales. En cuanto uno de los líderes de Voldor es libre, toda la energía del cristal se descontrola y

las imágenes fantasmagóricas se vuelven reales, atacando desconcertadas tanto a los aventureros como a los cautivos.

Criaturas. Si los personajes liberan a Micohuani, surgen un *tyrannosaurus rex* y dos *triceratops* que atacan a los personajes y al propio Micohuani. En cada asalto posterior se materializan 1d3+1 *triceratops* adicionales, ocupando el centro de la sala y golpeando a todos los intrusos. Las creaciones fantasmales no tienen límite, pero nunca pueden abandonar la sala en la que se han materializado, así que los aventureros solo tienen que escapar de ella para evitar ser derrotados. Si los personajes liberan a Tyrtareo, diez veteranos con el uniforme de las Lanzas de Lantamar se materializan y golpean a los personajes. Cada turno posterior 1d3 +3 veteranos más son convocados en la sala. Los atributos de todas estas criaturas pueden encontrarse en **El Resurgir del Dragón**, páginas 406 y 368.

El extraño mercader

En algún momento de sus vaivenes por la fortaleza, probablemente al ir o volver de las salas de interrogatorio, los aventureros con Percepción pasiva 13 o más (o que busquen activamente) se percatarán de una celda apartada que parece ocupada por un extraño personaje. O, más bien, por un cadáver.

Se trata de una celda similar a la de los aventureros y que puede desconectarse utilizando los controles cercanos. Aunque se encuentra apartada no hay guardias vigilando. En su interior se halla el cadáver de un envejecido elfo de pelo cano y rostro arrugado, quizás a la espera de que Vartlas le resucite para interrogarlo. Una revisión médica no podrá revelar ninguna causa de la muerte; no presenta heridas de ningún tipo ni rasgos de enfermedad. Sencillamente, está muerto. Lo único extraño que encontrarán tras una revisión exhaustiva es un pequeño pedazo de piel en su brazo derecho de un tono distinto al suyo, como si fuese una antigua cicatriz que ha curado mal o un injerto de piel realizado por un extraordinario sanador. No hay rastros mágicos tampoco.

Si los aventureros tuvieron relación con el comerciante llamado Movaris Vernamin, especialmente con el duplicado al que ayudaron en la batalla de Melionii, reconocerán sus ropas en el cadáver, aunque su aspecto es completamente distinto. No es difícil imaginar que se trata del cadáver de Movaris Vernamin (que podría estar también relacionado con el giroscopio y lo que ocurrió en Melionii), aunque algo le ha ocurrido a su aspecto físico. Queda a discreción de los aventureros rescatar su cuerpo o dejarle en la celda para siempre. Si logran resucitarle o hablar con su espíritu, este solo recordará haber sido secuestrado por los devas y asesinado al intentar resistirse, pero dirá no saber nada sobre su cambio de aspecto.

Tras la aventura, cualquier otro duplicado de Movaris Vernamin estará interesado en recuperar el cuerpo, y entregarán a los aventureros un cinturón de fuerza de gigante del fuego (**El Resurgir del Dragón**, página 285) como agradecimiento a cambio del mismo.

En busca de Nyethorn

Subiendo por las escaleras de caracol que recorren los niveles de cárceles subterráneos se encuentra una pequeña entreplanta con una enorme puerta de acero forjado. Cuenta con dos grandes cierres de seguridad a cada lado, que la bloquean. Para abrir cada uno de los cierres debe llevarse a cabo una prueba con éxito de Fuerza CD 15. Otra opción es causarles 70 puntos de daño con una CA de 17. Si los aventureros no han venido junto a Kya Drovash hasta este punto, se encuentran

la puerta reventada y abierta y a la caudillo morlock en el interior de la siguiente sala. Mientras están frente a la puerta, o cuando pasen por delante de la misma, aquellos personajes que hayan interactuado en el pasado con Nyethorn sentirán un leve cosquilleo en su mente, similar a una suave risa que reconocen como propia del Peregrino. Los está llamando al interior de la sala.

Cuando los aventureros crucen la puerta de acero forjado, lee o parafrasea el siguiente texto:

Ante vosotros se encuentra un arca de grandes dimensiones, más de 6 pies de lado, de metal negro y brillante, plagada de runas que brillan con tonos rojizos. Está envuelta en cuatro cadenas de plata pulida que la rodean una y otra vez, y, colocadas en círculo, mirando al oscuro sarcófago, se alzan cuatro estatuas a las que se aferran las cadenas. Aunque ignoráis el cómo, sabéis que Nyethorn se encuentra en el interior del arca.

El aire de la cámara es helador y solo se encuentra iluminado por las runas grabadas a fuego del sarcófago. El peligro se nota en el ambiente y un silencio sobrenatural cubre el lugar. Tres círculos de protección se han grabado en el suelo empleando el conjuro *Círculo mágico*, de manera que ningún no muerto pueda salir de la cámara por propia voluntad. Se han colocado 17 runas de absorción formando un heptadecágono alrededor del sarcófago que absorben cualquier intento de lanzar magia. Siempre que alguien lance un conjuro debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 para lanzarlo con éxito.

Por si todo esto no fuera suficiente, se ha proyectado un campo de silencio en toda la sala, como si se hubiese empleado el conjuro *Silencio*, así que, como director de juego, puedes divertirte no dejando a tus jugadores que hablen entre ellos y solo gesticulen mientras tratan de resolver cómo sacar a Nyethorn de su encierro.

Nyethorn liberado

Cuando la última de las cadenas se rompe, el sarcófago se abre y una neblina grisácea brota de su interior, adoptando una forma que recuerda vagamente a un humanoide.

Privado del giroscopio empíreo de xion y saturado por la energía positiva de la Dimensión Luminosa, Nyethorn ha visto agravado su problema y apenas es capaz de mantener su forma corpórea. Su ser se dispersa lentamente para unirse a la Dimensión Luminosa y desaparecer en poco tiempo. Su voz apenas es un susurro en la cabeza de los aventureros y su esencia flota alrededor del sarcófago. Incapaz de huir de su prisión por sus propios medios, o incluso de sobrevivir por sí mismo, está dispuesto a pactar con los aventureros, Kya y quien sea necesario con tal de lograr mantener su existencia. Cuando los personajes hablen con él, Nyethorn proyectará las respuestas en sus mentes mediante telepatía. Estas son algunas posibles respuestas del Peregrino.

¿Y SI NO PUEDEN HABLAR CON NYETHORN?

Si los personajes han sido marcados por Vartlas con el edicto que les prohíbe hablar con Nyethorn, recuerda que el aventurero recibe 5d10 puntos de daño psíquico cada vez que actúe directamente contra sus instrucciones, pero no más de una vez cada día.

LAS CADENAS DE NYETHORN

Para evitar que el Peregrino escape, Vartlas y sus compañeros han recurrido a los restos de poder de cuatro divinidades antiguas para encadenarlo. El nexo que une a Nyethorn con esas divinidades aún es fuerte, pues fueron dioses que perecieron por los experimentos que llevó a cabo junto a sus compañeros de la Conjura Quimérica en distintas eras de la historia. Cada una de las estatuas debe destruirse en un orden concreto: la que representa a la deidad más antigua primero, y después, en orden cronológico hacia el presente. También debe hacerse de una manera exacta o, de lo contrario, no se rompen y causan 1d10 de daño radiante a su agresor.

LA ESTATUA DE PHYKODNESTR, EL REY DRAGÓN

Aspecto: Un fiero dragón rugiente con la cornamenta entrecruzada formando una corona sobre su cabeza.

Inteligencia (Historia) CD 18: La gran sierpe verde Phykodnestr fue un dragón anciano adorado por una sociedad que pobló el continente de Voldor hasta la intromisión de los Peregrinos. Se dice que él y todo su imperio fueron quemados hasta los cimientos por llamas infernales.

Modo de destrucción: Esta debe ser la última estatua en destruirse, pues es la más reciente. Debe ser quemada o golpeada con armas y conjuros que hagan daño ígneo.

LA ESTATUA DE SALOTH, PORTADORA DE ALMAS

Aspecto: Una figura humanoide de bellas proporciones que viste una larga túnica que la cubre completamente y que oculta su rostro tras una máscara que recuerda a las empleadas por los Peregrinos. En sus manos sostiene una pequeña llama.

Inteligencia (Historia) CD 18: En Voldor se han encontrado estatuas muy similares a esta en una antigua ciudad costera de los Peregrinos. Hasta ahora no se sabía qué llevaban en las manos, pues todas las estatuas encontradas las tienen destrozadas. Aunque no se sabe mucho de esta deidad, se teoriza que puede haber sido adorada por los Peregrinos en algún momento del pasado.

Modo de destrucción: Esta debe ser la primera estatua en destruirse, pues es la más antigua. Deben partirse las manos para soltar la cadena que le rodea las muñecas.

LA ESTATUA DE NARZA, EL FUEGO ETERNO

Aspecto: Una figura de rasgos salamandrinos con torso femenino y una larga cola de serpiente, cuyo cabello está hecho de ascuas y llamas. Mantiene la mano derecha extendida, como si tratase de alcanzar algo con los dedos.

Inteligencia (Arcanos) CD 15: Se trata de una divinidad con una marcada relación con la magia y la energía destructiva. Su aspecto recuerda a seres provenientes de los Planos Elementales.

Sabiduría (Percepción) CD 12: Las estatuas de Narza y Zirzo parecen similares y da la sensación de que ambas tratan de entrelazar sus manos.

Modo de destrucción: Esta estatua debe ser destruida a la vez que la de Zirzo, golpeando a ambas al mismo tiempo.

LA ESTATUA DE ZIRZO, EL HIELO ETERNO

Aspecto: Una figura de rasgos salamandrinos con torso masculino y una larga cola de serpiente, cuyo cabello está formado por cristales y nieve. Mantiene la mano izquierda extendida, como si tratase de alcanzar algo con los dedos.

Inteligencia (Arcanos) CD 15: Se trata de una divinidad con una marcada relación con la magia y la energía destructiva. Su aspecto recuerda a seres provenientes de los Planos Elementales.

Sabiduría (Percepción) CD 12: Las estatuas de Narza y Zirzo parecen similares y da la sensación de que ambas tratan de entrelazar sus manos.

Modo de destrucción: Esta estatua debe ser destruida a la vez que la de Narza, golpeando a ambas al mismo tiempo.



¿Qué te ha ocurrido?

He sido arrastrado hasta aquí en contra de mi voluntad, por seres celestiales. Al carecer de mi giroscopio, mi esencia se mezcla con la energía ambiental y poco a poco mi ser se disuelve en ella. Necesito de la vuestra para mantenerme con vida. Entregadme vuestra energía vital y prometo devolveros a vuestro hogar.

Nyethorn puede alimentarse de los personajes para recrear parte de su cuerpo y poder acompañarles. Cada personaje que esté dispuesto a ceder parte de su energía vital pierde 10 puntos de golpe y gana un nivel de agotamiento. Si ninguno de los aventureros se ofrece, la esencia de Nyethorn se dispersa al terminar la conversación, muriendo para siempre.

¿Dónde estamos?

Sin lugar a dudas nos encontramos en algún lugar cercano a la Dimensión Luminosa, lejos del Plano Material, más allá de la existencia etérea.

¿Cómo podemos volver a Voldor?

Durante los largos interrogatorios del solar Vartlas he podido sondear su mente con mayor éxito que él la mía. En la sala desde la que rige este lugar hay un dispositivo de desplazamiento planar que podría usarse para devolveros a vuestro lugar. Supongo que podríais colaros allí y aventuraros por los planos... o podéis ayudarme con mi problema y yo os ayudaré con el vuestro. Ayudadme a acabar con el solar y a alimentarme de su energía, y os doy mi palabra de que os devolveré al lugar que queráis de Voldor en un instante. Veo que Vartlas ha alterado vuestras mentes, incluso, seguramente durante el juicio. Cuando muera sus manipulaciones morirán con él.

¿Y el giroscopio empíreo de xion? ¿O la futura destrucción de este lugar?

El giroscopio sigue destruido después de lo ocurrido, aunque puedo volver a montarlo cuando tenga acceso a él. De todas maneras, no creáis ni una palabra de las profecías del solar: los míos hemos moldeado el tiempo una y otra vez. Nada está destinado a ocurrir y nada se puede evitar que ocurra.

Si los personajes deciden unirse a Nyethorn, necesitarán convencer a Edfraya, Tyrtareo y Micohuani de que es lo correcto, pues de lo contrario optarán por buscar por su cuenta una forma de volver a casa. Además de tener que darles unos motivos convincentes, es necesario tener éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 14. La dificultad de la tirada aumenta hasta 18 si se encuentra Micohuani entre los rescatados, pues no concibe unirse a un ser como Nyethorn, sea cual sea el motivo.

El camino a casa

LA BIBLIOTECA DE VARTLAS

Si se accede a la fortaleza de Bastión Último desde las escaleras que la unen con los pisos de celdas subterráneas, se llega a una planta baja formada por una enorme biblioteca que cuenta con cientos de estantes en los que se guardan miles de viejos tomos. Dada la ansiedad por encontrar respuestas de la Corte Celestial del Ocaso, el lugar está revuelto, con pilas de libros altas como humanos y rollos de pergamino apilados por las esquinas, formando montoneras.

En la sala se encuentran cuatro acólitos nolarianos (CA 12, 16 puntos de golpe y Percepción pasiva 14) que se mueven entre los grandes estantes ordenando metódicamente los libros. Son necesarias tiradas con éxito de Sigilo por parte de aquellos aventureros que quieran cruzar la biblioteca para llegar a las escaleras sin ser descubiertos. Si los acólitos nolarianos detectan a los intrusos, corren a tocar una de las dos campanas de plata que reposan sobre pedestales de mármol en los dos extremos de la biblioteca. Cuando se hace sonar

una de estas campanas, cuatro couatl (**El Resurgir del Dragón**, página 397) se materializan en la sala y tratan de constreñir a los intrusos mientras los acólitos corren a avisar a cuatro defensores astrales (ver Apéndice I) que hacen guardia a las afueras de la biblioteca.

Además de cruzar hacia la sala del trono de Vartlas, es posible que los aventureros se interesen por los libros. Se trata de miles de volúmenes que hablan sobre todas las deidades que han surgido y desaparecido y cuyas estatuas se encuentran por todo Bastión Último. Los aventureros pueden dedicar diez minutos a realizar una prueba de Inteligencia (Investigar) a CD 12 para buscar información sobre una de las estatuas que se han empleado para encarcelar a Nyethorn, descubriendo lo descrito en dicho apartado.

Por último, si dedican una hora a revisar el lugar y tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Investigar) a CD 16 encuentran un Manual de salud corporal (**El Resurgir del Dragón**, página 296). Sin embargo, salvo que se incapacite a los eruditos o se haga alguna treta, es muy probable que acaben acudiendo los dos devas que vigilan la entrada de la biblioteca en algún momento de esa hora.

LA SALA DEL TRONO DE VARTLAS

La sala donde fueron juzgados los personajes es el lugar en el que transcurre la última escena de la aventura. El solar Vartlas el Juicioso (**El Resurgir del Dragón**, página 390) se encuentra en su trono sentado cuando los personajes llegan a lo alto de la fortaleza. Si los aventureros acuden con Nyethorn junto a ellos, se levantará de inmediato para enfrentarlos sin mediar palabra. De lo contrario tratará de convencerlos de que su huida es inútil y de que se entreguen cuanto antes.

Si acuden sin el Peregrino, el combate contra el solar será duro, y los aventureros necesitarán de toda la ayuda que sus aliados puedan darles. Vartlas no tiene intención de acabar con la vida de nadie inocente, por lo que trata de incapacitar o cegar a los aventureros y solo empleará ataques mortales si no se rinden.

Los restos del giroscopio empíreo de xion permanecen sobre el altar junto al trono y, aunque los aventureros no saben reconstruirlo, pueden llevarlos consigo si lo desean. El monumental arco situado al fondo de la sala es un portal planar que conecta Bastión Último con los planos de existencia inferiores, como el Plano Material. Este es el camino de vuelta a casa. Para activarlo y orientarlo a Voldor se deben realizar tres tiradas de Inteligencia (Arcanos) CD 15.

Si las tres tiradas son exitosas, se abre un portal al lugar de Voldor que los aventureros quieran. Si solo obtienen dos éxitos, el portal estará unido a otro lugar del continente, puede que a cientos de millas de distancia. Si se ha tenido un único éxito, el portal estará conectado con otro plano, como pueden ser los Planos Elementales o la Dimensión Onírica. Si no tienen éxito en ninguna tirada, el dispositivo no se activa y deben comenzar de nuevo el proceso. Como director de juego puedes decidir hacer estas tiradas ocultas para que los aventureros no sepan a dónde les lleva.

No veas el fracaso en estas tiradas como un fallo de los aventureros, sino como la oportunidad de comenzar un camino de retorno más largo a casa si deben cruzar el continente de Voldor o hallar la forma de salir de la dimensión del juego o del rayo con vida.

La jugada de Nyethorn

Si los aventureros han pactado con el Peregrino, Nyethorn, este les comunica antes de entrar en la sala que necesitará que debiliten a Vartlas lo suficiente como para poder corromper su

energía vital y alimentarse de él. Para ello se mantendrá lejos del combate, concentrando su poder hasta que los personajes hayan logrado causar al solar 100 puntos de golpe. Cuando esto ocurra, lee o parafrasea el siguiente texto:

A medida que el solar se debilita por vuestros ataques, las grietas de su piel se agrandan y caen plumas de sus enormes alas por toda la sala. De golpe, toda la luz de la sala se apaga y Nyethorn se abalanza con sorprendente velocidad sobre el celestial. Al tocarlo, su esencia se introduce por las fisuras de la piel de Vartlas, quien aúlla de dolor sin poder hacer nada por salvarse. Tras unos segundos que se hacen eternos, el solar os mira con una amplia sonrisa en el rostro y unos ojos que reflejan un alma corrupta y podrida.

Ocupando un nuevo cuerpo del que alimentarse durante un largo tiempo, con acceso a un portal planar y los restos del giroscopio empíreo, Nyethorn ha mejorado su situación volviendo a un poder olvidado hace muchos siglos. Sus carcajadas resuenan por la cúpula y acaricia con mimo los nuevos artefactos que ha unido a su colección. Cuando mira a los aventureros, inclina levemente la cabeza en señal de respeto y les agradece que hayan cumplido su parte del trato.

Con cierta teatralidad, avanza hasta el artefacto planar que hasta ahora ha pertenecido a Vartlas y manipula sus controles, creando un pasaje al lugar de Voldor que los aventureros le soliciten. Antes de dejarles marchar, se acerca a los aventureros que hayan compartido su esencia vital para mantenerle con vida después de su encierro en el sarcófago y alza una mano ante ellos, otorgándoles su bendición:

«No olvidaré que esto es gracias a vosotros».

MARCA DE NYETHORN

Objeto maravilloso, legendario

Un grabado de finas hebras de plata líquida recorre el interior del antebrazo del portador de la marca de Nyethorn, formando patrones y figuras de aspecto irreconocible. El portador puede emplear los trucos *Orientación divina* y *Taumaturgia* a voluntad. Una vez al día puede emplear el conjuro *Reanimar a los muertos* como si se tratase de un hechizo de nivel 3.

Objeto maldito. La marca de Nyethorn no puede ser eliminada ni borrada por ningún método mundano, siendo necesario un conjuro de *Deseo* para desprenderse de ella.

Conclusiones

Tras lograr abandonar las Planicies Imperecederas y escapar de la cárcel de Vartlas el Juicioso, los personajes no tardan en darse cuenta de que, a pesar de haber pasado horas desde su partida, nada parece haber cambiado en Voldor. Esto se debe a que el tiempo no circula de igual manera en los distintos planos de existencia, como bien saben los Peregrinos, y apenas han pasado unos pocos minutos en el Plano Material desde el arresto a los héroes.

Aunque hayan logrado escapar con vida, la sensación de los aventureros debería ser agri dulce. Queda claro que existen lugares mucho más allá de Voldor donde fuerzas superiores ejercen poder sobre los Planos Materiales, existen criaturas de aspectos y habilidades inenarrables y las acciones de los Peregrinos siguen alterando el presente a pesar de que abandonaron Voldor hace siglos.

Aquellos aventureros que cuentan con la marca de Nyethorn grabada en su piel no pueden evitar sentirse observados en las noches más oscuras, como si un gran ojo entre las estrellas no apartase la mirada nunca.

Los resultados finales y sus consecuencias para todo Voldor se conocerán en **Pioneros de Voldor #3**, de próxima publicación.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Defensor astral

Celestial Grande, legal bueno

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

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10+20)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +4

Habilidades: Percepción +2

Resistencias al daño: Radiante

Inmunidades a estados: Asustado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Entiende celestial, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1100 PX)

Acciones

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

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

Nyethorn

Aberración Mediana, legal maligno

El antiguo remedo es ahora una criatura indolente que suele abstraerse con facilidad en sus propios recuerdos y pensamientos. Bajo la andrajosa túnica negra con la que cubre su aspecto se encuentra el cuerpo consumido y de tonos argénteos que parece disiparse poco a poco ante la propia mirada. Es un ser poderoso, capaz de utilizar su esencia divina para reforzar su magia, pero que mengua con el paso de los años.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 104 (16d8+32)

Velocidad: 20 pies, 40 pies volando

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

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

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

Vulnerabilidades al daño: Radiante

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

Inmunidades al daño: Veneno; necrótico

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, envenenado

Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: Común, peregrino, élfico, telepatía 120 pies

Desafío: 10 (5900 PX)

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

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

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

1/día cada uno: Proyección Astral, Toque vampírico
Resistencia mágica. Nyethorn tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

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

Acciones

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

Kya Drovash de Craexhin

Humanoide Mediano (morlock), neutral maligno

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 140 (14d10+56)

Velocidad: 30 pies

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

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

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

Inmunidades a estados: Asustado

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

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

Idiomas: Común, peregrino y morlock

Desafío: 14 (11 500 PX)

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

Acciones

Multitaque. Kya Drovash realiza tres ataques cuerpo a cuerpo con la maza robada a los devas.

Maza de los devas. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies. **Impacto:** 15 (3d6+5) puntos de daño contundente.

Reacciones

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



Edfraya Ojoabismo, señora del clan Rocasangrienta

Humanoide Mediano (enana), legal bueno

Clase de Armadura: 18 (coraza, escudo)

Puntos de golpe: 171 (18d8+90)

Velocidad: 25 pies

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

Tiradas de salvación: Fue +7, Des +6, Con +8

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

Idiomas: Común, enano, élfico.

Desafío: 11 (7200 PX)

Fortaleza enana. Edfraya tiene ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y es resistente al daño por veneno.

Valiente. Edfraya tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Acciones

Multiataque. Edfraya realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.

Mazo de guerra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Tyrtareo Gelon, líder de las Lanzas de Lantamar

Humanoide Mediano (humano), legal neutral

Tras las graves heridas sufridas durante la batalla de Melionii, Tyrtareo ha perdido el brazo izquierdo y tiene problemas en una de sus piernas, de ahí su reducido movimiento. Aun así, sigue siendo un líder extraordinario y es capaz de usar su mandoble segador.

Clase de Armadura: 18 (placas)

Puntos de golpe: 104 (16d8+32)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +6

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Común

Desafío: 11 (7200 PX)

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

Acciones

Multiataque. Tyrtareo realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mandoble segador. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante y 9 (2d8) puntos de daño necrótico adicional.

Liderazgo (recarga después de un descanso prolongado o breve). Durante 1 minuto, Tyrtareo puede dar una orden especial o advertir a una criatura no hostil que pueda ver a 30 pies o menos de él en cualquier momento que realiza una tirada de ataque o una tirada de salvación. La criatura

añade 1d8 a su tirada siempre y cuando pueda oír y entenderle. Una criatura solo puede beneficiarse de un dado de liderazgo a la vez. Este efecto termina si el caballero queda incapacitado.

Impulso blasfemo (recarga después de un descanso prolongado o breve). Tyrtareo puede lanzar *Acelerar* sobre sí mismo.

Micohuani, general de la Orden de Saurania

Humanoide Mediano (batrok), neutral caótico

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 88 (16d8+16)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Sab +6, Car +9

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común y habla del pantano

Desafío: 11 (7200 PX)

Fortaleza anura. Micohuani tiene ventaja en las tiradas de

salvación contra venenos y es resistente al daño por veneno.

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

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de Micohuani para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro). Micohuani puede lanzar los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales y se consideran lanzados en nivel 5:

A voluntad: Explosión sobrenatural, Impacto verdadero, Mago de mano, Ilusión menor

3/día cada uno: Represión infernal, Invisibilidad, Contraconjuro

1/día cada uno: Forma gaseosa, Curar heridas en grupo

Acciones

Lanza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante o 7 (1d8+3) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Aliento de veneno (recarga 5-6). Micohuani exhala veneno en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14. Si falla, recibe 42 (12d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

APÉNDICE II: BASTIÓN ÚLTIMO

Fortaleza amurallada: 1213 habitantes (1 % planotáreos, 15 % devas, 6 % pegasos, 4 % couatls, 10 % defensores astrales, 24 % aspecanos, 12 % tora, 28 % nolarianos)

Límite de dinero: -

Guardias: patrullas constantes de devas y planotáreos vigilan las murallas.

Autoridad: Vartlas el Juicioso, señor de la Corte Celestial del Ocaso

Religiones mayoritarias: culto a la divinidad

Organizaciones: Corte Celestial del Ocaso

Como un oasis en mitad del desierto, Bastión Último es una enorme fortaleza de piedra clara rodeada de un vergel de plantas de bellos colores que decoran sus terrazas. Se encuentra edificada en las Planicies Imperecederas, la zona de la Dimensión Luminosa más cercana a los Planos Material e Inferiores. Más allá de sus murallas, el suelo se vuelve seco y quebradizo y la vegetación se pudrió hace tiempo. Su estructura ha sido levantada con magia por una antigua entidad de gran capacidad artística, pues sus arcos y sus cúpulas se entremezclan de manera fluida y la luz de los soles rebota y reluce por ellos en un precioso espectáculo.

El interior de sus murallas no muestra el aspecto esperado en un emplazamiento militar, pues los enormes patios interiores están ocupados por cientos de tiendas de cuero y tela, como si se tratase de un inmenso campamento improvisado. La decadencia, tanto física como espiritual, que asola a las Planicies ha provocado que toda clase de criaturas se hayan visto obligadas a huir de sus hogares, cientos de ellas refugiándose en Bastión Último.

El corazón de la ciudad es la torre del juicio, donde Vartlas y sus más fieles seguidores se pasan los días planeando ataques contra las amenazas a la Dimensión Luminosa. En lo profundo de Bastión Último se emplaza una profunda mazmorra llena de constructos guerreros en las que la Corte Celestial ha encarcelado a todos aquellos que representan una amenaza.

Historia de la ciudad

A pesar de haber sido levantado mediante magia y esencia divina hace decenas de miles de años, no fue hasta la era de los Peregrinos que el antiguo castillo fue renombrado como Bastión Último. Los atroces actos llevados a cabo por los nigromantes durante la creación de la deidad El Peregrino abrieron enormes fallas en la Dimensión Luminosa, por donde se filtra su esencia hacia el Plano Material. Todo ese poder es aprovechado por los moradores del Plano Material para crear vítreo de xion o dar forma a los conjuros de sus clérigos. Esto ha provocado un fuerte declive en la Dimensión Luminosa, desolando grandes regiones que permanecen estériles y yermas y permitiendo que criaturas de la Dimensión Oscura se internen en ella para saquear sus recursos.

Para frenar esta catástrofe, el solar Vartlas reclamó como propia la fortaleza, a la que bautizó como Bastión Último, y reclutó a cualquiera interesado en dar caza a los profanadores Peregrinos y a cualquier otro ser dispuesto a amenazar a la dimensión de la vida. Desde entonces Bastión Último ha sido el hogar de una impresionante guarnición de soldados celestiales. También han sido muchos los seres del Plano Material, amparados ahora por las Planicies Imperecederas, los que

han buscado cobijo entre sus altos muros, ocupando patios de la fortaleza y convirtiendo el lugar en un gran campo de refugiados.

Cultura y religión

Bastión Último es tanto una fortaleza como un templo que ha permanecido en la Dimensión Luminosa durante eras. Nadie sabe su origen exacto, pero en su interior se hallan estatuas que representan a miles de deidades, algunas muertas hace mucho y otras de reciente nacimiento. Todos los habitantes del bastión tienen un gran respeto por estas representaciones en mármol de los dioses, y se ha desarrollado un credo en el que se adora al propio concepto de la divinidad y al respeto absoluto por los dioses, sean los que sean sus dominios y sus caprichos.

Consideran que los seres divinos surgen de la Dimensión Luminosa, al igual que ellos, y que los protegerán de las amenazas surgidas del Plano Material o los Planos Elementales. Respetan sus obras realizadas en el pasado y las que harán en el futuro y consideran que El Peregrino es una aberración que profana lo más puro y luminoso.

Aunque la Corte Celestial del Ocaso combate a las amenazas de la Dimensión Luminosa, principalmente a los Peregrinos, entre todos los habitantes no combatientes se ha instalado un ambiente derrotista y desganado en el que los refugiados no hacen más que esperar a que llegue el fin. Apenas hay expresiones artísticas o de ocio, y la mayoría de la población pasa los días recorriendo la muralla y escrutando el horizonte.



HABITANTES DE LAS PLANICIES IMPERECEDERAS

En las infinitas tierras de la Dimensión Luminosa, sobre todo en las regiones más próximas al Plano Material, la zona conocida como Planicies Imperecederas alberga muchas especies inteligentes que se han asentado tras llegar desde sus mundos a través de portales. Algunas de estas criaturas llegaron movidas por un afán descubrir y expansionista, mientras que otras lo hicieron huyendo de los horrores desatados en sus mundos por seres de pesadilla, como demonios de la Dimensión Oscura o los propios Peregrinos. Algunas de estas especies son las siguientes:

Aspecanos. Seres de aspecto humanoide con cuerpos formados de cristal translúcido. Son criaturas pacíficas y con un gran talento artístico, siendo comunes las danzas grupales en las que crean auténticas maravillas haciendo pasar la luz por sus cuerpos.

El pueblo Tora. De aspecto rudo y rocoso, estas criaturas de casi 15 pies de altura son unas de las primeras formas de vida que surgieron en las Planicies. Capaces de mover grandes pesos con sus dos pares de brazos y acostumbrados al esfuerzo físico, dedican toda su larga existencia a levantar grandes torres y fortalezas que abandonan al concluir, comenzando nuevas edificaciones a varias millas de distancia.

Nolarianos. También llamados errantes por su capacidad de desplazarse por otros planos de existencia, los nolarianos son un pueblo nativo de la Dimensión Etérea formado por seres de aspecto cambiante, como si estuvieran compuestos de agua y aceite entremezclado. Su cultura no contempla la posesión de bienes materiales y tienen un don natural para desplazarse entre el Plano Etéreo y los Planos Superiores a voluntad, donde observan los sueños y espíritus de los moradores del Plano Material.



Si algo quedó claro durante el asalto de Kya Drovash y su ejército morlock a la ciudad de Melionii es que el «giroscopio empíreo de xion» es un arma cuyo poder supera los límites imaginables por cualquier criatura mortal. El artefacto, creado por el Peregrino Nyethorn para preservar su propia vida, fue empleada por la líder morlock para desatar la ira del Titán Xeinoth y derribar las enormes murallas de Melionii como si fueran de arcilla y barro. Sin embargo, esto es solo uno de los usos más bastos que se pueden hacer del giroscopio.

Aunque muchos pensaron que con la muerte de Kya y la destrucción del giroscopio la amenaza había terminado para siempre, las consecuencias de lo sucedido están a punto de alcanzar una nueva dimensión.