

SANGRE DE DRAGONES

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 9



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

PABLO SIXTO Y PABLO CLAUDIO GANTER

SANGRE DE DRAGONES



CRÉDITOS

Escrito por
Pablo Sixto y Pablo Claudio Ganter

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

Portada de
Alejandro Olmedo

Ilustraciones y mapas de
Esther Sanz

Corrección de
Irene Morales García

Revisión de
Juan Sixto

INTRODUCCIÓN

Las actividades realizadas por la Cábala de la Armonía Celeste en el Macizo de Xarkaz los últimos meses han provocado terremotos que siguen sacudiendo Vadania Occidental, así como las regiones periféricas de las Selvas Azules de Zefiria y del Imperio Mida. El descubrimiento de la implicación de la facción radical del imperio en esta catástrofe ha iniciado una escala de tensiones entre las dos poderosas naciones, Vadania y el Imperio Mida, y la diplomacia cada vez se muestra más inefectiva. Los rumores de guerra se disparan. Si bien esta situación no ha estallado aún en un conflicto abierto, las fortalezas vadania se llenan de infantes, mientras que los mida despliegan su saber mágico y tecnológico en vistas de una pugna que no están dispuestos a perder. La prefecta Gu'Da, quien no ha perdido la esperanza, busca resolver la situación mediante el diálogo y ha convocado a los líderes de las facciones a una conferencia de paz en Sokia. Los aventureros, que gracias a sus acciones se han ganado el respeto de los bandos en disputa, también han sido llamados para guardar la paz y asegurar la seguridad de los diplomáticos de ambos bandos. Pero la paz puede estar aún muy lejos, especialmente cuando la Sangre de Dragones empieza a correr.

Sangre de Dragones es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 9. Esta es una aventura diseñada para grupos de cuatro personajes, y puede ser exigente para grupos poco preparados. **Sangre de Dragones** es la conclusión del ciclo de Xarkaz y los jugadores más perspicaces verán elementos ligados a aventuras anteriores.

Trasfondo

Los mida siempre han temido el estallido de un gran conflicto en Voldor, pues una guerra total podría provocar no solo la desestabilización de numerosas regiones durante generaciones, sino también azuzar a sus dirigentes a desencadenar poderes más allá de su control. Los Peregrinos dejaron tras de sí innumerables instrumentos mágicos capaces de obrar enormes milagros... o de convertir regiones enteras en yermos incapaces de sostener la vida. Los mida creen que solo ellos son capaces de manejar esos poderes con responsabilidad, de mantener bajo control no solo las increíbles máquinas del Pueblo de las Estrellas sino también sus bajos instintos, azuzados por las posibilidades que estos artefactos ofrecen. A esta filosofía los mida la llaman la «Asunción de la Herencia».

Y de todos los pueblos ninguno preocupa más a las altas esferas del Imperio Mida que los elfos Bastarre. En sus oscuras cámaras, los antiguos mayordomos de los Peregrinos almacenan incontables dispositivos secretos, anaqueles arcanos y remanentes del antiguo poder mágico que dio forma a Voldor innumerables siglos atrás. Peor aún: en las milenarias ciudades de Vajra, la menguante raza de los elfos Bastarre sigue formando a sus retoños en la senda de la magia, estimulando un talento natural que despierta la inconfesada envidia de los maestros arcanos del Imperio Mida. La suma de todos estos elementos ha convertido al rey Falesin de Zazelsan, que jamás ha ocultado su desprecio por los mida, en una fuente de enorme inquietud para los dirigentes de la mayor potencia de Voldor.

Por ello han trabajado los mida tan duramente por construir la paz y mantener la concordia entre los distintos pueblos del continente. Por un lado han establecido alianzas comerciales, militares y políticas con diversos pueblos, tales como los medianos y gnomos de Samundra o algunos reyezuelos

de Zefiria, y se han esforzado por atraer e integrar en su avanzada sociedad a gentes de todo Voldor, con el fin de entender a todos sus vecinos. Pero, al mismo tiempo, los emperadores han entendido que el miedo también es una gran herramienta. Por tanto, las legiones del Imperio Mida también han tratado de dejar patente a todo soldado, general y dirigente de Voldor la abrumadora superioridad de sus fuerzas. Agentes mida y simpatizantes esparcen noticias, reales o exageradas, sobre los éxitos de las fuerzas militares de la nación, y se aseguran de que sus victorias sean conocidas por todos. Pero esto no basta.

Hace dos siglos, durante el benévolo reinado de la emperatriz Yaramgar-Ati It'Antjatjara Sikis, se asentó en la capital del Imperio Mida una dragona de cobre llamada Skalaxtras. Obviamente no lo hizo en su aspecto natural, sino adoptando la forma y la vida de una joven mida llamada Mamiko. Skalaxtras llegó a Nakuro con intereses científicos, dispuesta a debatir con los sabios mida sobre los curiosos casos de hechiceros que desarrollaban rasgos dracónidos debido a su don. La dragona sospechaba que las capacidades arcanas de dichos hechiceros provenían de antiguos cruces sanguíneos entre dragones y otras especies, y tenía una teoría para forzarlo mediante compuestos alquímicos de xion y sangre de dragón.

Sus investigaciones llamaron la atención de miembros de alto rango de la Cábala de la Armonía Celeste, una facción del gobierno del Imperio Mida que aún busca hacerse con el poder que antaño tuvieron los Peregrinos y emplearlo para dominar al resto de naciones. Estos eruditos acudieron a ella, interesados en cómo podía dicho conocimiento mejorar al pueblo mida. No sus condiciones de vida, ni siquiera las defensas del Imperio... sino a la población en sí. Tras largas sesiones de debates y discusiones, Skalaxtras puso sobre la mesa una idea tan extravagante como atrayente para los miembros de la Cábala: dotar de un enorme potencial para la hechicería incluso al campesino más humilde de las terrazas arroceras. ¿El medio? Una solución arcana basada en sangre de dragón tratada con xion mediante la combinación correcta de rituales y que, a lo largo de un proceso de generaciones, mutase para siempre a los habitantes del Imperio Mida. Si el proyecto tenía éxito, futuras generaciones mida contarían con un porcentaje de usuarios con un don innato para la magia mucho mayor a cualquier otra raza del continente.

Este complejo experimento no estaba ideado enteramente por la dragona, pues se basaba en escritos sobre hibridación arrebatados durante la Marcha de los Peregrinos al temible Chraunus, quien ya había tratado de ampliar las capacidades arcanas de elfos y enanos en la antigüedad. En las reuniones con la Cábala, Mamiko transmitía seguridad mientras explicaba las bases alquímicas de su proyecto ante la atenta mirada de sus compañeros, si bien admitía que encontrar la fórmula correcta y posteriormente aplicarla sería el trabajo de décadas, sino siglos. La idea, sugerente como era, se transmitió por los canales oficiales hasta las esferas superiores del gobierno imperial, quienes, de forma discreta, aprobaron un aporte significativo y constante a un pequeño laboratorio secreto situado no lejos de la pequeña ciudad de Sokia. Mamiko fue puesta al frente y empezó un largo proceso de experimentación, fracasos, pequeños logros y locura que ha continuado hasta nuestros días.

Por supuesto, había cuestiones que ni siquiera la Cábala de la Armonía Celeste conocía. Mamiko no era una mida preocupada por su imperio, sino una dragona de cobre con unos planes muy concretos en mente. El verdadero objetivo de Skalaxtras no es otro sino convertir a los hombres simio

y su enorme civilización en su escudo frente a las amenazas de Voldor, así como en su instrumento de venganza contra aquellos que la persiguieron durante largos milenios: los Peregrinos y sus más fieles servidores. Desde que tomara la forma de la joven Mamiko, Skalaxtras ha asumido una docena más de identidades para estar siempre al frente de la investigación y no revelar su secreto. Actualmente, la dragona se hace llamar Ikirosho, un maduro sabio enfrascado en una labor de generaciones.

La sangre que lleva cientos de años empleando en su laboratorio la obtiene de su rival, el dragón azul Iosseidai, quien de forma mezquina matara antaño al compañero de Skalaxtras y a sus retoños no natos aún confinados en sus huevos. Desde entonces, el dragón azul vive una pantomima de vida, encerrado en un dispositivo diseñado para mantenerlo indefenso, exangüe y permanentemente atormentado.

A pesar de los rápidos avances iniciales, la investigación no tardó en estancarse, y pronto pasó a ser un experimento de poca relevancia, lo cual facilitó a Skalaxtras entrar en el proyecto con distintas identidades. Perdida ya toda esperanza de completar el experimento, noticias llegadas desde Vadania abrieron una nueva vía de estudio: una expedición realizada al Pináculo de Xarkaz había dado con escritos de Chraunus nunca vistos, incluido el «Vademécum de Chraunus», donde el Peregrino recogió bajo cifrado gran parte de sus investigaciones. Los textos y traducciones realizadas por la Cofradía de Erekar, que no tardaron en terminar en manos de espías de la Cábala, propiciaron grandes avances y descubrimientos respecto a las investigaciones llevadas a cabo por Chraunus y sus procedimientos. Esta fuente de conocimiento, junto al descubrimiento de una enorme instalación subterránea bajo la propia cordillera por parte de la Cábala, han desencadenado más avances en pocas semanas que en las últimas décadas de fútiles expediciones arqueológicas.

Los actos de la Cábala para hacerse con la bóveda subterránea de Chraunus bajo Xarkaz han provocado que la región alrededor de la cordillera se vea permanentemente afectada por terremotos de distinta intensidad, y ha generado aperturas al mundo subterráneo que monstruosidades de todo tipo emplean para asolar la región. Para empeorar la situación, los agentes de Tabalard han descubierto la responsabilidad de los radicales mida, y el gobierno del exarcado ha responsabilizado a todo el Imperio Mida por las acciones de los radicales. Varias escaramuzas fronterizas ya han tenido lugar y, aunque es pronto para hablar de guerra, ambas facciones acumulan tropas en sus fortines.

Mientras tanto, los nuevos datos de Chraunus han logrado prodigiosos avances y, a pesar de que la Sangre de Dragones aún está lejos de servir para su propósito original, ha generado interesantes productos derivados. El más importante es un compuesto, un bebedizo llamado «slagah» capaz de alterar profundamente a su consumidor dotándolo de enorme fuerza, vitalidad y rasgos draconianos. El precio a pagar es la cordura del consumidor, pues altera la mente tras cada toma.

Ahora, con la guerra llamando a las puertas del Imperio Mida, los altos mandos han decidido poner a prueba la utilidad práctica del slagah, por si es necesario emplearla en el conflicto contra Vadania. La general Jormungander, encargada de la defensa de las fronteras del imperio en Zefiria, ha creado varias unidades especiales con autorización para emplear el compuesto alquímico y se han enviado a las selvas de Zefiria, donde son comunes los encuentros con patrullas élficas.

Sin embargo, el conflicto con las tropas Bastarre ha surgido muy cerca del territorio mida. Una de las unidades de soldados aumentados con slagah, la Escuadra Salamandra, tuvo hace días un encuentro fortuito con un comando Bastarre que planeaba infiltrarse en la conferencia de paz de Sokia. El slagah inclinó la batalla del lado de los mida, quienes acabaron con brutalidad con las sorprendidas tropas élficas. El único Bastarre superviviente, un agente llamado Eldraned, ha logrado huir hasta Sokia y ocultarse en la ciudad. Cegados por la sed de sangre y la psicosis que otorga el consumo de slagah, la Escuadra Salamandra ha continuado la caza hasta Sokia, sin ser conscientes de que sus acciones bélicas pueden provocar una guerra entre Vadania y el Imperio Mida.

Dónde ocurre la aventura

Sangre de Dragones se desarrolla aproximadamente seis meses después de los eventos de **Ecos de Tiranía**, en la región de Sokia y sus alrededores, durante un convulso periodo en el que las acciones de la Cábala de la Armonía Celeste han iniciado una profunda crisis política y militar. Sokia es una pequeña ciudad de edificios bajos construida en el cauce del río Zian, ocupando al mismo tiempo sus dos riberas, famosa en el Imperio Mida por su carácter ligeramente rústico y la presencia de edificios de manufactura extranjera. Con el tiempo, la ciudad ha conseguido hacer crecer algunos ejemplares de los gigantescos árboles que sirven para levantar ciudades tan majestuosas como Nakuro, y que sobresalen como titanes en mitad de las llanuras que rodean Sokia. El Santuario de los Antepasados Uchakan es el lugar donde Guo'Da ha organizado su reunión para labrar la paz. Tienes más información sobre Sokia en el Apéndice II.

La otra localización de esta aventura es una serie de laboratorios bajo el suelo en los que la Cábala realiza sus experimentos, en un terreno que con el tiempo ha sido ocupado por Sokia. Encima de una de estas instalaciones actualmente hay una posada regentada por un agente de la Cábala Celeste y que sirve como punto de reunión.

Resumen de la aventura

Parte 1: La paz quebrada. A las fueras de Sokia, la prefecta de Kaosi ha organizado una conferencia con emisarios vadanios para poner fin a las hostilidades y emprender la construcción de una concordia duradera. En la conferencia, las conversaciones de paz van lentas y el ambiente es tenso, hasta que se desata el caos cuando la escuadra mida irrumpe con salvajismo, desatando un infierno para acabar con la vida del espía Bastarre. Los aventureros deberán afrontar la situación, pues son militares mida quienes tratan de abrirse paso por la conferencia de paz. Una vez la refriega ha terminado, descubrirán que los atacantes son soldados de la legión de Kaosi alterados por alguna clase de extraña brujería.

Parte 2: Planes ocultos. Las pistas apuntan a que los mida están detrás del ataque de las criaturas, pero Guo'Da niega cualquier responsabilidad. Los aventureros no tardan en descubrir que hay intereses ocultos en todos los bandos y que un espía Bastarre anda suelto por Sokia. Encontrarle antes de que las tropas mida acaben con él puede ser la única forma de que los personajes descubran qué es lo que está ocurriendo. Durante esta parte de la aventura deberán moverse por la ciudad con rapidez, enfrentándose al ejército mida, siguiendo la pista a un complot que parece dirigido por la Cábala de la Armonía Celeste pero que afecta a todos los estamentos del Imperio Mida.

LA CÁBALA, SUS AMIGOS Y SUS INTERESES

Aquellos grupos de juego que hayan realizado un largo viaje como parte del juego organizado **Pioneros de Voldor** contarán con un puñado de encuentros o desencuentros con la Cábal de la Armonía Celeste. Por ello, pueden darse casos de grupos que sean simpatizantes o aliados de la Cábal y opten por jugar esta aventura. **Sangre de Dragones** no está diseñada propiamente para ello, estando enfocada para grupos cercanos a Tabalard o al gobierno Mida o, por lo menos, neutrales a ellos. A continuación se presenta un gancho y algunas matizaciones que deben hacerse para jugar esta aventura con aliados de la Cábal.

Tras las acusaciones de haber creado un conflicto tan grave con Vadania por las operaciones de la Cábal en la Cordillera de Xarkaz, la facción se encuentra en el filo de la cuchilla. Ser de utilidad para el emperador y la Corte Imperial en los conflictos bélicos puede ser la única manera de mantener el poder de la Cábal dentro del Imperio y poder recuperar posiciones políticas relevantes en el futuro.

Por otro lado, como ya quedó claro en la aventura **Ecos de Tiranía**, la Cábal no tiene una estructura de mando fija, sino que se compone de distintos maestros cada uno con planes e intereses propios. De hecho, la general Jormungander ni siquiera es miembro de la Cábal, por lo que la confianza que se tiene en ella es poca o nula.

Gancho de la aventura: La Cábal contacta con los aventureros para que se encarguen de manera sutil de un posible problema antes de que este tenga lugar. Han logrado que el grupo sea nombrado como parte de la seguridad de las conversaciones de paz y se les pide que hagan todo lo necesario para evitar que la Cábal sea vista como culpable de la guerra que está por venir, aunque el conflicto con Vadania se ve con buenos ojos. Así, deben eliminarse todos los vínculos de la célula de la Cábal con las actividades ilegales del imperio mida, incluido silenciar a la general Jormungander. En cambio, deben salvar todos los avances realizados para que, tras la purga, pueda continuarse con la investigación.

Desarrollo de la aventura: Durante la primera parte de la aventura, los aventureros descubrirán que el proyecto **Sangre de Dragones** está descontrolado y que Jormungander está más interesada en demostrar la fuerza del Imperio que en el futuro de la Cábal. Los contactos de la Cábal harán llegar a los aventureros la orden de acabar con ella y clausurar la operación **Sangre de Dragones** antes de que lo haga el gobierno, así como tratar de culpabilizar a los vadanios, a la prefecta Guo'Da o al emperador mismo.

Parte 3: Sangre derramada. Los aventureros descubrirán finalmente el laboratorio donde Ikirosho (Skalaxtras) y su equipo siguen investigando. En esta pequeña pero bien equipada instalación no solo descubrirán a los responsables del slagah, sino también a un enorme dragón encerrado mediante una maquinaria que le extrae sangre y le tortura. Tendrán en su mano detener a Ikirosho (Skalaxtras) y Jormungander, y deberán tomar la decisión de mostrar la verdad de la **Sangre de Dragones** al mundo u ocultar los hechos para no condenar a la región a la guerra.

Ganchos de aventura

El gancho de la aventura es la llamada que los aventureros han recibido por parte de los Señores de Tabalard o la Prefectura de Kaosi para acudir en calidad de protectores de la

paz a las negociaciones que se van a desarrollar en Sokia. Son muchos los informes de amenazas que pueden desequilibrar la paz, tanto del propio Imperio Mida como del exterior, y han optado por una fuerza ajena a los ejércitos para que se encarguen de la seguridad y se pueda llevar a cabo la diplomacia. La elección de los aventureros puede deberse a diversas causas, algunas de las cuales se describen a continuación.

¡Por la Reina! Las acciones del Imperio Mida han conducido a Vadania a una situación de guerra inminente en la que el reino no está en la posición más favorable. Si los aventureros han colaborado anteriormente con facciones de Vadania, como la Cofradía de Erekar o los Señores de Tabalard, serán llamados a representar al reino y se les insta a buscar la forma de obtener la mayor ventaja posible ante la guerra que está por suceder.

Que el Imperio sea grande de nuevo: Las acciones llevadas a cabo por los aventureros les han hecho ganarse el aprecio del gobierno mida, quienes los ven como un aliado. Las conferencias que Guo'Da ha organizado en Sokia son una ocasión de paz, pero también un buen lugar en el que imponer tratos ventajosos a los vadanios. Los aventureros son invitados por un grupo de patriotas imperiales, encabezados por la general Jormungander, para proteger los intereses de la de la nación ante los extranjeros (a cambio de la debida recompensa por su lealtad).

Señores de la Selva: Los grandes reinos amenazan con ir a la guerra de nuevo, y cuando esta se desencadene serán los habitantes de Zefiria quienes paguen el precio. La princesa Sembati de los Mopán ha sido enviada junto a un grupo de héroes de la región para exigir responsabilidades por los desmanes de los mida y apaciguar las ansias de guerra vadanias. Si los aventureros han vivido aventuras en el Mopán es probable que sean reclutados para esta misión diplomática.

La llamada de Eurana: La guerra es la senda de la destrucción y la desesperanza, un fracaso de todos aquellos que han trabajado para convertir Voldor en un lugar mejor. Por ello, una congregación zefiria de creyentes de Eurana se ha unido con correligionarios vadanios y mida para colaborar en la reconstrucción de la paz. Si los aventureros han logrado fama y renombre evitando conflictos y son vistos como adalides de la paz, pueden ser elegidos como protectores de dicha congregación.

Aventuras enlazadas: si los personajes completaron **Ecos de Tiranía**, estos vieron cómo las acciones de la Cábal provocaban el desastre tectónico de Tabalard. Desde entonces estos temblores han sembrado el caos en la región fronteriza. Tanto el Imperio Mida como Tabalard saben que los aventureros son los únicos testigos de lo acontecido bajo tierra y su testimonio es fundamental para la búsqueda de responsables en la conferencia de paz de Sokia.

Resumen de los PNJ

A continuación presentamos un pequeño resumen de los personajes no jugadores más importantes de **Sangre de Dragones**.

Ikirosho/Skalaxtras: Ikirosho es un maduro mida de aspecto inofensivo que vive enfrascado en sus investigaciones con la **Sangre de Dragón** y que durante los eventos de la aventura trabaja incansablemente en el refinamiento del slagah. Es de carácter pasivo, y solo demuestra verdadero genio a la hora de defender su proyecto. En realidad Ikirosho nunca ha existido: se trata de una dragona de cobre llamada Skalaxtras, quien lleva siglos tomando la apariencia de los líderes del proyecto **Sangre de Dragones**.

Iosseidai: el que fuera un orgulloso y ladino dragón azul obsesionado con hacerse con un territorio es, desde hace siglos, una miserable pieza de carne encerrada en una horrible máquina que le extrae la sangre al mismo tiempo que le mantiene vivo en una gran agonía. Poco queda del Iosseidai que atacó el nido de otra pareja de dragones y que ocupó su territorio, poniendo en peligro su seguridad, pues el martirio al que se ha visto sometido le ha llevado más allá de la locura.

Prefecta Guo'Da: una centenaria mida de rostro tranquilo y gestos suaves que viste a la forma tradicional y que oculta tras su enorme y cálida sonrisa una mente agudísima. Guo'Da vive para servir al Imperio Mida al mismo tiempo que entiende que la Asunción de la Herencia debe ser ejercida con compasión. Ha organizado la conferencia de paz de buena fe y confía en poder apaciguar los ánimos mediante la diplomacia, pero teme las consecuencias de un fracaso.

General Jormungander: una veterana de las guerras fronterizas. La general Jormungander es una hipótida que pertenece a un linaje formado en las academias militares de Nakuro y una devota fiel al Peregrino, a quien personifica en la figura del emperador mida. Cree que el futuro de Voldor solo puede ser asegurado por el dominio del Imperio Mida, y desprecia a las demás naciones por considerarlas cortas de mira, movidas solo por mezquinos bajos instintos. Por esto mismo lleva años trabajando junto a miembros de la Cábala de la Armonía Celeste, a quienes considera unos estudiosos cobardes pero muy útiles.

Lord Harshu de Tabalard: el emisario vadanio en la reunión de Sokia es un astuto comerciante tabalardés, quien ha

sido escogido por sus pares para tal misión dado su conocimiento de la cultura mida y carácter calmado. Harshu es consciente de que los dirigentes vadanios reclaman una enorme compensación por los ingentes problemas generados por las acciones de los mida y, que de no verse satisfechos, irán a la guerra. Y la guerra no es buena para los negocios, como dice la diosa Eurana.

Sembati de los Mopán: la princesa Sembati es una treintañera alta y espigada, de rostro duro, que siempre va engalanada con los abalorios propios de su condición como aspirante al trono del Mopán. Lo más llamativo de la princesa mopán es su cráneo artificialmente alargado que la marca como miembro de la casa real y que ha propiciado que cuente con grandes capacidades psiónicas. Aunque el Mopán solo se ha visto parcialmente afectado por los actos de la Cábala de la Armonía Celeste, Sembati ha acudido a Sokia preocupada por los efectos de una guerra a gran escala. Está convencida de que los elfos Bastarre de Kymelin aprovecharían para atacar a los mida, cruzando el Mopán e incluso esclavizando su nación.

Eldraned: este explorador Bastarre es el único superviviente de su escuadrilla, que fue aniquilada por soldados mida potenciados con slagah. Ahora se encuentra escondido en Sokia, huyendo de los soldados mida que tratan de terminar el trabajo. Eldraned desea completar su misión en la ciudad mida y vengar a sus compañeros, pero solo y sin equipo no se encuentra en facultades para ello, por lo que ha priorizado la supervivencia por el momento.

PARTE I: LA PAZ QUEBRADA

Durante esta primera parte de la aventura los personajes formarán parte de la conferencia de paz de Sokia, donde podrán relacionarse con los representantes políticos de las dos facciones enfrentadas. Durante la celebración de la misma los aventureros se toparán con los soldados de la Escuadra Salamandra, un grupo militar mida cuyos soldados se potencian consumiendo slagah. La presencia de un espía élfico en el Santuario de los Ancestros, donde tiene lugar la reunión, provocará un fuerte conflicto entre los aventureros y la Escuadra Salamandra, cuyos miembros están ansiosos por ponerle las manos encima al agente Bastarre.

Viaje a Sokia

Después de semanas de tensa diplomacia entre Vadanía y el Imperio Mida, las noticias de que se va a llevar a cabo una conferencia de paz han sido bien recibidas por todos los pueblos de la región, quienes ya habían comenzado a almacenar provisiones ante la inminente amenaza de guerra. Tras recibir la petición de ayuda por parte de una de las facciones del conflicto, bien los mida o los vadanios, el grupo deberá desplazarse hasta Sokia, en la frontera sur del Imperio.

Puede que se trate de un viaje largo, dependiendo desde dónde partan los aventureros, pero sin lugar a dudas va a ser un trayecto peligroso. Los terremotos y temblores ocurren con poca frecuencia, y son poco amenazantes, pero gran parte de la fauna de Vajra ha huido a la superficie, por lo que toda clase de criaturas acechan los bosques que rodean Tabalard.

El ambiente bélico no ha ayudado a mejorar la situación. Los soldados han sido llamados a las fortalezas y apenas hay patrullas que se atreven a internarse en la espesura que rodea los caminos

por miedo a iniciar un conflicto con exploradores del otro bando.

Si como director de juego quieres introducir algún combate en el viaje hasta Sokia para dejar patente a los jugadores de las condiciones de peligro de la región, tienes una tabla de encuentros aleatorios en la que puedes tirar o directamente elegir una de las opciones. Los encuentros no indican el número de adversarios, que variará si buscas un encuentro rutinario o poner a los aventureros en peligro desde el principio.

D8	Encuentro
1	Una patrulla de asaltantes Morlock han saqueado una villa vadanía y atrincherado en su interior hasta que lleguen refuerzos.
2	Varios Otyugh han anidado en un granero abandonado, arrastrando los cadáveres del ganado de la región a su interior.
3	Una pequeña arboleda que rodea el camino se ha convertido en la zona de caza de arañas de fase, que han perdido su anterior fuente de alimento.
4	Grupos de momias y necrarios alcanzan la superficie desde su ciudad hundida en Vajra a través de nuevas grietas, buscando esclavos para su rey.
5	De una profunda grieta en el suelo no dejan de brotar fumarolas de aire putrefacto y decenas de pudines negros que lo consumen todo a su paso.
6	Un colosal Remorhaz se ha abierto paso hasta la superficie, trayendo el terror a los pueblos mida de la frontera.

La llegada a Sokia

Tras varias jornadas de viaje, los aventureros alcanzan la ciudad de Sokia al fin. Las patrullas de guardias se han vuelto más comunes desde que cruzaron la frontera del Imperio, aunque no hay destacamentos militares desplegados en la frontera y los caminos están rebosantes de comerciantes que acuden a la capital de la Prefectura de Kaosi antes de proseguir su viaje hacia Nakuro, capital del Imperio. Cuando los aventureros lleguen a Kaosi, lee o parafrasea el siguiente texto:

Lo primero que contempláis al acceder al valle del Jianquan desde la calzada imperial es un enorme árbol phraramah en cuyas ramas se ha emplazado un templo de aspecto sencillo y solemne. Pronto divisáis los muchos canales que cruzan una ciudad poblada de edificios bajos y decenas de embarcaderos. Las calles, de reluciente piedra caliza y arena, se encuentran desiertas salvo por las numerosas patrullas armadas que las recorren, lanza en mano. No tardáis en llamar la atención de la guarnición de la puerta, que no os quita ojo cuando os adentráis en la ciudad.

Para evitar conflictos innecesarios y mantener el orden, la prefecta Guo'Da ha pedido a la población civil que permanezcan en sus hogares mientras aguarda la llegada de los diplomáticos invitados a la reunión de paz. Todo aquel que no sea imprescindible ha abandonado las calles, por lo que lo que más abunda en la ciudad son las tropas mida. Aunque la guardia se encuentra desplegada en sus puestos habituales, los personajes que tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 12 observarán que la mayoría de soldados pertenecen al ejército regular mida, quienes prácticamente han tomado la ciudad. Los aventureros son abordados por un enjuto mayordomo mida escoltado por una pareja de guardias y se ofrecerá a llevarlos de inmediato ante la prefecta Guo'Da en el Santuario de los Ancestros.

Durante el trayecto, los aventureros son guiados por toda Sokia, haciéndoles cruzar en un pequeño bote el Canal de las Monedas a través del Mercado Flotante. Aquí, los personajes pueden comprar toda clase de mercancía cotidiana a buen precio: materiales, armas y armaduras, equipamiento de aventurero, provisiones... Uno de los botes de venta más llamativos es el dirigido por una pareja de midas, Moio y Leigo, que venden pergaminos de conjuro y baratijas arcanas. Ambos fueron estudiantes de magia en Nakuro en su juventud y ahora se ganan la vida vendiendo algunos de las cosas que atesoran de su vida pasada. Estos son los productos que ofrecen:

Suministros	Coste
Pergamino de conjuro de nivel 1	150 po
Pergamino de conjuro de nivel 2	450 po
Pergamino de conjuro: Clarividencia	1200 po
Pergamino de conjuro: Localizar criatura	2500 po
Anillo de saltar	400 po
Botas aladas	600 po
Gema elemental (Esmeralda)	750 po
Piedra de Ioun de sustento	2750 po
Poción de leer la mente	1000 po

El Santuario de los Ancestros Uchakan ha sido elegido como el lugar en el que llevar a cabo las reuniones en las que se tratará de mantener la paz en la región. Cuando los aventureros lleguen a su planta son recibidos por varios mayordomos que les ofrecen entrar al interior del santuario, donde les

esperan ropas secas y limpias y un aromático té acompañado de dulces de fruta seca. Si optan por aceptar la invitación son llevados hasta la pagoda más baja del santuario. La pagoda es un edificio de planta circular y que no supera las tres alturas, construido de forma sencilla con madera roja. El recinto se encuentra constantemente rodeado por legionarios mida que visten tabardos esmeraldas con el emblema de la Prefectura de Kaosi.

Antes de permitir a los personajes la entrada al Santuario de los Ancestros se les indicará que es un lugar de paz y respeto, donde no tiene cabida la violencia. Por ello, se les instará a dejar todas sus armas en una pequeña sala junto a la entrada y se guardarán bajo llave, vigiladas por los acólitos del lugar. Aunque es una petición ineludible y no negociable, los acólitos del santuario no registrarán a los aventureros de ninguna manera, confiando en la sinceridad y buen hacer del grupo.

Junto a una joven mediana con ropas sencillas que trae una bandeja con numerosas bebidas calientes, la prefecta Guo'Da se acerca a los personajes. Luce un sencillo traje de colores claros y su rostro presenta signos de preocupación que trata de disimular, aparentando de pronto su venerable edad. Porta en sus manos un estuche forrado de tela carmesí en el que reposa una figura de oro y ámbar que representa con gran detalle un árbol de tronco rugoso y prodigioso ramaje. Es un símbolo de paz y fraternidad mida, pues encarna el sustento del grupo, y es entregado por Guo'Da al grupo como agradecimiento por su compromiso con la paz y la colaboración entre distintos imperios. El juego de estuche y estatua pesa 6 libras en total y su venta en mercados apropiados podría alcanzar fácilmente las 5000 monedas de oro.

Incluso si los aventureros están en malos términos con la Prefectura de Kaosi, Guo'Da se comportará de forma agradable y cercana con ellos. Los espías a su servicio han elaborado informes exhaustivos sobre el grupo, así como sobre el resto de invitados, y la prefecta se ha empapado con ellos. Conocerá no solo el nombre de cada uno de los personajes, sino sus trasfondos y algunas de las acciones más destacables que han realizado. Tras darles la bienvenida al santuario, Guo'Da se mostrará encantada de disfrutar del té junto a los aventureros y charlar con ellos si lo desean. Estos son algunos temas sobre los que la prefecta Guo'Da puede dar información a los protagonistas y responder a sus preguntas:

¿Cuál es el estado de la relación entre Vadania y el Imperio Mida?

Malo, muy malo. Me temo que los abominables actos de la Cábala de la Armonía Celeste en el subsuelo de Tabalard han provocado mucho más que los temblores que asolan la región. La corona de Vadania considera que se trata de una maniobra del Emperador para debilitar la zona fronteriza de su reino y así anexionarla al Imperio Mida. Sin embargo, que los Señores de Tabalard hayan aceptado esta reunión significa que no todo está perdido. Quizás ellos puedan convencer a su reina de la importancia de la paz entre Vadania y nuestro imperio.

¿Qué ha ocurrido con los miembros de la Cábala de la Armonía Celeste?

Tras descubrirse sus acciones en suelo soberano de otro reino sin permiso de nuestro emperador han sufrido un fuerte golpe político. Varios de sus cortesanos han sido forzados al exilio y un buen número de sus eruditos han sido apartados de sus laboratorios. Sin embargo, siguen contando con poder en algunos estratos de la corte imperial, y la posibilidad de la guerra con Vadania les ha conferido nuevos aliados. Algunos generales han sugerido que los métodos y actitudes de la Cábala serán necesarios si hay que librar una guerra.

¿Cuál es el estado de las fronteras del Imperio Mida? ¿Ha habido ya enfrentamientos contra los vadanios?

De momento la situación es tranquila. Estas semanas ha habido algún encontronazo entre exploradores, pero se han saldado con intercambios de prisioneros y algún puesto de avanzada carbonizado.

¿Quiénes participan en la conferencia de paz?

Yo en persona guiaré las negociaciones como representante del Imperio Mida, pues cuento con el apoyo del propio emperador. La general Jormungander, una veterana y comprometida líder, me acompañará como voz de los ejércitos mida. Los Señores de Tabalard, en cambio, han enviado a lord Harshu como representante de su ciudad. Es un hombre astuto y ambicioso pero, como todos los comerciantes, conoce las bondades de la paz y los horrores de la guerra. También se nos unirá la princesa Sembati, quien algún día heredará el trono de los Mopán. La situación de su reino, entre Vadanía y nuestro Imperio, la convierte en una testigo de renombre para la diplomacia y se ha mostrado muy dispuesta a colaborar con nosotros.

A lo largo del día y tras la recepción de los personajes, otras dos delegaciones llegan al santuario. La primera es la de lord Harshu, quien se desplaza en una caravana de varios carromatos de madera pulida en la que se han representado los escudos de los distintos Señores de Tabalard. Viene acompañado de medio centenar de hombres armados, todos equipados para la guerra y de aspectos y razas variopintas. Tener éxito en una tirada de Inteligencia (Historia) CD 15 permite reconocer a estos llamativos soldados. Se trata de «Los mastines de la corona», una compañía mercenaria de gran reputación dirigida por el antiguo capitán de la guardia real vadanía. Que sirvan de escolta de lord Harshu es la declaración de que cuenta con el respaldo de la reina de Vadanía.

Si las relaciones con la Cofradía de Erekar o la ciudad de Tabalard son buenas, lord Harshu no tendrá inconveniente en reunirse con los aventureros antes de las reuniones oficiales. Les recibe en el cuarto que le han asignado, donde degusta una jarra de cerveza oscura ataviado con un impoluto jubón y una armadura de malla que no parece haber visto nunca una espada de cerca. A continuación se muestran algunas respuestas que puede dar a las preguntas del grupo:

¿Cuál es el estado de Vadanía tras los actos realizados por la Cábala de la Armonía Celeste?

Lo acontecido en Vajra, bajo la Cordillera de Xarkaz, ha sido un golpe muy duro para todo Vadanía. Se han abierto grietas al subsuelo por toda la región oriental y toda clase de criaturas subterráneas buscan refugio y alimento en nuestras tierras. Los soldados no dan a basto y la Cofradía de Erekar no es capaz de localizar y bloquear todas las nuevas entradas a Vajra. Por no hablar de que la tierra aún no ha dejado de temblar. Malos síntomas.

¿Qué planea la Corona de Vadanía? ¿Pretende forzar la guerra contra los mida?

Como todos los monarcas, la reina está más preocupada por su honor y por devolver agravios que por lo que ocurra en las ciudades fronterizas. Es obvio que las acciones de la Cábala han sido vistas como un acto de guerra, pero si me han permitido llegar hasta aquí significa que no todo está perdido.

¿Qué esperas de la conferencia de paz?

Los mida son un pueblo orgulloso y con cierta tendencia a considerarnos a los demás un puñado de niños imberbes, pero Guo'Da es una mujer sabia y justa: estoy convencido de que su búsqueda de la paz es sincera. La princesa de los Mopán es muy joven aún, pero su pueblo es quien más tiene que perder en caso de guerra. No es algo que mucha gente conozca, pero el reino de mopán depende en gran medida de las tropas que despliega en sus territorios el Imperio Mida para enfrentarse a los elfos del Mar de Oculta. Endiabladamente despotas de orejas picudas —Lord Harshu escupe en el suelo para dar

MAYOR O MENOR PROTAGONISMO

Aunque un hecho como esta reunión política es el lugar perfecto en el que lucirse, no todos los grupos de aventureros están acostumbrados a la alta política. Como director de juego siéntete libre de elegir cuán importante son los personajes en las conversaciones de paz. Puede que solo sean testigos excepcionales de la conferencia o que tengan que sacar su lado más diplomático y mediar entre ambos imperios para evitar la guerra.

Si se juega esta aventura como parte del juego organizado **Pioneros de Voldor**, la relación del grupo de aventureros con la Prefectura de Kaosi y la Cofradía de Erekar puede ser de gran relevancia, pues marcará la neutralidad (o la falta de esta) del grupo.

Por otro lado, si se ha jugado previamente la aventura **Ecos de Tiranía**, uno de los actos iniciales será un duro interrogatorio a los personajes llevado a cabo sin piedad por lord Harshu y Guo'Da sobre los hechos ocurridos bajo la Cordillera de Xarkaz y la relación de la Cábala de la Armonía Celeste en dichos actos.

mayor énfasis a su maldición —. *Contra ellos habríamos de enviar nuestros ejércitos y no dejar ni uno con vida.*

La última en llegar al Santuario de los Ancestros es la princesa de los mopán, quien viaja a lomos de un elegante caballo escoltada por media docena de soldados de confianza, todos ellos portando el tradicional *sipém*, un asta de madera coronada con una hoja curva en su extremo. Al cruzarse con los aventureros por primera vez, Sembati hace un amplio gesto con los brazos en forma reverencia y camina decididamente hacia ellos.

Tras presentarse de forma escueta y agradecerles su compromiso con la senda de la paz, la princesa da un nada protocolario abrazo a uno de los aventureros, preferentemente a aquel más propenso a la justicia y entregado a los demás, como paladines o clérigos de deidades buenas. Sin que nadie más pueda pecatarse, susurra un enigmático mensaje al oído del aventurero: «Permanece alerta, pues alguien acecha en las sombras y amenaza nuestras vidas». Después de este extraño encuentro, la princesa Sembati es escoltada hasta su cuarto y cualquier intento de interrumpir su descanso y hablar con ella será evitado por sus celosos guardias.

La conferencia de paz

A la mañana siguiente la conferencia de paz da comienzo. Tendrá lugar en la Cámara de la Renovación, un enorme salón de planta circular y de más de 45 pies de altura, cuya estructura proyecta la voz de los ponentes para que pueda oírse en la docena de balconadas que dan a dicha cámara desde los pisos superiores del santuario. Este lugar es el corazón de la estructura, construido directamente sobre el tronco del árbol y protegido por las ramas que han sido curvadas para adaptarse a la forma del gran salón.

Dado que los aventureros no gozan de posiciones políticas de gran relevancia, se les ha asignado uno de los balcones superiores, desde donde pueden escuchar los discursos de los distintos líderes. El balcón cuenta con abultados cojines de plumas en los que poder reposar las muchas horas que duran los actos mientras degustan néctares de fruta ofrecidos por un complaciente acólito mida.

Cuando creas que los personajes ya han hecho todo lo posible en la conferencia, dará comienzo una serie de eventos que ponen en marcha todo lo que está por venir. Lee o parafrasea el siguiente texto:

La voz de la prefecta Guo'Da, serena pero firme, resuena por los balcones, escuchándose a la perfección. Palabras poderosas como «unidad», «concordia» y «acuerdo» llenan un discurso en el que se llama a Vadiana a no buscar el conflicto, y carga con dureza contra fanáticos y extremistas, tanto humanos como midas, que tratan de imponer sus ideas mediante la fuerza. No podéis evitar perder el hilo del discurso al distinguir a vuestras espaldas el inconfundible sonido de las placas de una armadura repicando entre ellas. Al volver la vista vislumbraís brevemente la silueta de dos hombres, acorazados y con armas desenfundadas, que cruzan con paso decidido por el pasillo por el que se accede a vuestra balconada y a los pisos superiores.



Se trata de dos soldados mida pertenecientes a la Escudra Salamandra que han comenzado un registro del santuario para localizar al espía Bastarre al que llevan varias jornadas persiguiendo. Eldraned, el agente elfo, es el último superviviente de un grupo de infiltración que planeaba atentar en Sokia. Todos sus compañeros han sido brutalmente eliminados por los miembros de la Escudra Salamandra, y ha optado por esconderse entre los diplomáticos para intentar acabar con algunos políticos mida, asumiendo que su objetivo original ya no está a su alcance.

Para evitar que los débiles políticos mida, como Guo'Da; o los enemigos del Imperio, como lord Harshu, descubran el uso experimental de alquimia de sangre en unidades del ejército mida, la general Jormungander ha ordenado a la Escudra Salamandra que acaben con rapidez con el esquivo elfo y no dejen testigos de su actuación, pues nadie debe conocer esta arma secreta. La general cree que si los vadianos descubren que los elfos tienen agentes dentro de las fronteras del Imperio podrían buscar una alianza con el rey élfico del Mar de Oculta.

Los dos soldados de la Escudra Salamandra visten armaduras intermedias, con corazas desgastadas, ropas oscuras y bien entalladas. Portan yelmos coronados por una gran púa y cubren la parte inferior del rostro con pañuelos de tela rojiza, de manera que solo pueden verse sus ojos. Avanzan con pasos rápidos, portando espadas cortas y de hoja ancha desenfundadas. Al reparar en el grupo de aventureros ambos soldados se detienen, mirándolos con recelo, tensando los músculos y evaluando la situación.

Los aventureros saben perfectamente que no se permiten armas en el Santuario de los Ancestros, por lo que les llamará la atención que porten espadas por los pasillos. Tener éxito en algunas pruebas de habilidad puede propiciar información adicional a los aventureros:

- **Sabiduría (Percepción) CD 13:** los restos de plantas y barro de sus botas es un indicativo de que han estado recientemente en campo abierto. No son de la guarnición de Sokia.
- **Sabiduría (Perspicacia) CD 12:** muestran una forma de andar firme y decidida, denota que cuentan con algún tipo de autoridad o consideran justificada su presencia. No se esconden en absoluto.
- **Sabiduría (Percepción) CD 16:** sus ojos muestran pupilas delgadas y verticales, apenas una línea, y el iris es de un color amarillento impropio de los ojos mida.

Si los aventureros tratan de acercarse o hablar, uno de los mida les apunta con la espada y les dice tajantemente que son miembros del ejército con permiso para actuar en el santuario y que vuelvan a su balconada de inmediato antes de que tengan que hacerles daño. Tener éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14 permite a los aventureros saber que está mintiendo flagrantemente. Cualquier intento por parte de los personajes de evitar que continúen su avance, obligarles a identificarse o revelar sus planes será respondido por los soldados de la Escudra Salamandra con violencia (Ver Apéndice: Enemigos). El uso del slagah les ha vuelto rabiosos y psicóticos, con un gusto sobrenatural por la matanza, por lo que no ven problemas éticos ni morales en tratar de destripar a los aventureros para continuar con la caza del espía. Se abalanzan con rapidez sobre sus enemigos desarmados empleando las hojas anchas y reservando los alientos de rayos solo si se ven superados por los personajes.

En algún momento el combate se ve interrumpido por la llegada de la general Jormungander y una decena de acólitos del

santuario. La hipófisis viste su armadura militar y se muestra imponente, alzándose una cabeza por encima de los muros. Nada más divisar el combate suelta un potente bramido para detenerlo. Si los miembros de la Escuadra Salamandra siguen con vida, detienen sus acciones y se cuadraron al ver a la hipófisis. Jormungander explica escuetamente que estos hombres son miembros del ejército imperial y que quedan bajo su jurisdicción hasta que se aclare su presencia armada en un lugar sagrado. Ignora cualquier opinión de los aventureros y les fuerza a volver a la balconada para atender a los discursos de los políticos.

Cualquier personaje que se fije en los acólitos que siguen a la general Jormungander puede realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Si tiene éxito, repara en que, a pesar de sus sencillas túnicas, no son eruditos del templo, sino muros acostumbrados a los esfuerzos físicos. También distingue en sus movimientos de soldados bien adiestrados. En efecto, se trata de una decena de soldados de infantería que trabajan para la general del ejército imperial.

Arde la llama de la guerra

Aunque los hechos ocurridos deberían preocupar, y mucho, a los personajes, en realidad no pueden hacer mucho más que permanecer atentos mientras continúan las negociaciones entre los políticos. Los que sí que pueden actuar, y de hecho lo hacen, son los miembros de la Escuadra Salamandra.

Tras asegurar a la general Jormungander que el agente Bastarre se oculta en el ancestral templo, esta ha optado por un nuevo curso de acción: liberar varias criaturas elementales de fuego en el Santuario de los Ancestros para que las llamas obliguen a salir a todos los políticos, permitiendo así a sus soldados entrar a cazar al elfo. Para ello ha empleado un poderoso artefacto que fue recuperado por sus tropas tras una escaramuza con elfos Bastarre que habían incendiado varias aldeas de los mopán. Se trata de la pulsera de cuentas de ojo de fuego. Después solo resta que inculpe a los vadanios (o a los propios aventureros) de haber convocado criaturas infernales para acabar con los pacíficos diplomáticos y la invasión de la frontera vadiana podrá dar comienzo. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

Os encontráis en la balconada escuchando las provocativas palabras de lord Harshu cuando un fuerte chillido recorre el auditorio. Pronto otros gritos de pánico le siguen a medida que una fuerte y negra humareda inunda el salón y el olor a azufre os golpea violentamente. A pesar de que no podéis ver qué ocurre por culpa del humo y las cenizas, el sonido de gritos y golpes es un indicativo del horror que está teniendo lugar.

Todo el Santuario de los Ancestros está inundado de un humo negro y nauseabundo, carente de oxígeno y que provoca llagas en la garganta de quienes lo respiran. Al final de cada encuentro que realicen en el interior del edificio todos los aventureros deben realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15 y, en caso de fallo, obtienen un nivel de agotamiento. Emplear trapos húmedos, expulsar el humo mediante magia o cualquier otra ayuda sobrenatural puede otorgar ventaja en dichas pruebas de salvación.

Criaturas. Nada más salir a la escalera principal por la que se accede a la balconada los personajes son sorprendidos por tres criaturas hechas de lava y fuego, con cuerpos serpentinos. Se trata de **dos salamandras** (**El Resurgir del Dragón**, página 465) dispuestas a acabar con los aventureros. En uno

PULSERA DE CUENTAS DE OJO DE FUEGO

Objeto maravilloso, muy raro

Delicada pulsera de hilo de xion decorada con varias cuentas de una piedra cálida que brilla como si un pequeño sol ardiera en su interior. Cuando se arrancan y se parten, una criatura elemental de fuego atrapada en la piedra es liberada y ataca con rabia ardiente a cualquier ser vivo a su alrededor. Cada una de estas pulseras puede contar con entre una y cinco cuentas. El elemental encerrado en cada una se decide mediante el azar, tal y como se describe en la siguiente tabla:

1D20	Criatura convocada
1-7	Azer
8-12	Elemental de fuego
13-18	Salamandra
19-20	Ifriti

de los balcones inferiores una parte de la delegación mura se encuentra en apuros y sus gritos de auxilio resuenan por el edificio, pues el fuego ha tomado vida a su alrededor y les impide huir hacia las escaleras. Se trata de dos elementales de fuego especialmente violentos (**El Resurgir del Dragón**, página 429).

Cuando los personajes alcanzan la planta inferior se encuentran en un vestíbulo que une la salida con el primer nivel de la Cámara de la Renovación. Un acólito del templo ha abierto la puerta del almacén de armas y grita a guardias y aventureros que entren a coger lo que necesiten para salvar a los inocentes. Aparte de las armas de los personajes, dentro se pueden encontrar medio centenar de armas mundanas.

Mientras tanto, los mercenarios vadanios tratan de salvar la vida de lord Harshu, que grita de dolor en el suelo de la Cámara de la Renovación con gran parte de su cuerpo cubierto de quemaduras. Sobre él se alza un Ifriti (**El Resurgir del Dragón**, página 435), un poderoso demonio de fuego dotado de grandes cuernos y rodeado de llamas intensas que danzan a su alrededor.

Solo la intervención de los personajes puede salvar la vida de lord Harshu.

Guerra en las sombras

La conferencia de paz se da por interrumpida y todos los diplomáticos y acólitos del templo se diseminan por la explanada tras ser evacuados. Guo'Da se mueve de un lado a otro, asegurándose de que todos se encuentren con vida, y la princesa Sembati no deja de mirar a los aventureros, resguardada por los guerreros mopán. Una fina lluvia cae sobre Sokia, insuficiente para apagar las llamas que aún arden en el templo pero que sirve de alivio para la piel y limpia el aire poco a poco.

Cuando los aventureros tratan de ver qué ha ocurrido en el interior, o si vigilan el exterior, repararán en un grupo de figuras encapuchadas que trepan por una de las ramas del árbol phraramah y que se adentran en el último piso del santuario. Una tirada con éxito de Sabiduría (Percepción) permite identificarlos como soldados mura con equipación similar a los que se enfrentaron anteriormente. Seguirlos hasta el piso superior es sencillo: solo hay que subir los

cientos de escalones abrasados que forman la escalera central. Cuando alcancen el último piso, lee o parafrasea el siguiente texto:

Al dar el último giro de la escalera os encontráis en el piso más alto del antiguo santuario mida. Ante vosotros, una escena inquietante tiene lugar. Cuatro soldados mida, armados con espadas anchas y rostros cubiertos por telas carmesíes, rodean a un elfo que se defiende a duras penas empleando una cadena cubierta de púas de acero. Vuestros pasos llaman la atención de los mida, quienes centran la vista en vosotros durante un instante. Distracción suficiente para que el pálido elfo pueda abrirse paso hasta la esquina de la habitación y desaparecer, fundiéndose con la pared en un abrir y cerrar de ojos.

Los soldados de la Escuadra Salamandra maldicen y golpean con sus espadas la pared por la que ha desaparecido El-draned. Después se giran hacia los personajes y avanzan con sus dracónidos ojos llenos de ira. Uno de ellos, que parece

portar el liderazgo del grupo, asevera con voz cascada: «La general dijo que no podía haber testigos de esto. Hagámosles pagar por quitarnos a nuestra presa». Instantes después los cuatro soldados se abalanzan contra los personajes con una violencia y un ansia más propias de animales salvajes que de personas.

Llevados por la adrenalina del combate contra el agente élfico y con el cuerpo a rebosar de slagah, los soldados de la Escuadra Salamandra emplean todos sus recursos contra los aventureros, sin pudor por mostrar sus deformadas mandíbulas y protuberantes colmillos y descargando oleadas de rayos de sus bocas mientras hostigan al grupo con estocadas rápidas y certeras.

Cuando el combate termina y se hace el silencio, los aventureros advierten que desde la escalera les observan Guo'Da, la princesa Sembati y la general Jormungander. Las tres permanecen de pie, paralizadas ante los cadáveres de los soldados mida, con un rictus en el rostro que mezcla el terror y la sorpresa.

PARTE II: PLANES OCULTOS

La segunda parte de la aventura comienza tras el enfrentamiento de los aventureros con la Escuadra Salamandra y la huida del misterioso asesino elfo. La conferencia de paz ha sido boicoteada, los personajes se han enfrentado a tropas mida en el propio Santuario de los Ancestros y son los únicos que han presenciado al espía de los Bastarre. Dada la situación, son muchas las preguntas que deben hacerse y las ansias de encontrar respuesta debería ser suficiente para que avance la aventura.

Pero no todo son facilidades para los personajes. Los cuerpos de varios soldados mida a sus pies y sus armas desenvainadas al final de la última escena pone muy difícil al grupo explicar lo ocurrido sin parecer sospechosos. La general Jormungander tiene la excusa perfecta para quitarse de en medio a los aventureros, quienes ya se han enfrentado a sus esbirros, y ordena a los soldados que vienen tras ella que capturen a los aventureros. Por su parte, tanto Guo'Da como la princesa Sembati piden a los personajes que entreguen las armas pacíficamente para que pueda resolverse lo ocurrido sin más derramamiento de sangre.

Si deciden no confiar en Guo'Da ni Sembati y huir, tendrán que abrirse paso ante una veintena de soldados mida (Matón, **El Resurgir del Dragón**, página 367) que han tomado las escaleras del santuario. A partir de ese momento son considerados enemigos de Sokia y los guardias tratarán de capturarles si son vistos. Puedes saltarte la primera sección de esta parte al completo.

Si optan por entregarse, se les quitarán todas las armas que porten encima y serán llevados hasta el despacho de Guo'Da.

Acusaciones y castigos

Una buena manera de empezar este segundo acto es con los personajes directamente en el despacho de Guo'Da, sin sus armas y con varios soldados mida vigilando la puerta del despacho. La prefecta ha tenido que ejercer de autoridad en el Santuario de los Ancestros, donde Jormungander no tiene poder, para lograr una reunión privada con los aventureros. Cuando se encuentren allí, lee o parafrasea el siguiente texto:

La cerradura del despacho chasquea a vuestra espalda cuando la prefecta mida la silla con una pesada llave de hierro. Camina hasta la mesa que preside la sala y se sienta en silencio, pasando la vista por los muchos papeles que cubren la superficie. Cuando os mira notáis tensión y nerviosismo en sus ojos, pero su sonrisa transmite cierta esperanza y sosiego. Pasea la mirada de uno a otro, escudriñándoos, con las manos palma arriba y una encima de otra, a la altura de su abdomen.

Guo'Da es una mujer tan benevolente como práctica, por lo que jamás se ha planteado torturar a los personajes para interrogarles. Tiene una idea bastante aproximada de lo ocurrido, pues son muchos los espíritus que moran en el Santuario de los Ancestros y Guo'Da es capaz de comunicarse con ellos. Aun así, la prefecta pide a los aventureros que expliquen lo ocurrido, dejando que hablen sin interrumpirles.

Si los aventureros son sinceros con ella (aunque comprenda que guarden sus propios secretos), Guo'Da decide pedirles ayuda para sacar a la luz los secretos que se ocultan en Sokia. Es obvio que el ejército Mida, con la general Jormungander a la cabeza, está haciendo movimientos que quedan fuera del conocimiento del gobierno de la Prefectura, y Guo'Da no piensa permitir que eso siga así. Tiene sospechas de que la Cábala de la Armonía Celeste se encuentra detrás de estos actos y el Imperio ya se encuentra al borde de la guerra por llevar este tipo de misiones encubiertas. Tratará de resolver las dudas de los aventureros, siendo estas algunas de las respuestas que puede otorgarles.

¿Qué sabe de los soldados mida a los que nos enfrentamos?

He preguntado a algunos de mis subalternos y se trata de miembros de la Escuadra Salamandra, una de las numerosas unidades de exploración que vigilan a nuestros enemigos tanto dentro como fuera de nuestras fronteras.

¿Y sobre las capacidades extraordinarias con las que cuentan, como exhalar relámpagos?

Jamás en mi vida había visto algo así, salvo en hechiceros y arcanos, claro. No me consta de escuadras que cuenten con tales soldados. Todo este asunto es muy sospechoso. Sea lo que sea,

estoy convencida de que la Cábala de la Armonía Celeste está detrás de esto.

¿Qué sabe del elfo que se encontraba en el Santuario de los Ancestros?

No poseo información alguna al respecto, aunque no debería de extrañarnos que los insidiosos elfos tengan agentes entre nosotros. El gobierno de nuestro emperador es una amenaza a sus ansias de dominación y nos vigilan por ello. Lo que me preocupa es que se encargue de su captura una escuadra de exploración, sin pedir apoyo de la guardia de Sokia y sin que se me comunique la amenaza de espías en la conferencia de paz.

¿Qué intereses puede tener la Cábala de la Armonía Celeste en la conferencia de paz?

La Cábala ha perdido el poco apoyo político que le restaba con sus acciones en la Cordillera de Xarkaz. Sin embargo, si se desata la guerra con Vadiania, sus estudios arcanos y sus hechiceros podrían ser útiles para el conflicto; y podrían tentar al emperador con utilizar artefactos Peregrinos que ahora permanecen sellados en la Bóveda Imperial. Sería desolador para todos.

¿Qué podemos hacer ahora?

Aunque la Cábala apenas opera en Sokia, la guardia de la ciudad lleva un tiempo vigilando a Caikung Mengno, una restauradora y comerciante de arte que, sospechan, ha estado moviendo mercancía de la Cábala por la ciudad. Buscadla en el mercado flotante, quizás vosotros podáis obtener información interesante.

¿Qué va a pasar con nosotros?

La general Jormungander ha insistido en encarcelaros y ejecutaros al alba por haber acabado con sus hombres en un lugar sagrado. Por suerte para vosotros, yo cuento con gran influencia en el santuario, y ha accedido a que seáis enviados a Nakuro para que os juzgue un tribunal de la corte imperial. Varios guardias de la ciudad esperan al otro lado de la puerta para engrilletaros y enviaros a Nakuro, pero debéis escapar y buscar la manera de demostrar vuestra inocencia, así como dar con los verdaderos culpables. Uno de los guardias es un viejo amigo que dejará sin cerrar los grilletes de uno de vosotros. Por favor, os pido que no manche más sangre vuestras manos. Si descubris algo os esperaré en los jardines del Palacio de la Prefectura.

Después, los personajes son engrilletados, salvo uno de ellos, cuyos grilletes no se aseguran. Todas sus armas están guardadas en un enorme arcón que portan dos guardias. El grupo de aventureros es escoltado desde el Santuario de los Ancestros hacia un barco que espera para llevarles por los canales hasta el río que cruza el valle. La escolta está formada con cuatro guardias veteranos (**El Resurgir del Dragón**, página 368), dos de los cuales cargan con el arcón de las armas. Los guardias tratan de que los aventureros no escapen, pero prefieren rendirse si se ven ampliamente superados.

En algún momento durante el traspaso de los prisioneros y antes de la fuga, la princesa Sembati de los mopán se acerca al grupo de aventureros y camina a su lado para transmitirles un mensaje. Gracias a sus capacidades psiónicas puede leer los pensamientos de la gente, lo que incluye a Guo'Da y a los aventureros, por lo que tiene una idea aproximada de los que planean. La princesa considera que Guo'Da desperdicia esfuerzos contra la Cábala cuando un elfo Bastarre anda suelto. Las sangrientas incursiones del pueblo élfico en Mopán han enseñado a la princesa a vigilarlos constantemente, y espera poder convencer a los personajes de que la ayuden a acabar con el espía elfo antes de que todo empeore. Cuando se acerca a los personajes, lee o parafrasea el siguiente texto:

La princesa Sembati se acerca a vosotros con paso firme y decidido, sin apartar de vosotros sus violáceos ojos ni un instante. Al alcanzaros, pronuncia un escueto mensaje con voz firme y suave: «Sé de vuestras intenciones y os equivocáis. No existe ninguna criatura más peligrosa que un Bastarre. Olvidaos de rencillas sin importancia y cazad a la serpiente antes de que clave sus colmillos en nosotros». Sin dar tiempo a réplica alguna, Sembati gira sobre sus talones y vuelve con sus guardaespaldas de regreso al interior del santuario.

Los aventureros pueden sacar algunas conclusiones de este abrupto mensaje realizando algunas tiradas de habilidad:

- **Sabiduría (Perspicacia) CD 16:** A pesar de los esfuerzos de la princesa de los mopán por parecer tranquila y segura, se encuentra asustada y preocupada.
- **Inteligencia (Arcanos o Historia) CD 14:** La curiosa alteración craneal de la princesa, así como los reflejos violáceos en los ojos, son rasgos característicos de personas con potencial psiónico.

Tras fugarse y abandonar el santuario, los aventureros tienen dos posibilidades ante sí: seguir la pista que les ha dado Guo'Da sobre la Cábala o tratar de encontrar cuanto antes al espía élfico, tal y como ha insistido la enigmática princesa de los mopán. Antes o después ambas tareas deben ser acometidas por los personajes, pero pueden optar por un orden u otro.

A partir del momento de la fuga, la general Jormungander hará todo lo posible por acabar con los aventureros, decretando el toque de queda en Sokia y desplegando decenas de guardias por sus calles. Cada patrulla consta de dos soldados veteranos y media docena de guardias, contando con el apoyo de un mago en algunas ocasiones. Todos sus atributos pueden encontrarse en el apartado de Adversarios del libro básico de **El Resurgir del Dragón**.

Si primero van en busca de Caikung Mengno, explicado en el apartado «Tras la Cábala de la Armonía Celeste», descubrirán a su regreso con Guo'Da que el espía elfo ha sido apresado y va a ser ejecutado (apartado «La prisión de Akang Tang»), teniendo que salvarle de la horca para poder interrogarle (apartado «El agente de Kymelin»). Si optan por hacer caso de las advertencias de Sembati, deben tratar de encontrar al espía elfo tal y como se explica en el apartado «Cazando una sombra», tratarán con él tal y como se describe en el apartado «El agente de Kymelin» y después pueden dedicarse a buscar el almacén de la cábala buscando a Caikung Mengno.

Tras la Cábala de la Armonía Celeste

Caikung Mengno es una mida de mediana edad, de aspecto vigoroso e intensa mirada, que reside en un lujoso bote en el que también realiza su trabajo como restauradora de arte. La mezcla cultural de Sokia y la abundancia de mercaderes que recorren sus canales ha convertido a la capital de la prefectura en el lugar de residencia de un buen número de anticuarios y coleccionistas. El principal trabajo de Caikung es cuidar de las piezas que estos excéntricos ricos adquieren.

Su embarcación, un barco ancho y estable con velamen de color carmesí, se encuentra amarrado a uno de los embarcaderos del Canal de las Monedas, no muy lejos del centro de la ciudad. La cubierta está ocupada por un pequeño estudio en el que Caikung recibe a sus clientes, mientras que la bodega del bote sirve tanto como sencilla vivienda como almacén para las obras de arte en las que está trabajando. Dar con ella no es complejo, muchos conocen su lugar de trabajo, y los aventureros deberían poder encontrarla fácilmente. Cuando lo hagan, lee o parafrasea el siguiente texto:

El interior del barco se sacude levemente con el vaivén de la corriente, pero no parece molestar a Caikung, la cual cincela con esmero una pequeña piedra resplandeciente. La estancia está decorada con muebles de madera de roble, de manufactura vadiana. A un lado de la puerta una pareja de saurios juega a los dados sobre un pequeño taburete, y llevan las manos a las empuñaduras de sus armas según cruzáis el umbral. Solo un gesto de Caikung impide que desenvainen.

Caikung sostiene en sus manos una piedra Ioun de sustento, preparándola para un prestigioso comprador llamado Oreshan Lomodorado. En su mesa de trabajo se encuentran, perfectamente restauradas, una diadema de intelecto y un cetro de gobierno. Los dos saurios, Tyless e Yshaa, son una pareja de antiguos gladiadores (**El Resurgir del Dragón**, página 366) a quienes Caikung paga copiosamente a cambio de su lealtad. La restauradora no tiene problemas en reconocer haber trabajado con miembros de la Cábala en alguna ocasión, pero se niega a revelar dónde se ocultan o qué mercancías les interesan, por lo menos sin recibir nada a cambio. Exige como pago un objeto mágico que se considere raro o superior o que le entreguen 3000 monedas de oro.

Una vez la hagan hablar, bien llegando a un trato, bien por la fuerza, Caikung les contará que lleva tiempo restaurando tablillas y trozos de murales que los miembros de la Cábala obtienen de algún lugar bajo tierra, todos ellos de la época de los Peregrinos y relacionados con Chraunus el Extinguido. Su trabajo solo consiste en unir los pedazos y enviarlos a un almacén a nombre de Harumida Gongsakdi situado a las afueras de Sokia, junto a un pequeño embarcadero, y dibuja un pequeño plano en un pergamino que les guíe hasta el lugar.

EL ALMACÉN DE HARUMIDA

El edificio se encuentra junto a un estrecho canal construido enteramente en madera y con pinta de no haber sido reparado en años. Un pequeño embarcadero de tablones da la bienvenida al edificio, donde se encuentra una puerta corredera que sobrepasa los 10 pies de altura. Las paredes del almacén están pintadas de azul, gran parte de la pintura desconchada y podrida. El tejado es plano, formado por planchas de madera claveteada, y se encuentra a 12 pies de altura sobre el embarcadero. Cuando los aventureros se aproximen, lee o parafrasea el siguiente texto:

El canal que recorréis lleva hasta un recodo en el que se ha levantado un almacén y se han colocado maderas sobre la orilla formando un pequeño embarcadero. Apenas podéis contemplar los árboles phraramah de Sokia tras vosotros y estáis rodeados de hierbas silvestres y juncos hasta donde alcanza la vista. Alguien se ha tomado muchas molestias en tener un almacén alejado de la guardia de la ciudad.

Salvo que los personajes lleven a cabo alguna estrategia para no ser avistados, los dos guardias mida del almacén tñirán una campana, avisando de la amenaza a sus compañeros. Ambos guardias, junto a los ocho que se encuentran en el interior, tienen tiempo de realizar dos andanadas de disparos con sus ballestas a través de las aspilleras de la fachada del almacén, la primera de ellas con desventaja debido a la larga distancia (Ataque a distancia +5, Daño: 1d8+2).

A. Embarcadero

El embarcadero es una superficie plana de madera con varios maderos a los que se pueden amarrar botes pequeños.

Una pequeña chalupa en buen estado se encuentra atada en este momento. Dos guardias mida vigilan la entrada en todo momento, haciendo turnos con los del interior del edificio (PG 25, CA 15, Espada larga +6 (1d8+3), Percepción pasiva 11).

Estado de alerta. Si los guardias dan la alarma usando la campana, en cuanto los aventureros desembarcan salen a combatirlos los seis guardias de la sala B.

B. Gran Almacén

Esta habitación está siempre ocupada por los seis guardias que vigilan el edificio, por lo que hay restos de comida en una esquina y varias telas sirven de hamacas entre pilas de cajas. El contenido de las cajas es extremadamente mundano y en mal estado: fruta en estado de descomposición, telas raídas por polillas, cerámicas cubiertas de polvo... Se trata de antigüas mercancías que se usaban como tapadera hasta que Harumida dejó de encargarse del almacén.

Puerta secreta. En la pared oriental de la sala hay una puerta oculta, camuflada como si se tratase de pared, ocultando los goznes en el interior de la madera. Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 es suficiente para encontrarla. Abrirla es sencillo, pues tiene un tirador parcialmente camuflado.

C. Sala del guardián

Este cuarto sirve como paso entre la zona del almacén y las salas donde la Cábala de la Armonía Celeste ha guardado todo el material sensible y los científicos que trabajan en ello. Para evitar el paso de personal sin autorización en un sentido y otro, pues no quieren fugas de los científicos, han colocado un enorme constructo reformado.

Vigilante. En esta sala se encuentra un Guardián de Chraunus reactivado (Ver Apéndice I: Enemigos). Ataca a cualquiera que trate de pasar por la zona y perseguirá a los intrusos atravesando puertas y paredes si es necesario.

D. Sala del legado de Chraunus

Al cruzar el umbral de la puerta no podéis evitar tener la sensación de encontraros en un prestigioso museo en vez de en un almacén portuario. Una decena de eruditos, en su mayoría mida, trabajan afanosamente en varias mesas repletas de tablillas de piedra y de bronce. En las paredes cuelgan un centenar de pergaminos con toda clase de diagramas y textos antiguos, alumbrados por los candiles que cuelgan del techo. Un puñado de estatuas, de obvia manufactura peregrina, completa la estancia.

En esta sala se encuentra el grupo de descifradores del proyecto Sangre de Dragones, una célula de eruditos forzados a trabajar transcribiendo los textos que los equipos de campo extraen de las operaciones realizadas dentro de Vadiana, como la Cordillera de Xarkaz o el Valle de Nothsa. Su labor es traducir los fragmentos de textos que les llegan, que se unirán a otras piezas ya traducidas por otros grupos en diferentes puntos de la Prefectura de Kaosi. Gracias a ello ninguno de los traductores obtiene nada de conocimiento, pues carece del texto íntegro. Solo los miembros de la Cábala que recolectan la información llegan a contemplar el puzzle al completo.

Los estudiosos permanecen encadenados los unos a los otros mediante un grillete al cuello y gruesas cadenas de metal que tintinean con cada movimiento. Además, cada uno de los grilletes cuenta con una runa explosiva grabada en el cierre, de manera que, si se abre, detonará, causando 6d6 de daño de fuego a cualquiera en un radio de 5 pies.

Los científicos piden desesperadamente ayuda a los aventureros y no tardan en relatarles cómo fueron capturados en sus lugares de estudio y forzados a trabajar allí. No tienen muchos datos sobre sus captores, solo sobre sus vigilantes, aunque informan sobre una enorme hipótida con aspecto de militar acompañada de un desconocido mida anciano. Ambos pasearon por la estancia comprobando que todo se encontrase en orden.

Reliquias de los Peregrinos. Todo el contenido de la habitación son piezas sacadas de ruinas de los Peregrinos pertenecientes a los dominios de Chraunnus el Extinguido:

- Una esquina está ocupada por la efigie de un Peregrino portando un brillante espadón en una mano y una llama que aún ilumina la sala en la otra. Se trata de una estatua mágica, rescatada de la Cordillera de Xarkaz, con poderosos conjuros que la protegen del daño.
- Una decena de pergaminos muestran con gran detalle la anatomía, esencialmente vísceras y nervios, de los elfos. También se incluyen diseños realizados a mano de órganos concretos, como el cerebro y el corazón.
- La pared del fondo se encuentra cubierta de anotaciones que muestran texto cifrado en idioma Peregrino, con sus traducciones a mano sobre cada palabra. Tener éxito en una tirada de Inteligencia (Historia) CD 15 revela que se trata de fragmentos traducidos del volumen arcano «El Vademécum de Chraunnus».

Un personaje que se dedique a estudiar todo lo que se encuentra en la sala puede realizar una tirada de Inteligencia (Investigar) CD 15, con desventaja si no domina el idioma de los

Peregrinos. Si tiene éxito, ve que gran parte de los textos hacen referencia a intentos del Peregrino Chraunnus de aumentar las capacidades arcanas innatas de los elfos y de hacerlas surgir en otras razas, como en los enanos.

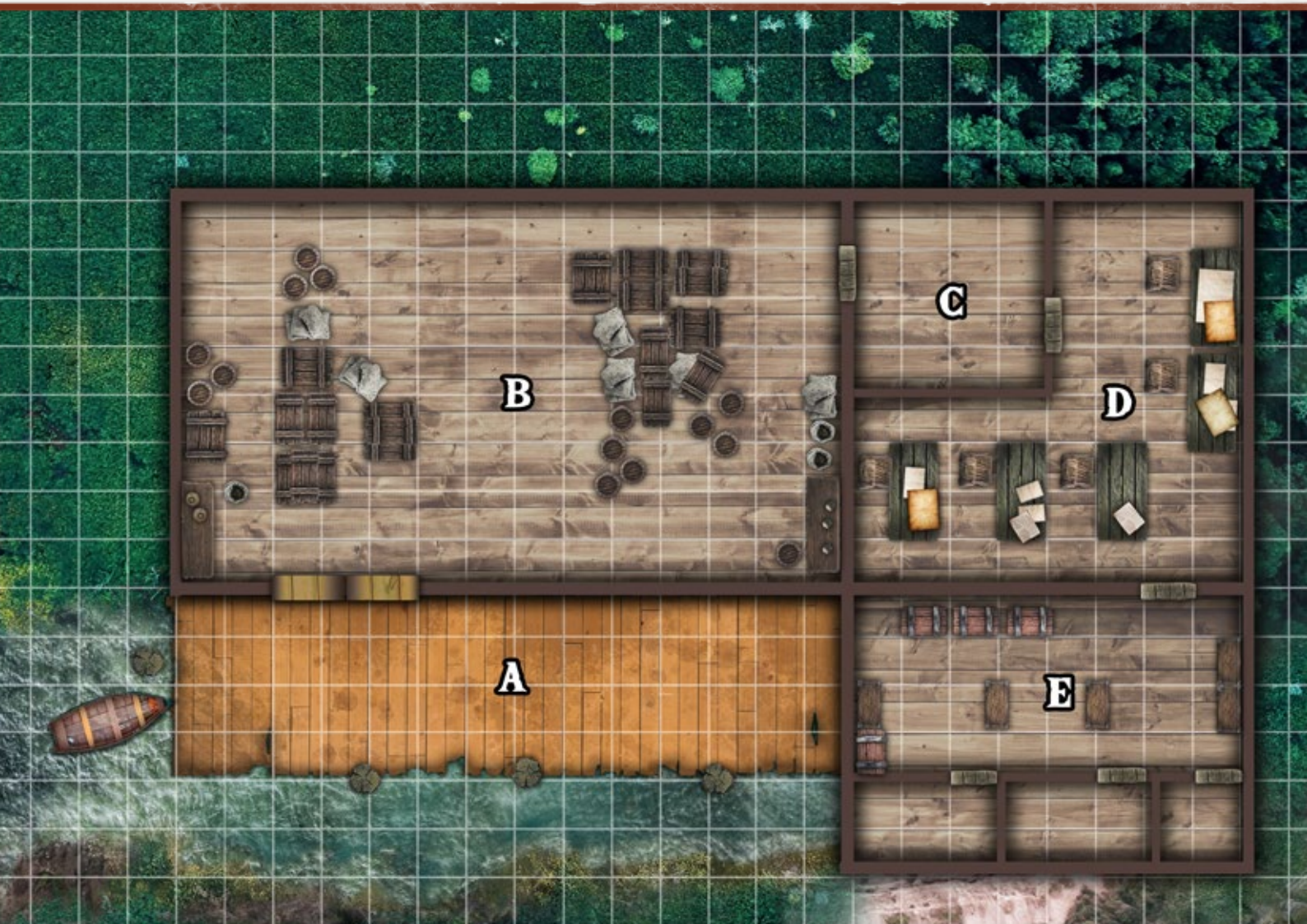
Tesoro. Entre todos los objetos que se guardan en la sala se puede encontrar una pequeña estatua de bronce en forma de grifo: se trata de una figurita de poder maravilloso (*El Resurgir del Dragón*, página 291). El resto de material arqueológico es mundano pero podría alcanzar hasta las 6000 monedas de oro si se venden a la persona adecuada.

Puerta de seguridad. Al fondo de la habitación hay una pesada puerta de hierro, cerrada. Puede abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 15 o con una prueba de Destreza CD 12 si un personaje cuenta con competencia en herramientas de ladrón.

E. Sala segura

La habitación, cuadrada y mal iluminada, está ocupada por tres celdas que alguien ha construido con madera y refuerzos de acero. Una figura humanoide, envuelta en andrajos, es el único ocupante de dichas jaulas. El olor de la sala es nauseabundo y la única antorcha de la sala resplandece, pálida, como si tratase de consumirse y desaparecer.

Esta sala ha sido utilizada por Jormungander e Ikirosho para almacenar las piezas más importantes del proyecto Sangre de Dragones. Varios cofres se encuentran cerrados junto a la pared, y las celdas sirven para contener a un único preso, el cadáver reanimado del duergar Kurskor.



Cofres de reliquias. Los tres cofres de la estancia, de gran tamaño, guardan elementos que la Cábala tiene en gran estima para el proyecto:

- El primero contiene una docena de cráneos enanos perfectamente conservados, sin restos de piel ni carne. La Cábala los tomó de la fortaleza bajo la Cordillera de Xarkaz para arrancarles sus secretos.

- El segundo contiene una enorme losa de piedra grabada que cuenta con más de mil años de antigüedad. Un personaje que conozca el idioma de los Peregrinos puede leerla con dificultad. Describe un método sorprendentemente complejo de alquimia que permite insuflar esencia de criaturas mágicas en sujetos élficos.
- El tercero contiene el torso y cabeza de una svirfneblin que parece haber sido reanimada con nigromancia en numerosas ocasiones. Se trata de Smuwuddwh la Mortificada, clériga y sierva de los Peregrinos en la Cordillera de Xarkaz, contra la que algunos aventureros tuvieron que enfrentarse en la aventura **Los gigantes de Xarkaz**.
- **Kurskor.** El hediondo duergar reposa en la celda y repite su nombre una y otra vez, como si estuviera en trance. Cuenta con un gran montón de papeles en los que no deja de escribir y dibujar con carboncillo una serie de diagramas arcanos y recetas alquímicas, método que ha usado la Cábala para hacer avanzar sus investigaciones. Cualquier intento de interactuar con Kurskor es inútil y, si un personaje tiene conocimientos sobre magia, puede verificar que ha sido reanimado recientemente pero que su alma no ocupa ya el cuerpo, de manera que solo es un cadáver putrefacto animado.

Los grupos de personajes que hayan completado las aventuras **Écos de Tiranía** y **Armonía en la Tormenta** pueden identificar a Kurskor como el nieto de Mugo, archidruida de Liathu'ren, y sabrán que su cadáver permanecía bajo Xarkaz hasta que la Cábala lo desenterró.

EL REGRESO A SOKIA

Una vez hayan terminado en el almacén de Harumida, los aventureros pueden retornar al amanecer a Sokia para comunicar a Guo'Da los descubrimientos realizados. Ella espera en el jardín del Palacio de la Prefectura, viendo el amanecer sentada en un pequeño banco de piedra.

Si el grupo ya ha ido tras Eldraned y se ha enfrentado al elfo, es buen momento de comenzar el último acto de la aventura. En caso contrario, Guo'Da informa a los personajes de que la guardia de la ciudad ha detenido a Eldraned durante la noche gracias a la ayuda de la general Jormungander y la Escuadra Salamandra.

A pesar de sus intentos por interrogar al espía elfo o acceder a los informes de su captura, la general ha hecho encarcelar a Eldraned en la prisión de Akang Tan, en la zona sur de Sokia. Lo ha declarado culpable sin juzgarlo ni avisar a la justicia imperial, algo que escandaliza y preocupa sobremanera a Guo'Da, y pretende ejecutarlo poco después del amanecer. La prefecta reconoce abiertamente a los personajes sus sospechas de que la Escuadra Salamandra trata de evitar su interrogatorio ajusticiando al elfo.

Tras esto, advierte a los aventureros de que si quieren averiguar la verdad tendrán que darse prisa en acceder a la cárcel y llevar a cabo su propio interrogatorio. Si la relación entre Guo'Da y el grupo es buena, deposita suavemente una llave en el banco mientras da su advertencia con tono neutro. Se trata de la llave maestra de la cárcel de Sokia.

Cazando una sombra

Recuerda que, como director de juego, solo debes incluir esta escena en la aventura si los personajes han decidido seguir las indicaciones de la princesa Sembati y buscar primero a Eldraned en lugar de investigar a la Cábala.



Tras huir de lo alto del Santuario de los Ancestros mediante su capacidad de viajar por las sombras, Eldraned ha optado por esconderse y descansar, pues sabe que si sigue con vida es gracias a la fortuita llegada de los aventureros a la escena. Después de descansar en un mugriento callejón en la zona norte la ciudad, ha vuelto a saltar por las sombras para llegar hasta una forja situada en el distrito sur de Sokia. Habiendo perdido a sus compañeros, el elfo ha optado por desatar su poder infernal, asesinando a los aprendices que dormían en el lugar y empleando todo el acero de la forja para crear aliados.

Dar con el escondite de Eldraned no es sencillo, y puede ocurrir que los aventureros no sean capaces, teniendo que centrarse en la Cábala y tratar con el agente élfico cuando sea apresado a lo largo de la noche. A continuación se indican algunas maneras de dar con él, pero es posible que tus jugadores tengan otras ideas igual de válidas:

- Eldraned puede ser localizado mediante conjuros de adivinación, tales como *Adivinación*, *Localizar criatura* o *Escudriñar*. En el mercado flotante se pueden encontrar pergaminos de alguno de estos conjuros.
- Recorriendo los canales de Sokia y teniendo éxito en una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 20 se da con los cadáveres de los aprendices de forja asesinados por Eldraned. Seguir la pista hasta la forja debería ser sencillo desde ese punto.
- Si los personajes acuden a la princesa Sembati pidiendo su ayuda para encontrar al elfo y la convencen. Esto ocurre teniendo éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 18 o apelando a la amenaza que los elfos representan para su pueblo mediante una tirada de Inteligencia (Historia) CD 15. Ella los acompañará por la ciudad empleando sus poderes psiónicos para dar con Eldraned. Hay que tener en cuenta que la princesa Sembati jamás se va a exponer al peligro de un combate ni contra el elfo ni contra los guardias de la ciudad.
- Durante esta escena recuerda que la ciudad está tomada por las patrullas que buscan tanto a Eldraned como a los aventureros, que han huido de la justicia. Es una buena ocasión para obligarlos a enfrentarse a la guardia o esconderse como ladrones. Si encuentran el edificio en el que se esconde Eldraned, lee o parafrasea el siguiente texto:

El edificio de piedra permanece prácticamente a oscuras, solo las ascuas de una forja tiñen de rojo las paredes del lugar. A pesar de que nadie se encuentra trabajando el metal a estas horas, el ruido del acero entrechocando y sus quejidos al retorcerse provoca que os sintáis en grave peligro.

En cuanto los aventureros se adentren en el edificio dos **aberraciones de cadenas y púas** (Ver Apéndice I) se abalanzan contra ellos descolgándose del techo. En cuanto comience el combate Eldraned se recoloca empleando el *Caminante de la sombra* cerca de los lanzadores de conjuros del grupo y trata de acabar con ellos primero. Si los personajes logran la victoria y entablan conversación con Eldraned en vez de matarlo, puedes ver lo que conoce y sus intenciones en el apartado «El agente de Kymelin».

La prisión de Akang Tang

Recuerda que, como director de juego, solo debes incluir esta escena en la aventura si los personajes han acudido al

almacén de Harumida en lugar de perseguir a Eldraned y este ha sido atrapado por las tropas midas y encerrado en prisión.

La Escuadra Salamandra ha apresado a Eldraned y lo mantiene retenido en el piso superior de la cárcel de Akang Tang. Gracias a los fuertes lazos con los que la Cábala controla la prisión (pues la alcaide Mali Kanda trabaja para ellos), el último piso, a más de 100 pies de altura, ha sido desalojado y solo cuenta con Eldraned como preso. Las distintas maneras de acceder a este elevado lugar entre las copas de los árboles son las siguientes:

- Ascender por los inmensos troncos de árbol que sujetan el edificio, pues cuentan con escaleras de caracol para subir por ellos. Cada uno de los pilares cuenta con dos patrullas de tres veteranos que hacen guardia de arriba a abajo.
- Desplazarse mediante conjuros o mediante magia, pues la cárcel no cuenta con ese tipo de seguridad. A los usuarios de la magia se les envía a la prisión de Nakuro, la capital del Imperio Mida.

Las localizaciones del piso superior son las siguientes:

A. ACCESOS AL PISO

Se puede acceder a la plataforma principal subiendo por cualquiera de las dos escaleras que recorren el exterior de los enormes troncos.

B. SALA DE GUARDIA

Una pequeña caseta sirve de lugar en el que hacen interminables guardias los carceleros en su día a día. Cuenta con una pequeña mesa de despacho y una silla incómoda.

Guardias. En este lugar permanecen dos miembros de la Escuadra Salamandra vigilando que nadie acceda al lugar. Si descubren una amenaza, corren a avisar a gritos a los compañeros que descansan en la localización F.

Para acceder al edificio principal de la planta, donde están las localizaciones C, D y E es necesario entrar a través de una de las dos puertas de la fachada delantera. Están cerradas con llave y pueden ser abiertas con la llave entregada por Guo'Da. También puede abrirse con una prueba exitosa de Fuerza CD 12 o con una prueba de Destreza CD 15 si un personaje tiene competencia con herramientas de ladrón. Si se abre mediante la fuerza, los ocupantes de la localización D salen de inmediato a ver qué ocurre.

C. SALA DE INTERROGATORIOS

En el interior de la estancia, iluminada completamente por esferas flotantes de luz mágica, se encuentra un elfo de aspecto lastimero. Sus manos y sus pies se encuentran presas de dos pesados cepos de madera, impidiendo que junte las manos siquiera, y permanece encorvado sin poder alzarse del todo, pues su cuello está unido al suelo por una cuerda gruesa de apenas 3 pies de largo. Su ropa está manchada de sangre, no toda suya, y veis malicia en sus ojos brillantes cuando levanta la cabeza hacia vosotros.

La Escuadra Salamandra conoce bien los trucos de los agentes élficos, y por ello ha optado por apresarlos sin usar cadenas de metal, las que podría moldear a voluntad, y han acabado con cualquier sombra de la estancia mediante conjuros de luz. Eldraned trata de convencer a los personajes de que lo liberen a cambio de información, y permanecerá en silencio hasta que le libren de sus ataduras. Puedes encontrar la información y los intereses de Eldraned en el apartado «El agente de Kymelin».

D. OFICINA

La pequeña oficina cuenta con una mesa de madera de buena calidad y una pareja de sillas que, lejos de ser bonitas, cumplen perfectamente su función.

Guardias. Un mago (*El Resurgir del Dragón*, página 367) y un miembro de la Escuadra Salamandra hacen guardia en este lugar, atentos a los posibles ruidos que haga el prisionero elfo en la sala de al lado.

E. ALMACÉN

Se trata de un pequeño almacén donde se acumula comida de calidad mediocre y mantas que se entregan a los presos durante el invierno.

F. BARRACÓN

En este edificio de considerable tamaño, lleno de camas y estanterías, es donde descansan los guardias de toda la prisión entre un turno de trabajo y otro, pues en ocasiones no les merece la pena descolgarse hasta el suelo para tener que subir de nuevo.

Pequeña Guarnición. Un grupo formado por 4 soldados de la Escuadra Salamandra esperan en este lugar jugando a los dados y disfrutando de las reservas de comida y alcohol barato que ahí se almacenan.

El agente de Kymelin

En el caso de que los personajes conversen o interroguen a Eldraned, cosa muy recomendable, estas son algunas posibles respuestas que puede dar a los jugadores:

¿Qué haces en Sokia?

Mi único interés en la ciudad es acabar con mi objetivo, tal y como me lo ha pedido mi señor, y después abandonar este lugar tan hediondo. Al perder toda mi escuadra no he tenido más remedio que ocultarme e improvisar.

¿Qué le ocurrió a tu escuadra?

Fuimos asaltados por un grupo de soldados mida en la frontera con Mopán. Ya hemos tenido que acabar con escoria así en otras ocasiones. Esta vez nos sorprendieron sus nuevas habilidades. Regeneración, explosiones de relámpagos, esos ojos de lagarto... Que los vuestros empleen soldados así en la guerra contra nosotros solo deja clara la necesidad de llevar a cabo mi misión.

¿La guerra contra los elfos?

Me parece que no sabéis mucho de los movimientos del Imperio mida... – Media sonrisa ilumina el rostro de Eldraned –. Durante años se han enviado tropas imperiales a Mopán para evitar nuestras operaciones en ese terreno. No ha habido enfrentamiento directo pero sí muchas molestias por ello: barcos quemados, cargamento que se pierde, pelotones de elfos que nunca vuelven de la jungla...

¿Cuál es tu objetivo? ¿Qué misión tenías?

Acabar con la vida de un sujeto muy peligroso. Se llama Ikirosho y es un anciano mida decrepito y miserable, pero es mucho más de lo que aparenta a simple vista. Su ser proviene de una época pasada y su poder sobrepasa las apariencias. Que nuestros oniromantes no puedan verlo es prueba suficiente de ello.

¿Quié es Ikirosho? ¿Qué sabes de él?

Sé poco sobre él, en realidad. Se encuentra aquí, en esta ciudad, y según nuestros espías está a cargo de un proyecto que lleva décadas en marcha. Lo llaman Sangre de Dragones. Han dedicado muchos esfuerzos a él y parece que comienza a dar sus frutos, considerando los nuevos soldados imperiales.

Una vez terminen la conversación, Eldraned tratará de huir por el primer rescoldo de oscuridad que encuentre, sin dañar a los personajes ni amenazarles, aunque tratará de matarlos si deciden atacarle. Si logra la huida, tiene un largo viaje hasta retornar al Mar de Oculta por delante.



PARTE III: SANGRE DERRAMADA

Esta última parte de la aventura comienza cuando los personajes han terminado de investigar los cabos sueltos originados por el ataque en el Santuario de los Ancestros. Aunque puede que no tengan muchas ideas claras sobre lo ocurrido, hay tres asuntos que deben haber obtenido para poder encarar la parte final de la aventura:

- La Escuadra Salamandra muestra poderes y habilidades nada comunes entre los soldados mida y tratan de mantenerlo oculto a toda costa.
- La general Jormungander tiene relación con la Cábala de la Armonía Celeste.
- Un mida llamado Ikirosho está al frente de un proyecto llamado Sangre de Dragones que oculta algún terrible secreto que lleva mucho tiempo oculto.

Si es necesario, puedes permitir tiradas de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Perspicacia) para que los aventureros deduzcan algunos detalles que se les han pasado por alto o saquen conclusiones que les ayuden a encarrilar la aventura.

La estructura de este último acto es muy similar a la del anterior, dando a los jugadores libertad para que avancen por donde crean conveniente y necesitando una actitud proactiva por su parte. Ningún enemigo va a llamar a su puerta, los villanos de esta aventura se encuentran muy cómodos actuando en las sombras.

Reunión de conspiradores

Poco después del amanecer, cuando las calles se han llenado de gente en su día a día y la mayoría de patrullas de guardias se han retirado al cuartel, Guo'Da hace llegar a los personajes un mensaje para que acudan al Palacio de la Prefectura. Para sorpresa de los aventureros, también acuden la princesa Sembati y lord Harshu a la reunión, convirtiendo el pequeño aperitivo en los jardines en una réplica sencilla de la conferencia de paz.

Los tres diplomáticos han pasado toda la noche con sus respectivos contactos, tratando de averiguar la verdad tras el ataque a la conferencia y, aunque no tienen nueva información para los aventureros, pueden confirmar sus sospechas y ayudarles con las conclusiones.

Después, el representante que más confianza tenga con los aventureros les expondrá que la paz entre Vadiana y el Imperio Mida pende de un hilo y que, si comienza la guerra, serán la prefectura de Kaosi y la región de Tabalard las que sufrirán las consecuencias. Por ello, es necesario no solo poner fin a las actividades de Jormungander y la Cábala, sino asegurarse de que la información que salga a la luz sirva para mantener la paz, aunque no todo sea cierto. Los tres han consensuado que, descubran lo que descubran, están dispuestos a mantener en secreto todo lo que amenace las relaciones entre ambos imperios. La princesa Sembati recuerda a los aventureros que la alianza entre Vadiana y el Imperio Mida es necesaria para mantener a raya las acciones de los elfos Bastarre en Mopán.

Tras esta incómoda propuesta, que puede parecer adecuada o no a los protagonistas, les piden que actúen con sabiduría y pensando en el bien común, y se retiran los tres. Antes de marchar, Guo'Da les informa de que pueden acceder a los ingentes registros del Palacio de la Prefectura si necesitan consultar cualquier información.

Buscando a Ikirosho

Aunque Jormungander es el sujeto más sencillo al que investigar, los aventureros pueden tratar de averiguar información sobre el misterioso Ikirosho. Nadie le ha visto nunca por la ciudad, mucho menos interactuado con él, por lo que es harto complicado descubrir cualquier pista que lleve hasta el anciano mida. La única posibilidad es acudir a la sala de archivos del Palacio de la Prefectura y buscar información sobre el proyecto Sangre de Dragones.

A pesar de no ser un proyecto público, se le menciona en varios escritos del archivo gracias a la excesivamente metódica burocracia mida. Dado su designación como proyecto secreto no se habla de su propósito ni sus avances en ningún lugar, pero sí es posible encontrar una lista de los distintos responsables del proyecto a lo largo del tiempo. Teniendo éxito en una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 15, un personaje puede descubrir que Ikirosho es el último de una larga lista de estudiosos al mando del proyecto, iniciado por una mida llamada Mamiko Zensa en la época de la fundación de Sokia.

También es posible buscar información sobre Mamiko Zensa en la parte más antigua del archivo, para lo cual es necesario tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 18. En un rollo de pergamino pueden encontrarse escritos que hablan de una investigadora experta en el campo de la alquimia y la biología llamada Mamiko Zensa que formó parte de varios grupos de estudios relacionados con tecnología Peregrina. Falleció hace más de dos siglos por causas desconocidas y fue enterrada en solitario en el cementerio del Santuario de los Ancestros, pues no tenía familia conocida. Para proteger esta información de ojos curiosos, el rollo de pergamino ha sido protegido con una trampa que desencadena el efecto del conjuro *De la carne a la piedra*. Dicha trampa puede advertirse teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Arcano) al investigar el cilindro.

Si, por alguna razón, los aventureros optan por acudir al Santuario de los Ancestros y cavar la tumba de Mamiko Zensa, descubrirán que solo está ocupada por un montón de piedras.

La guarida de Jormungander

Tras la barra del Cocodrilo Fermentado, la posada más turbia de Sokia, la general Jormungander ha organizado su alto mando de forma clandestina, de espaldas a la Prefectura de Kaosi y la propia Guo'Da. Jormungander sabe que sus acciones no gozan de la aprobación del gobierno de la Prefectura, y que la

CONTACTOS CON LA CÁBALA

Si el grupo de juego forma parte de **Pioneros de Voldor** y tiene una influencia positiva con la Cábala de la Armonía Celeste, es posible que se pongan en contacto con ellos para obtener información al respecto. La célula encargada del proyecto Sangre de Dragones es muy independiente, pues su liderazgo ha pasado de maestro a alumno durante décadas. Además, la general Jormungander se ha encargado de controlar todo lo posible de la operación. Los contactos de la Cábala harán saber a los personajes que el círculo interior estará encantado de que se acabe con los dirigentes actuales para que la investigación continúe en manos de gente más capacitada.



idealista Guo'Da jamás daría carta blanca a las acciones iniciadas por la general, a pesar de que sí cuenta con el apoyo de otros cargos militares del Imperio. Por ello empleó un generoso soborno y algo de intimidación para conseguir un discreto alojamiento lejos de los políticos y burócratas de Sokia.

Desde entonces Jormungander se reúne diariamente con sus agentes y emisarios, tanto de la Cábala de la Armonía Celeste como de otras facciones políticas de la corte imperial. Allí se han forjado los planes de batalla de la defensa del Mopán contra la amenaza élfica y las operaciones en la frontera Vadania para asegurar el dominio mida.

ENCONTRAR EL CUARTEL CLANDESTINO

La general Jormungander está metida en demasiados asuntos en estos días convulsos y acude varias veces cada día al Cocodrilo Fermentado para reunirse con miembros del gobierno militar y subalternos del proyecto Sangre de Dragones. A parte de eso, pasa el resto del día en la casa del distrito norte donde vive junto a su pareja, un conocido artista hipótido de gran reputación en Nakuro, o en un despacho de la Torre Empapada. En estos dos lugares no guarda nada de información relevante sobre los proyectos que lleva a cabo. Todo lo relevante está a buen recaudo en el cuartel clandestino.

Si los aventureros investigan un poco a la general Jormungander, bien preguntando por Sokia o siguiéndola en su día a día, no tardarán en descubrir sus muchas visitas diarias a esta decrepita tasca, algo poco frecuente para alguien de su nivel social. Esta sospecha se incrementa al descubrir que pasa largas horas allí y, sin embargo, la mayoría de los parroquianos no recuerdan haberla visto bebiendo.

Los lugareños son sujetos de mala catadura, trabajadores honrados pero con mala fortuna y pendencieros juerguistas necesitados de cierta diversión salvaje. Entre tanta miseria, el Cocodrilo Fermentado destaca como un gigante entre

diminutos, pues es un edificio de piedra de dos alturas y construido para alojar a todo tipo de clientes. El recinto está rodeado por una pequeña empalizada de madera de 10 pies de alto. La puerta está siempre abierta y del interior sale el ruido de la jarana: juegos de dados, retos de velocidad con cuchillos, peleas a puñetazos y borracheras a base de aguardiente casero.

En una esquina verán a un fuerte varón mopán de intensa mirada que los parroquianos evitan como si fuera la peste: es N'Gati, el vigilante del local. Las sillas y jarras que ocasionalmente surcan el local como si fueran cometas le pasan muy lejos, pues los clientes saben que N'Gati no se anda con chiquitas con los clientes más revoltosos. La posadera es Andali, una mida de aspecto curtido que con un enorme machete prepara un gran pez dentado para ser cocinado.

Si son capaces de seguir al interior a la general, bien teniendo éxito en las tiradas de Destreza (Sigilo) correspondientes o mediante el uso de conjuros, verán a la hipótida entrar en el último reservado del local y no volver a salir. La posadera contará a los aventureros que el último reservado es para Jormungander y que nadie más puede usarlo. Podrán entrar a echar un vistazo si tienen éxito en una tirada de Carisma (Persuasión) CD 16 o si optan por un soborno con una cifra mayor a las 300 monedas de oro.

Si algunos de los aventureros se encuentra dentro del establecimiento en una de las ocasiones en las que la hipótida accede a su refugio, puede realizar una tirada de Sabiduría (percepción) CD 10. Si tiene éxito escucha el sonido de tres suaves tañidos de campana al poco de que cierre la cortina del reservado.

A. El reservado de Jormungander

Hay una mesa en mal estado y unos bancos. En las esquinas se acumulan cuencos de comida vacía, así como cubos y barriles de cerveza de baja graduación completamente secos. Colgada en un lateral espera una campana de bronce.

El pequeño reservado tiene un aspecto tan sórdido como el resto del establecimiento. Es el lugar por el que la general Jormungander accede a las instalaciones secretas. La puerta del fondo permanece oculta, pero puede detectarse mediante una tirada de Inteligencia (Investigar) CD 15. La puerta puede forzarse a abrirse con una prueba de Fuerza a dificultad 12. Si la puerta se fuerza, una alarma mágica se dispara en el interior del cuartel.

La campana de bronce. La pequeña campana es un objeto hechizado que, si se golpea tres veces, abre la puerta secreta del reservado.

B. La sala común

La estancia es espaciosa y se encuentra vacía, si bien aquí y allá hay signos de evidente actividad reciente. La gran mesa está llena de mapas, papiros, notas garabateadas y libros abiertos de par en par o formando pequeños montones.

Esta sala es usada por la general para hacer reuniones con sus subalternos y recibir a políticos y generales interesados en obtener información confidencial, solicitar apoyos poco legales o diseñar planes para el Imperio Mida. Los pocos papeles que se encuentran sobre la mesa carecen de valor táctico o político.

Si la alarma ha sido activada, Jormungander y su escolta esperarán a que los aventureros caigan en el embrujo ilusorio y saldrán a combatir en esta sala, tomando posiciones ventajosas antes de atacar.

Trampa ilusoria. Si los personajes han forzado la entrada y ha saltado la alarma, se desencadena un poderoso conjuro de ilusión sobre los aventureros al entrar. Los personajes están encerrados en una ilusión mental colectiva de una proyección de un mundo exánime. Dicha ilusión genera escenarios como ciudades de basalto dominadas por una enorme máquina impulsada por xion, abismos que parten la tierra en dos, lagos de ácido o bosques resecos, pero una serie de pistas pueden indicar que están dentro de una mentira.

Cada hora dentro de la ilusión es un turno en el mundo real y provoca que los aventureros sufran 3d6 de daño psíquico, permitiendo también a los aventureros realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 al término de cada hora de ilusión para despertar del ensueño. En caso de que uno de los aventureros sufra daño en el mundo real, la ilusión se rompe y todos despiertan al terminar dicho turno.

C. Sala de inteligencia

En esta pequeña estancia hay dos mesas ocupadas por dos mida vestidos con sencillas túnicas empleando extraños aparatos arcanos. Cuando entráis se giran con tranquilidad y se os quedan mirando. No parecen preocupados, de hecho, uno de ellos le dice con cierta sorna a su compañero «Te dije que esto iba a pasar».

En esta instancia dos adivinadores han estado vigilando la situación para la general, tratando de obtener la información necesaria para poder mantener controlados a sus rivales. Las mesas cuentan con toda clase de mapas: de la ciudad, del Imperio Mida, de Mopán, de Vadania... y dos péndulos de plata con cristales de cuarzo cuelgan de elegantes soportes sobre los mapas. En las pilas de papeles escritos apresuradamente los aventureros pueden encontrar información sobre ellos mismos y sus viajes recientes, así como informes sobre Guo'Da, Sembati y lord Harshu.

Enemigos. Los dos mida de esta sala solo se defenderán si es necesario, pues ya han predicho su derrota, y no saldrán a defender la base si la alarma se dispara. Se trata de un Mago (*El Resurgir del Dragón*, página 367) y un Sacerdote (*El Resurgir del Dragón*, página 368).

D. La sala de mando

Las paredes de esta enorme estancia están cubiertas por armas, escudos y trofeos de guerra que, sin palabras, cuentan una historia de violencia, victorias y amigos perdidos. La enorme mesa del centro, cubierta por un mapa y llena de puntos marcados con cuchillos, en cambio, parece augurar el baño de sangre.

Esta amplia sala es empleada por Jormungander y sus ayudantes para diseñar los grandes planes que tienen pensados para el Imperio Mida. Cualquier personaje con experiencia militar que revise los mapas de la mesa verá que se trata de los planes de una campaña bélica para tomar varias ciudades vadanias de la frontera, ampliando el terreno del Imperio Mida incluso hasta anexionarse Tabalard, y después forzar una tregua con la corona vadaniana.

El gran mapa que hay en la mesa central tiene marcados los puntos más débiles de Mopán y el norte de Vadania, así como accesos secretos a Vajra que permiten un rápido desplazamiento de tropas. Esta información puede ayudar a cualquier bando a planear un ataque o una defensa en tierras vadanias y mopán, y muchas facciones pagarían por poseer dichos mapas.

Enemigos. En esta habitación se encuentra la propia Jormungander y su séquito, un caballero (*El Resurgir del Dragón*, página 364) y un sacerdote.

Tesoro: Jormungander porta una Armadura de Placas y Mallas de Xion y Mithril, la Pistola Solar y su famosa Garra del Trueno. Así mismo, tiene una invitación para la Flor del Río. En la sala hay cantidad de armas de magnífica calidad, así como armaduras y escudos. Cada una pertenecía a un amigo de la general que cayó en combate por el Imperio Mida. En total hay seis espadas largas, cuatro alabardas, dos hachas de batalla, seis armaduras laminadas, siete escudos y un arco largo.

Jormungander. Haber accedido a su refugio privado es una afrenta demasiado grande para esta temperamental hipótida, suficiente para provocar su ira y lanzarse contra los aventureros tras bramar que lleva esperando este momento desde su primer encuentro. Durante el combate no da tregua a los personajes y la única manera de poder interrogarla es hacerla caer fuera de combate y después sanarla, pues jamás se rinde de manera voluntaria. Si deciden hablar con ella, estas son algunas de las respuestas que puede dar al grupo:

¿Cuáles son tus planes? ¿Qué te propones?

Solo hago lo mejor para nuestro Imperio. Somos lo único que se para Voldor de la anarquía y el caos, y haré todo lo que sea necesario para que el orden imperial alcance las cuatro costas del continente. Lo que sea necesario. Las ciudades humanas, vadanias, crecen sin control ni objetivo, su potencia se desaprovecha. Cuando sus ciudades estén bajo control imperial alcanzarán una edad de oro nunca vista en este continente.

¿Junto a quien trabajas? ¿Qué relación tienes con la Cábala?

He trabajado durante años con quienes comparten mi visión de la fragilidad del gobierno imperial. Políticos, jueces, generales... muchos comparten mis ideales. La Cábala de la Armonía Celeste es un grupo de dementes obsesionados con mundos inexistentes, pero tienen razón en que el emperador lastra nuestro desarrollo, almacenando artefactos de los Peregrinos en vez de usarlos contra los elfos y otros enemigos del Imperio. La guerra con Vadania le forzará a entregar al ejército el contenido de la Bóveda Imperial.

¿Quién es Ikirosho? ¿Qué es el proyecto Sangre de Dragones?

Ikirosho no es más que un erudito decrepito, pero muy listo. Tras décadas perdidas en el proyecto intentando dotar de magia a



campesinos y ganaderos, Ikirosho ha logrado aplicaciones bélicas inmediatas. Gracias a sus bebedizos las escuadras de exploración están preparadas para enfrentarse a quien sea.

La general no revelará ningún tipo de información sobre la localización del proyecto Sangre de Dragones salvo que los aventureros opten por métodos salvajes, como torturarla o penetrar en su mente mediante magia.

E. El despacho de la General

Una tranquila habitación con un elegante escritorio de gran tamaño y un soporte para colocar una enorme armadura. Encima de la mesa hay numerosos documentos escritos en gengo con una delicada caligrafía, así como un extraño busto del emperador Yagar-Yorta It'Antjatjara Yidindji esculpido en una única pieza de vítreo de xion.

Aquí es donde la general Jormungander se retira cuando precisa algo de paz, desea leer informes en soledad o dirige sus oraciones. Los informes de la mesa han sido enviados por agentes de la Cábala de la Armonía Celeste y contienen información precisa sobre la conferencia de paz, así como sugerencias escritas por Jormungander para hacerla fracasar con unos «homicidios controlados», con objetivos como la princesa Sembati o la prefecta Guo'Da.

También cuenta con los planos de una posada, la Flor del Río, donde se indica, escrito por la propia general, la presencia de un elevador oculto en uno de los comedores del establecimiento. También hay papeles con fechas de entrega y listas de materiales que se han llevado a dicha posada durante meses.

Informe de alerta. Uno de los documentos que se hallan en esta sala es un escueto informe en el que se advierte de que los desequilibrios mentales que sufren los usuarios del slagah pueden deberse a una supuesta una conexión mental que se crea entre ellos y el dragón del que procede la sangre empleada. Teoriza que el sufrimiento constante que padece el donante podría estar proyectándose en el subconsciente de los soldados, lo que desencadena los ataques de ira y terror.

Cajones del escritorio. Si se revisan los cajones pueden encontrarse varios objetos de interés:

- Una bolsa de contención (**El Resurgir del Dragón**, página 280). En su interior pueden encontrarse una docena de cadáveres en un avanzado estado de putrefacción.
- Tres frascos de Elixir de amor (**El Resurgir del Dragón**, página 288) y una caja de dulces clásicos de Samundra.
- Una carta en la que se comunica a la general Jormungander de que cuenta con autorización para emplear el compuesto alquímico «slagah» en soldados de las fuerzas de exploración. Dicha carta viene firmada con el sello de la dinastía Imperial y del gobierno mida de Nakuro. Una tirada con éxito de Inteligencia (Intelecto) CD 18 demuestra que la carta es auténtica y los sellos no han sido falsificados.

El proyecto «Sangre de Dragones»

Tras haber acabado con Jormungander y obtenido los secretos de su guarida, los aventureros conocen la localización del laboratorio en el que se lleva a cabo el proyecto Sangre de Dragones. Se trata de un laboratorio oculto bajo la prestigiosa posada la Flor del Río, que se encuentra en la zona más próspera de la ciudad.

En esta parte de la aventura los personajes deberán acceder al elevador que se encuentra en la Flor del Río para detener la producción de slagah; pero no solo deberán enfrentarse a los guerreros de mayor confianza de la Cábala de la Armonía Celeste, sino que descubrirán que el líder de la investigación es mucho más de lo que parece.

La Flor del Río es una exquisita posada que ocupa una de las islas de Sokia, a la que se accede por un único puente o atracando una embarcación en sus muelles. Sus enormes muros ocultan un bellissimo conjunto de jardines, así como el establecimiento. La posada está construida exclusivamente con maderas nobles y, aunque suele estar concurrida por las élites sociales de Sokia, el clima de inseguridad ha hecho que nadie acuda a este establecimiento.

Mankanank Akong Peteng es el gerente del local y es el único que se encuentra en su puesto de trabajo a la llegada de los aventureros. Si el grupo le confronta o interroga, el ladino empresario fingirá haber sido chantajeado por un grupo de criminales radicales durante años, y suplica a los aventureros que le libren de ellos, pues utilizan su honrado local como base para sus malignos planes. Aunque Mankanank Akong Peteng es un mentiroso formidable, cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 16 ve que miente. Si se lo echan en cara el mida se limitará a sonreír y apartarse, afirmando que no tienen nada que hacer contra el poder de la Cábala de la Armonía Celeste.

La posada dispone de un amplio salón comedor con numerosos biombos, que en estos momentos están replegados, y una cocina dotada de un pequeño cuarto que funciona como elevador. Una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 permitirá ver una pequeña placa que puede ser presionada, activando el elevador que descende hasta el laboratorio. La bajada apenas dura unos segundos.

A. EL ELEVADOR

En el elevador, impulsado por un sistema de poleas y accionado por una pequeña carga de xion, no hay nada de interés aparte de la placa de metal que, de ser presionada, permite volver a la superficie. El elevador tarda 30 segundos en ponerse en marcha una vez se pulsa la placa.

B. EL ALMACÉN

Al otro lado del umbral veis una sala de grandes dimensiones, llena de pilas de cajas y barriles almacenados en forma de columnas que llegan hasta el techo. Toda la sala se encuentra cubierta de una neblina parduzca de olor agrio y nauseabundo.

En esta sala se acumulan cajas de madera y metal que forman seis enormes pilares que casi alcanzan el techo. Aquí es donde se acumula el material imperecedero necesario para realizar la investigación, valioso pero no irremplazable, y también donde esperan los defensores del laboratorio, sujetos de prueba mutados violentamente por la alquimia de sangre. Los aventureros con una Percepción Pasiva 14 o más podrán ver desde el elevador a media docena de estos mida mutantes, acechando tras las cajas pero listos para atacar.

Niebla carmesí. Al escuchar el ruido del ascensor y dando por hecho que se encuentran bajo ataque, se ha liberado una nube de Niebla carmesí, un ponzoñoso gas preparado con residuos de la destilación del slagah. El aventurero que inhale el gas debe superar una tirada de salvación de Constitución CD14, quedando Envenenado durante una hora y recibiendo 21 (6d6) de daño de veneno si la falla.

Enemigos. Ocho mutantes alquímicos (Ver Apéndice I) esperan entre las cajas para emboscar a los aventureros según las puertas del ascensor se abran.

Tesoro: Dentro de las cajas hay equipamiento de investigación de la Cábala de la Armonía Celeste valorado en 8000 monedas de oro. En las cajas más alejadas del elevador hay 10 libras de mineral de xion completamente descargado y 300 libras de carne de res en salazón.

C. LA ZONA DE INVESTIGACIÓN

Las paredes de esta estancia están ocupadas por grandes estanterías llenas de libros, pergaminos y papiros, así como de extrañas máquinas de metal y cristal que zumban sin cesar. En el medio hay dos amplias mesas llenas de material de investigación. Cuatro mida, todos ellos de aspecto erudito, trabajan afanosamente. O lo hacían, puesto que al entrar vosotros se quedan quietos y os dirigen miradas de enorme preocupación.

Estos mida son algunos de los miembros más inteligentes y eruditos de la Cábala de la Armonía Celeste. No son combatientes, y se asustarán al ver entrar en su centro de investigación a un grupo de desconocidos armados. Su lealtad a la organización es variable, pero en estos momentos temen por sus vidas, por lo que presentarán una actitud colaborativa.

Este es un lugar estupendo para obtener información relativa al laboratorio. Los aventureros pueden realizar una tirada de Inteligencia (Investigar) por cada diez minutos que pasen revisando los documentos que allí hay. Si cuentan con el apoyo de los eruditos de la Cábala la prueba se realizará con ventaja. En función del resultado, se obtiene la siguiente información:

- **CD 10:** «El proyecto Sangre de Dragones fue propuesto por la sabia Mamiko en el año 4451 con el fin de mejorar la vida de los súbditos del benevolente Imperio Mida».
- **CD 12:** «El proyecto ha seguido hasta nuestros días sin haber logrado fundar una generación estable capaz de desarrollar un enorme potencial mágico. Sería la mayor muestra de la Asunción de la Herencia».
- **CD 14:** «El producto más estable que ha generado el proyecto ha sido el slagah, que temporalmente consigue infundir la fuerza y poderío de un dragón azul a quien lo consume. Por desgracia, un uso continuado produce trastornos mentales como la psicosis o la paranoia».
- **CD 15:** «Las características presentadas por los sujetos sometidos a la Sangre de Dragones son propias de los dragones azules. Chuan Khan considera apropiado buscar sangre de otra fuente, con un mayor potencial mágico».
- **CD 16:** «En el año 4451 de la Nueva Era se hace conocer que yo, la augusta y solemne majestad imperial Yaramgar-Ati It'Antjatjara Sikis, proclamo que la Sangre de Dragones es un proyecto que despierta nuestro interés y lo consideramos de enorme utilidad para nuestros pueblos. Por lo tanto, ordeno que se les suministren los recursos necesarios para trabajar en su proyecto de ascensión a nuestros vasallos que tanto amamos». A este documento le siguen otros parecidos, incluyendo uno firmado por Yagar-Yorta It'Antjatjara Yidindji meses después de su ascenso al trono imperial.

Científicos. En la habitación se encuentran cuatro científicos (CA 11 y 14 PG). Los diarios de investigación con los que trabajan están formados por catorce pesados volúmenes encuadernados en cuero, de 4 libras de peso cada uno.

D. EL LABORATORIO DE SANGRE

Cuando entráis en la amplia sala un intenso olor metálico os golpea y vuestro olfato queda entumecido por una mezcla de hierro y ozono. La energía ilumina una estancia grotesca, con un enorme caldero de acero conectado a la pared, dentro del cual bulle sangre brillante que reacciona a la energía que crepita sobre ella. En una de las paredes flotan varios cuerpos en tanques de lo que parece ser agua y, a pesar de que hay algo enfermizo en ellos, transmiten grandeza. Un cadáver solitario está abierto encima de una mesa como si fuera un libro. En mitad de ese repulsivo espectáculo podéis ver a un enjuto mida de aspecto insignificante.

Este es el laboratorio de Skalaxtras, el lugar en el que a lo largo de los siglos ha trabajado en el proyecto Sangre de Dragones. El Laboratorio de Sangre es uno de los más punteros de Voldor, con numerosas máquinas arcanas del tiempo de los Peregrinos que procesan la sangre de Iosseidai y con las que se atormenta a las víctimas de los crueles experimentos. En unos largos tubos transparentes, tres sujetos con mutaciones dracónidas flotan, inertes pero no muertos. Quien sí lo está es el sujeto de experimentación que Skalaxtras ha estado diseccionando en una fría mesa de metal. Este pobre mida falleció debido a un incidente mágico al exponerse a la Sangre de Dragones, que transformó su sangre en plomo fundido.

Enemigos. Además de Ikirosho o, más bien, Skalaxtras, se encuentran cuatro de sus ayudantes, quienes se encargan de accionar controles y transportar cadáveres de un lugar a otro. En caso de combate estos estudiosos tratarán de esconderse y huir cuanto antes.

Pared ilusoria. La ilusión de una aséptica pared de laboratorio separa el caldero de sangre de la parte de la maquinaria donde se encuentra aprisionado el dragón azul Iosseidai. Al entrar en la sala, los personajes que superen una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 12 se percatan del traqueteo de una

maquinaria que proviene claramente del otro lado de la pared. Aquellos que obtengan un resultado igual o superior a 16 escuchan además lastimeros rugidos y palabras de auxilio en idioma dracónido entre el estruendo de los engranajes. Tocar la pared es suficiente para deshacer la ilusión y revelar el contenido de la sala E a todos los presentes.

Tesoro: En el laboratorio, el dragón Skalaxtras guarda sus objetos más preciados. En un cilindro de bronce hay un mapa de Voldor que marca cinco posibles localizaciones de una Fosa del Segundo Génesis, el cual está valorado en 2500 po. Así mismo, el dragón ha acumulado una pequeña colección de diarios y tratados sobre la alquimia de sangre. Son once en total, y cada uno de ellos tiene un valor de 750 po. En otra de las paredes cuelga una larga espada Matadragones (**El Resurgir del Dragón**, página 296) de diseño Peregrino, cubierta por finas runas de la escritura de ese pueblo. En ellas se lee que el arma se trata de *Andiunkkeris*, la Hendidora de Traidores, un arma que fue forjada para el esclavo favorito del temido peregrino Kiralizador.

Skalaxtras (Dragón de cobre adulto CN). La dragona de cobre Skalaxtras mantendrá el aspecto del anciano mida Ikirosho a no ser que sea atacada, bien por los aventureros o por si Iosseidai es liberado. Se muestra irritada y enfadada con los intrusos por interrumpir su trabajo e increpa que cuenta con el favor imperial. Si los personajes le confrontan verbalmente asegurará a voz en grito que solo trata de hacer lo mejor para el Imperio Mida y que se arrepentirán de ponerse en su contra, pues esta es la única forma de derrotar a los Peregrinos y sus abominables elfos.

Mientras grita, Skalaxtras se coloca entre los aventureros y la pared ilusoria, mirándola de reojo continuamente y tratando de que no se acerquen a ella en ningún momento. Una tirada con éxito de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 permite darse cuenta de esto.

Si es atacada por los personajes revelará su auténtica forma y se lanzará contra ellos con intención de matarlos.



E. LA CELDA DE IOSSEIDAI

Si los personajes destruyen la ilusión que oculta el área donde Ikirosho/Skalaxtras mantiene al dragón azul encerrado lee o parafrasea el siguiente texto:

La ilusión se quiebra, y ante vosotros se desata el horror. Un enorme dragón azul sufre encerrado en una espantosa máquina, donde horribles tentáculos de metal se aferran a su cuerpo cual lampreas para succionar su sangre, la que acaba en el caldero. La bestia se retuerce entre aullidos, inmovilizada por fuertes cadenas mágicas y confinada dentro de una burbuja energética que se alimenta de los rayos que desesperadamente lanza el dragón. En su agonía parece sentir vuestra presencia, pues reacciona con espasmos aún más violentos a la desaparición de la ilusión.

El dragón azul es Iosseidai (Dragón azul joven, **El Resurgir del Dragón**, página 408), una desgraciada criatura que lleva siglos encerrada en esa máquina conocida como la Jaula Exangüe, siendo mantenido con vida mediante las energías de la xion al mismo tiempo que su sangre es extraída para permitir a Skalaxtras trabajar.

Iosseidai lanza desesperadas peticiones de ayuda en la lengua de los dragones, prometiendo luchar contra Skalaxtras si es liberado. Y es sincero, pues odia al otro dragón debido a los siglos de tortura a los que ha sido sometido. Aunque físicamente no lo pueda parecer, Iosseidai sigue siendo una criatura poderosa, pues la Jaula Exangüe le ha mantenido sano y bien alimentado. Golpear con brutalidad el generador de campo de energía que contiene al dragón o romper alguna de las agarraderas de metal que lo inmovilizan es suficiente para que la bestia se libere mientras ruge de manera ensordecedora.

La hora de la diplomacia

Después de lo ocurrido en la Flor del Río, la guardia de Sokia se hace cargo de la situación y tratan de restablecer el orden en la ciudad ahora que Jormungander no tiene poder para interponerse. En caso de que cualquiera de los dos dragones haya sobrevivido, levantará el vuelo y emprenderá una huida hacia el norte hasta encontrar un lugar en el que esconderse y descansar.

Los aventureros son llamados ante la prefecta Guo'Da, quien los espera en su despacho del Palacio de la Prefectura acompañada por la princesa Sembati y lord Harshu. Si los aventureros acuden, les pedirán amablemente que les cuenten todo lo ocurrido y que aporten las pruebas que hayan recuperado.

La participación de militares mida en este asunto, así como la carta que prueba que el emperador mida, o alguien de sus más cercanos consejeros, conocía y había autorizado a la general hipótida a emplear tecnología Peregrina y sangre de dragón con usos militares es muy preocupante para los tres diplomáticos. Lord Harshu y Sembati se muestran también aterrados por la idea de que los mida lleven siglos tratando de aumentar la capacidad mágica de sus ciudadanos mediante estudios de Chraunus para desarrollar un potencial arcano similar al de los elfos.

Sin embargo, los tres tienen claro que, si se hace público todo este proyecto, el Imperio Mida será visto como una amenaza por otros reinos cercanos y la guerra se desatará en cuestión de poco tiempo. Por ello, y celebrando que se ha puesto fin al proyecto Sangre de Dragones gracias a los aventureros, les propondrán quemar en el brasero del despacho las pruebas que relacionan a la corte imperial y culpar

DUELO DE DRAGONES

Es muy posible que el último enfrentamiento de esta aventura cuente con dos dragones, Iosseidai y Skalaxtras, ambos deseando matar al otro. La dragona de cobre es más experimentada y de mayor poder, por lo que puede acabar matando a Iosseidai. Como director de juego tienes varias maneras de plantear esta escena.

La primera opción es realizarla totalmente acorde a las reglas, realizando el combate entre Iosseidai y Skalaxtras mientras los aventureros participan en el combate de manera normal.

Otra opción es realizar la escena de manera mucho más cinematográfica, dejando de lado parcialmente a los jugadores. En cuanto Iosseidai se abalanza sobre su antigua rival y esta adopta su auténtica forma, ambos ruedan lanzando dentelladas y zarpazos, destruyendo la Flor del Río como si estuviese fabricada en papel. De esta manera, ambas criaturas mágicas combaten sobrevolando la ciudad y sembrando el caos con sus armas de aliento, lo que obliga a los personajes a tratar de salvar civiles y proteger la ciudad mientras tratan de acabar con Skalaxtras (o con ambos dragones, si no confían en ninguno de ellos).

Si los aventureros no intervienen en el combate, Skalaxtras se hace con la victoria, perdiendo la mitad de sus puntos de golpe debido a la fiera lucha contra el dragón azul pero arrasando parte de la ciudad en el proceso.

CERRANDO TRATOS CON LA CÁBALA

Si el grupo de juego forma parte de **Pioneros de Voldor** y tiene una influencia positiva con la Cábala de la Armonía Celeste, uno de sus ilustres miembros del círculo interior se pone en contacto con los aventureros. Cestor Naiel puede ser el mida adecuado para esta escena, pues ya ha aparecido en las aventuras **Armonía en la Tormenta** y **Ecos de Tiranía**.

La Cábala es consciente de todo lo realizado por los aventureros y les agradece haber acabado con un proyecto en el que el círculo interior tenía tan poco control. Por ello, les ofrece unirse a su prestigiosa organización a cambio de entregarle todas las investigaciones realizadas. También les ofrece que manipulen los hechos ocurridos para inculpar a Guo'Da y lord Harshu, de manera que la guerra entre Vadiana y el Imperio Mida sea inevitable.

de la responsabilidad del proyecto a la Cábala de la Armonía Celeste. De esta manera, asegura Guo'Da, «La paz se mantendrá entre nuestras naciones y el emperador no tendrá otro remedio que acabar con todos los políticos que colaboran con la Cábala».

Dejan la decisión en manos de los aventureros, a los que aseguran que, si no quieren colaborar, pueden marchar libremente con todas las pruebas y hacer con ellas lo que mejor crean. Si deciden colaborar en el plan de los tres diplomáticos, serán recompensados con una breve ceremonia en Sokia donde se les conceden honores por defender la paz y se les nombra guardianes de la ciudad entre los vítores de los cortesanos y la plebe. Si optan por llevar todas las pistas a Vadiana, a la capital de reino o alguna otra ciudad importante, serán recompensados generosamente por haber destapado semejante amenaza.

CONCLUSIONES

Los hechos ocurridos en esta aventura pueden tener repercusiones a lo largo de todo el continente, aunque muchas no puedan ser advertidas en el momento. El Imperio Mida es, con permiso de los elfos de Vindusan, la nación más próspera de Voldor, y su política de guardar bajo llave los artefactos más peligrosos de los Peregrinos les ha otorgado una reputación de luchadores por el orden y la paz en el continente. Sin embargo, a pesar de que el proyecto Sangre de Dragones tenía como objetivo dotar de recursos mágicos a toda la población, esto puede ser visto por otras naciones como un intento de los mida de situarse por encima del resto de reinos y así dominarlos.

Si los aventureros han colaborado en encubrir al imperio y toda la culpa ha recaído en la Cábala de la Armonía Celeste, sus miembros se ven obligados a esconderse en las sombras y su poder político y social se ve reducido hasta desaparecer. La conferencia de paz llega a buen puerto y todo parece indicar que no habrá guerra entre el Imperio Mida y Vadiana. Aun así, la militarización de las fronteras y el cese de la diplomacia ya es irreversible. Este clima de guerra fría provoca que el Imperio Mida, junto a la pérdida de varias escuadras al completo por el consumo de bebedizos alquímicos, provoca que frene el envío de destacamentos de ayuda a Mopán, lo que permitirá a los elfos Bastarre internarse en la región con mucha mayor facilidad, para desgracia del pueblo Mopán.

Si, por el contrario, los aventureros han optado por hacer pública la existencia del proyecto y hacer llegar la información a la corona de Vadiana, el clima bélico de la frontera se recrudece aún más. Aunque no hay grandes movimientos de tropas, son muchas las patrullas que se internan en terreno enemigo para acabar con exploradores y asaltar fortificaciones defensivas. Una lenta guerra comienza.

La última posibilidad es que los aventureros hayan optado por destruir o trasladar, todas las pruebas y documentos de la investigación, lo que hará que todo siga como hasta ahora: un clima tenso y carente de diplomacia pero sin conflicto abierto. Además, aquellos a quienes hagan llegar la información, como la Cábala o Movaris, contarán con todo lo necesario para continuar el proyecto Sangre de Dragones justo donde lo dejó Skalaxtras.

Experiencia

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

Enemigo	Puntos de experiencia
Soldado de la Escuadra Salamandra	1800
Salamandra	1800
Elemental de fuego	1800
Veterano	700
Guardia del almacén de Harumida	300
Guardián de Chraunnus reactivado	5000
Eldraned	2900

Aberración de cadenas y púas	1100
Caballero	700
Sacerdote	450
Jormungander	2900
Mutante alquímico	450
Skalaxtras	11 500
Iosseidai	5000

Objetivo	Puntos de experiencia
Salvar la vida de lord Harshu en la conferencia de Sokia	2000
Fugarse del santuario tras el arresto sin acabar con la vida de ningún guardia	2500
Sacar con vida a los eruditos del almacén de Harumida	2000
Encontrar a Eldraned antes de su captura	1500
Liberar a Eldraned de la prisión sin que nadie lo descubra	2000
Encontrar el laboratorio del proyecto Sangre de Dragones	3000
Liberar a Iosseidai	1000

Tesoro

A continuación se indica el valor de las recompensas ofrecidas a los aventureros y el precio que pueden obtener por vender algunos tesoros tanto a la Cofradía de Erekar como al gobierno de Tabalard. La Cábala de la Armonía Celeste y Movaris también tienen interés en comprar algunos de los objetos que pueden haber traído los aventureros, así que se incluye también el precio que dichas organizaciones estarían dispuestas a pagar por ellos. En la siguiente tabla se muestran los valores que pagan cada uno de los compradores:

Tesoro	Cofradía	Cábala	Movaris
Mapa de localizaciones de la fosa	2500	2500	2750
Espada matadragones	-	3500	4000
Diarios de investigación del proyecto Sangre de Dragones	5000	6000	6000
Equipamiento de investigación del laboratorio	8000	8000	-
Mapa de puntos débiles de Vadiana y Mopán	3000	5000	5000
Cadáver de Eldraned	-	2500	4000
Reliquias de los Chraunnus del almacén de Harumida	5000	3000	-
Losa antigua con grabados sobre alquimia	1500	-	1000
Kurskor		2500	3000

APÉNDICE I: ENEMIGOS

Soldado de la Escuadra Salamandra

Humanoide Mediano (mida), neutral maligno

Las escuadras de exploradores del Imperio Mida siempre han gozado de la reputación de ser las unidades más letales y valientes a las órdenes del imperio. Desde los tiempos de su fundación, la corte ha permitido a cada grupo de estos soldados de vanguardia que eligiesen una criatura que los representase, adoptándolo como nombre de la escuadra. Tras la incursión nocturna en Cuenca de Cuarzo, donde lograron prender fuego a más de una docena de naves élficas amarradas y huir sin ser vistos, nadie se sorprendió de que la escuadra adoptase a las salamandras, criaturas hechas de lava ardiente provenientes del plano del fuego, como símbolos de la tropa.

Los honores recibidos en una veintena de misiones con éxito les ha hecho ganarse un nuevo honor: ser una de las primeras escuadras en probar los beneficios de la alquimia de sangre para situaciones de conflicto bélico. Todos los integrantes de la escuadra han consumido gran cantidad del slagah, mal llamado Sangre de Dragones, y han desarrollado cualidades increíbles que los vuelve implacables en combate. Sin embargo, el equipo también se ha vuelto paranoide y errático, y muchos miembros sufren episodios de violencia descontrolada. Aunque las primeras mutaciones han comenzado a surgir entre los integrantes de la Escuadra Salamandra, lo disimulan cubriendo sus rostros con telas de color carmesí, dejando a la vista solo sus ojos de aspecto de reptil.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)

Puntos de golpe: 81 (9d8+36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	8 (-1)	6 (-2)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +1

Inmunidades al daño: Relámpago

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Común y gengo

Desafío: 5 (1800 PX)

Acciones

Arma de aliento (recarga 5-6). Puede usar su acción para exhalar energía destructiva, que cubre una línea de 5 pies de ancho y 30 pies de largo. La CD de esta tirada de salvación es 14. Si la criatura falla la tirada recibe 4d6 puntos de daño y, si tiene éxito, la mitad.

Regeneración. El soldado recupera 7 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño por ácido o por fuego, este rasgo no funciona al principio del siguiente turno. El soldado de la Escuadra Salamandra solo muere si empieza su turno con 0 puntos de golpe y si no se regenera.

Multiataque. El soldado realiza tres ataques de espada. Puede realizar un ataque de mordisco en vez de uno de espada.

Espada. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8+4) puntos de daño cortante.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d6+4) puntos de daño perforante.

General Jormungander

Humanoide hipótida (mida), legal maligno

Siendo una de las generales del ejército del Imperio Mida que más condecoraciones ha recibido en el último siglo, esta robusta hipótida se ha convertido en un símbolo de la fuerza y lealtad de las tropas imperiales. Proviene de varias generaciones de militares mida que encontraron en el ejército la forma de medrar al asentarse en Sokia tras su fundación. Jormungander ha viajado por todo el Imperio durante lustros, pero siempre disfruta de volver a su Sokia natal a pesar de la mala relación que guarda con la prefecta Guo'Da.

Cuando Jormungander se propone un objetivo, nada puede evitar que lo logre. Solo la ley del emperador es un límite que nunca se ha arriesgado a romper. Aunque siempre ha despreciado a cortesanos y burócratas, ha encontrado en la Cábala de la Armonía Celeste los aliados idóneos para convertir al Imperio en una máquina de guerra imparable que tome el poder del xion legado por los Peregrinos y se imponga por encima de elfos y humanos.

Clase de Armadura: 17 (Armadura de Placas y Mallas de Xion y Mithril)

Puntos de golpe: 112 (15d8+45)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +8, Sab +4

Habilidades: Atletismo +10, Intimidación +5, Historia +5, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Común, gengo y élfico

Desafío: 7 (2900 PX)

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

Acciones

Multiataque. La general realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Garra del trueno. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 7 (1d6+4) puntos de daño contundente y 9 (2d8) de daño de relámpago. Un enemigo a 5 pies del objetivo sufre 4 (1d8) puntos de daño de relámpago.

Pistola solar. Ataque de arma a distancia: +3 al ataque, alcance 60/240 pies, recarga (1 disparos), un objetivo. **Impacto:** 18 (4d8) puntos de daño radiante.

Eldraned

Humanoide Mediano (elfo), neutral maligno

Resolutivo y letal, Eldraned ha dedicado siglos a perseguir y acabar con posibles amenazas a la hegemonía de los elfos Bastarre sobre el resto de habitantes del continente. A las órdenes del rey Falesin, este obediente soldado ha acabado con la vida de decenas de nobles humanos y eruditos mida, evitando así que lleven a cabo descubrimientos o alianzas de los que podrían beneficiarse las razas inferiores. Incluso antiguos compañeros, ahora elfos de Vindusan, han encontrado la muerte a manos de Eldraned. No solo se trata de un asesino entrenado con un gran dominio de la cadena armada y un talento innato

para el uso de venenos, sino que cuenta también con capacidades maléficas fruto de la sangre infernal que corre por sus venas, pues fue engendrado tras las relaciones de su madre con un diablo de la cadena.

Tras perder a todos sus subordinados a manos de la Escuadra Salamandra, Eldraned se ha visto forzado a refugiarse en Sokia y replantar por completo su operación. Su objetivo, el alquimista que está desarrollando el slagah, permanece fuera de su alcance y difícilmente podría acabar con él sin el apoyo de sus hombres. Aunque muestra cierto sadismo y disfruta de su trabajo, Eldraned no es un suicida, por lo que siempre medita bien su próximo movimiento y trata de adelantarse a sus rivales.

Clase de Armadura: 17 (Coraza)
Puntos de golpe: 95 (10d10+40)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +4, Car +5
Resistencias al daño: Frío; fuego y veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Infernal, élfico y común
Desafío: 7 (2900 PX)
Vista de diablo. Puede ver también en la oscuridad mágica.
Asesino danzante. Los ataques de oportunidad dirigidos contra Eldraned siempre cuentan con desventaja.

Caminante de la sombra. Eldraned puede, como acción adicional, teleportarse hasta una distancia máxima de 1000 pies en una única dirección, sin necesidad de ver el destino, siempre que se encuentre en un lugar con sombra o penumbra. Este talento no puede utilizarse de nuevo hasta completar un descanso breve o prolongado.

Acciones

Multiataque. Eldraned realiza dos ataques con su cadena y uno con el puñal del extremo.

Cadena. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante. Eldraned agarra al objetivo (escapar CD 14) si no está agarrando ya a otra criatura. Hasta que la presa termine, el objetivo está apesado y recibe 7 (2d6) puntos de daño perforante al principio de cada uno de sus turnos.

Puñal. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1+4) puntos de daño perforante. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o sufre 2D8 de daño por veneno y obtiene el estado Envenenado hasta que realice un descanso breve o prolongado.

Reacciones

Máscara desconcertante. Cuando una criatura que pueda ver empieza su turno a 30 pies o menos de él, Eldraned puede crear una ilusión con la apariencia de un ser querido difunto o un enemigo acérrimo de la criatura. Si la criatura puede ver al elfo, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para no quedar asustada hasta el final de su turno.

Aberración de cadenas y púas

Aberración Grande, caótica maligna

Allá por donde pasa Eldraned el acero se retuerce y contorsiona como si una fuerza demoníaca lo poseyese y el metal se resistiera inútilmente. Por culpa de su linaje infernal, es

común que grandes concentraciones de metal, como cadenas de presidios o herramientas de forja, se unan para armar estas monstruosidades que siguen a su creador a donde quiera que vaya. Sus cuerpos son una masa informe de cadenas y púas afiladas que se entrecruzan y serpentean, encogiéndose y desplegándose mientras avanzan, implacables. Son seres con una inteligencia parcial, cuyos chirridos de metal retorcido recuerda al lamento de los moribundos, y tratan de abalanzarse y trocear a cualquier ser vivo a su alcance.

Clase de Armadura: 13 (Armadura natural)
Puntos de golpe: 85 (10d10+30)
Velocidad: 20 pies, 20 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	3 (-4)

Resistencia al daño: Contundente y perforante
Inmunidades al daño: Ácido, frío
Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, tumbado
Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8
Idiomas: Entiende infernal
Desafío: 4 (1100 PX)
Amorfo. La aberración puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pie pulgada de anchura sin apretujarse.

Tregar como una araña. La aberración puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Material conductor. Los ataques y conjuros que causen daño de relámpago siempre se realizan con ventaja contra esta criatura.

Acciones

Multiataque. La aberración realiza dos ataques con sus cadenas llenas de púas y ganchos.

Cadenas llenas de púas y ganchos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño perforante. Los objetivos impactados por este ataque deben tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedan lacerados, perdiendo 1d6 puntos de golpe al inicio de cada turno hasta que reciban curación mágica o lleven a cabo un descanso breve o prolongado.

Mutante alquímico

Aberración Mediana, caótica maligna

La alquimia de sangre, nombre con el que se conoce popularmente a los intentos de hibridar distintas especies mediante magia y sangre, es una ciencia arcana inestable y caprichosa. Aunque unos pocos eruditos expertos han logrado dominar este arte, muchos otros han creado toda clase de monstruos retorcidos y deformes, cuyos cuerpos no dejan de cambiar en un vano intento de rechazar la nueva esencia y la mente se fragmenta, enloquecida, intentado huir de tamaño sufriendo.

Los científicos mida del proyecto Sangre de Dragones han creado decenas de estos monstruos a lo largo de la historia del proyecto antes de poder estabilizar el compuesto denominado slagah. Dado que el Imperio Mida se compone de ciudadanos de distintas especies y el objetivo del proyecto era potenciar a todas ellas, no solo reclusos mida han sufrido este destino horrendo.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 42 (6d8+12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +4

Resistencias al daño: Relámpago

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado, hechizado

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

Idiomas: Común y gengo

Desafío: 2 (450 PX)

Mutación imposible. La mezcla de sangre de dragón y otras criaturas que recorre su cuerpo lo hace mutar de maneras funestas. Cada mutante alquímico cuenta con dos mutaciones aleatorias de la siguiente lista:

1d8	Mutación
1	Grandes mandíbulas. Posee un ataque de mordisco (+5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. <i>Impacto:</i> 12 (3d4+3) puntos de daño perforante) que puede utilizar en lugar de su único ataque normal.
2	Cuerpo escamado. Aumenta en dos su clase de armadura, pasando a ser 17.
3	Sangre corrosiva. Siempre que sufre daño, todas las criaturas a 5 pies de distancia sufren 1d6 de daño de ácido.
4	Cuadrúpedo. Su velocidad de movimiento pasa a ser de 50 pies. Si el mutante se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque en el mismo turno, el objetivo recibe 7 (3d4) puntos de daño adicional.
5	Magia residual (recarga 5-6). El mutante puede, como acción adicional, volverse invisible mágicamente hasta que realice un ataque.
6	Ojos de dragón. El mutante cuenta con vista ciega de 30 pies de alcance y su percepción pasiva pasa a considerarse 13.
7	Alas vestigiales. El mutante ignora el daño producido por caídas, su salto largo pasa a ser de hasta 40 pies y su salto hacia arriba es de hasta 20 pies, tanto si empieza corriendo como si no.
8	Aliento de relámpago (recarga 5-6). Exhala relámpagos en una línea de 30 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones

Garras y dientes. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Guardián de Chraunus reactivado

Constructo Grande, no alineado

El afán de la Cábala de la Armonía Celeste por recuperar cualquier herramienta creada por los Peregrinos antes de que cayese en manos del control imperial les ha llevado a tener reservas ingentes de pequeños recambios de toda clase de

herramientas y construcciones. Sus eruditos han logrado reactivar, por lo menos de manera parcial, alguno de los grandes constructos que el antiguo tirano Chraunus creó por centenares para proteger sus dominios. Esto se ha logrado gracias a los cuerpos troceados que recuperó uno de los equipos de campo que actuaron bajo la Cordillera de Xarkaz.

De aspecto robusto y desgastado, los guardianes de Chraunus son constructos de aspecto humanoide de gran tamaño, con más de 10 pies de alto y varias toneladas de acero encima. El funcionamiento de su estructura interna es un misterio para los mids, y es una suerte haber encontrado varios de ellos cuyo interior ha permanecido sellado durante siglos. Se teoriza que están animados gracias a un núcleo de xion que les dota de su más poderosa arma, un haz de energía que surge de las junturas de su cubierta, calcinando a quien se acerque demasiado. Gracias a sus fuertes brazos acabados en dedos prensiles son capaces de emplear armas con una soltura capaz de sorprender a los grandes duelistas del continente.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 120 (12d10+48)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	10 (+1)	1 (-5)

Inmunidades al daño: Ácido, 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 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: Entiende peregrino

Desafío: 9 (5000 PX)

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

Forma inmutable. El guardián de Chraunus es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

Armadura rúnica. El guardián tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Corazón ardiente de xion. Al final de cada turno del guardián de Chraunus todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de distancia sufren 2d6 de daño radiante. Cuando pierde la mitad de sus puntos de golpe máximos, el daño aumenta a 3d6. Vuelve a aumentar hasta 4d6 cuando le restan 20 puntos de golpe. Al ser destruido, todas las criaturas que se encuentran a 10 pies del guardián sufren 5d6 de daño radiante.

Acciones

Multiataque. El gólem ejecuta dos ataques, uno de golpeazo y otro con la lanza de guerra. Puede sustituir ambos ataques por el haz de energía.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10+5) puntos de daño contundente.

Lanza de guerra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d12+5) puntos de daño contundente.

Haz de energía (recarga 5-6). Dispersa energía en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si falla, recibe 42 (12d6) puntos de daño radiante y, si tiene éxito, la mitad. El Corazón ardiente de xion no causa daño al terminar un turno en que se ha empleado este ataque.

APÉNDICE II: LA CIUDAD DE SOKIA

Ciudad Grande: 21.690 habitantes (70% mida, 7% hipótidos, 6% medianos ribereños, 5% anuros, 5% mopán, 3% vadanios, 2% dracónidos, 1% zabarios, 1% otros).

Límite de dinero: 20.000 po.

Guardias: 200 guardias patrullando en todo momento. Durante los eventos de Sangre de Dragones hay 300 legionarios del Imperio Mida reforzando la seguridad debido a la conferencia de paz.

Autoridad: Prefecta Guo'Da.

Religiones mayoritaria: Culto imperial a los ancestros, Armonistas de Arastu y Ahuraz, Logias del Peregrino.

Aspecto

Sokia es una importante ciudad que sirve como capital de la Prefectura de Kaosi, situada al suroeste del Imperio Mida y con frontera con Vadania y las salvajes extensiones de las Selvas de Zefiria. Ocupa el fondo del valle del Jianquan, una llanura aluvial en la que hay escasos árboles. Sokia se ha ido desarrollando sobre las pequeñas islas del caudaloso río Zian, formando con el tiempo un sistema de canales y puentes que ha terminado por conectar las dos orillas. Su situación fronteriza le ha dado un carácter marcadamente cosmopolita, con habitantes originarios de las distintas culturas que pueblan la región, más rústico y recio que otras urbes mida. Las viviendas son bajas, de no más de dos alturas, y tienden a estar dotadas de pequeños embarcaderos particulares. Los árboles gigantes que los mida emplean para construir sus edificios (y que tanta fama han dado a Nakuro) aquí son escasos y muy jóvenes, pues el terreno no es propicio para ellos y hacerlos crecer es ciertamente laborioso. Hay apenas media docena de recios árboles phraramah, en los cuales la prefectura ha instalado la cárcel de la región, el palacio prefectural y un templo dedicado a los ancestros, entre otros edificios de cierta relevancia.

Numerosas embarcaciones circulan por sus canales, empleando distintos afluentes y canales para transportar mercancías. Apenas hay agricultura alrededor de la ciudad, dado que esta depende del alimento generado por las aldeas que jalonan todo el territorio de la Prefectura, aunque la pesca y caza de los grandes animales que habitan el Zian sigue siendo una importante actividad económica a día de hoy.

Al no tener una historia tan antigua como otras ciudades del Imperio Mida ni estar construida sobre restos del pasado, Sokia es vista como una aldea de reciente construcción por los habitantes de otras ciudades imperiales. Aun así, los sokianos sacan pecho, orgullosos de lo mucho que han logrado avanzar habiendo empezado desde cero en una tierra tan violenta como es la frontera suroeste.

Historia

El Imperio Mida no se expandió hacia el suroeste de Zefiria hasta hace tres siglos. En un principio, el proyecto del gobierno de Nakuro era formar una gran prefectura que abarcara todo el territorio hasta el margen derecho del río Xomindar, mas la presencia de varios estados menores y del reino del Mopán supuso un enorme freno a dichas aspiraciones. Tras una serie de deliberaciones, el emperador decidió formar solo una pequeña prefectura a la que puso el nombre de su nieto más joven: Kaosi. Se construyó la capital en una pequeña isla llamada Sokia (de la cual tomó nombre), que se encontraba

en medio del caudaloso río Zian, con el fin de optimizar las comunicaciones. Con el tiempo, esta empezaría a expandirse, construyendo sobre los peñones ribereños y fabricando plataformas para albergar más y más edificios. Para ello se contrataron numerosos hipótidos, anuros y medianos ribereños que tras trabajar en la construcción de Sokia optaron por quedarse en la ciudad.

El Imperio Mida esperaba que la nueva prefectura sirviese como catalizador de la expansión de la cultura imperial por la región, facilitando con el tiempo la anexión pacífica del territorio, pero enseguida quedó patente lo poco realista de sus aspiraciones. Los pueblos de Zefiria siguen siendo igual de independientes, primitivos y, en ocasiones, hostiles; y en consecuencia la Prefectura de Kaosi ha quedado relegada a ser la menor, más violenta y menos avanzada circunscripción territorial del Imperio Mida, poco más que un parapeto que mantiene alejados a vadanios, saurios y «zefirios salvajes» de las prefecturas más prósperas del este. Para los políticos y funcionarios de la administración imperial ser enviado a Kaosi se considera un castigo o casi un exilio, al contrario que para los militares, para los que servir en Kaosi es algo deseado, pues los constantes enfrentamientos fronterizos ofrecen muchas oportunidades de promoción.

Durante siglos la ciudad ha sido la punta de lanza de las acciones pacificadores del Imperio Mida en la región, pero durante el largo reinado de la prefecta Guo'Da, una política entregada a la paz y la estabilidad, Sokia ha pasado a convertirse en una ciudad comercial de cierta importancia. Mercaderes de toda la región, incluso aquellos pueblos enemistados con el Imperio Mida, saben que la capital de Kaosi es un lugar seguro para dedicarse a los negocios. Un dicho mida de nuevo cuño afirma, no sin cierto desprecio, «Incluso un saurio puede esperar un trato justo en Sokia».

Principales localizaciones

A continuación se describen las localizaciones más importantes de Sokia:

A. SANTUARIO DE LOS ANCESTROS UCHAKAN

Construido en lo alto del más alto de los phraramah de Sokia, el Santuario de los Ancestros es una bella pagoda construida en madera carmesí y jade, con docenas de temples dedicados a honrar la memoria de los fallecidos. Sus ramas están recubiertas por largas telas multicolores con nombres escritos en ellas. En Sokia es tradición cremar el cuerpo y depositar las cenizas en pequeñas vasijas que se instalan dentro del árbol para crear un nexo permanente entre el mundo de los vivos y de los muertos. El Uchakan es dirigido oficialmente por la propia prefecta, quien es famosa por su don para contactar con los muertos, aunque el día a día corre a cargo de Xergú (mida sacerdote NB), un joven de aspecto jovial famoso por organizar anualmente la ceremonia de los farolillos voladores con los que se recuerda a los fallecidos.

B. PALACIO DE LA PREFECTURA

Ocupando la mayor de las islas de Sokia se encuentra un vigoroso phraramah que alberga el palacio donde se encuentra el gobierno del territorio, localizado en la copa del mismo y a lo largo de todo el tronco. En su interior hay docenas de despachos, archivos, bibliotecas y cámaras seguras donde un pequeño ejército de funcionarios gestionan el día a día del territorio. Aquí se encuentra el despacho de la prefecta

Guo'Da, así como el juzgado imperial dirigido por la jueza **Keyna Angmar** (mida jueza, LN) donde se dirimen las cuestiones más graves.

C. PRISIÓN DE AKANG TAN

La prisión más importante de Kaosi ocupa las ramas más altas de un pharamah situado en la zona más turbulenta del río Zian en su paso por Sokia, con fuertes corrientes que discurren entre numerosas rocas afiladas como cuchillas. Akang Tan es un lugar de fama siniestra pese a los esfuerzos de Guo'Da por dar un trato digno a los prisioneros, ya que en el pasado se cometieron terribles abusos en su interior. Solo es posible llegar a Akang Tan volando, mediante medios mágicos o ascendiendo por los troncos principales, vigilados por varios guardias. A los pies del árbol está la pequeña fortaleza que sirve como oficina del alcaide: **Mali Kanda** (mida soldado NM). Kanda es una mida con estrechos lazos con

las élites de la ciudad, quien es tenida en alta estima por la prefecta debido a su diligencia y lealtad demostradas. Lo que la prefecta desconoce es que la auténtica Mali Kanda ha sido asesinada por la Cábala de la Armonía Celeste, que la ha sustituido por una doble llamada Shivemer. Esta se encarga de suministrar conejillos de indias para los experimentos de la facción radical en los estudios de alquimia de sangre.

D. EL COCODRILLO FERMENTADO

La peor posada de Sokia es la más popular entre aventureros y exploradores. Lo es por sus bebidas baratas, mugrientas mesas llenas de juegos violentos, enorme discreción garantizada por la falta de luz y jarana constante, abundancia de potenciales socios entre la diversa parroquia y sus habitaciones adaptadas para criaturas grandes o con hábitos acuáticos. El Cocodrilo Fermentado se encuentra en la zona más pobre del sur de Sokia, donde el río Zian transporta todos los desechos del



resto de la ciudad, y se encuentra rodeado por viviendas de madera mohosa habitadas por menesterosos. La posadera es **Andali** (mida posadera N), una antigua exploradora de Vajra aficionada a la caza de depredadores fluviales y una consumada cocinera, aunque la seguridad corre a cargo del silencioso **N'Gati** (mopán matón, NC).

E. LA TORRE EMPAPADA

Sokia carece de murallas, pues confía en las fortalezas que jalonan la prefectura para protegerse, pero sí cuenta con una fortificación situada en una isla en forma de espolón al norte de la ciudad. Es una alta torre de roca negra construida para controlar el tráfico fluvial, y que está dotada de unas cuantas balistas de repetición, así como cañones de azufre y salitre con carbón capaces de expulsar largas lenguas de fuego. Aunque durante el largo gobierno de Guo'Da ha entrado en un proceso de abandono, esta situación se ha revertido. Durante los últimos meses la general Jormungander ha instalado más de un centenar de tropas en el interior en previsión a un nuevo conflicto. La Torre Empapada está atestada, y el baluarte ha recuperado su antiguo esplendor como fortaleza militar.

F. EL MERCADO FLOTANTE DEL CANAL DE LAS MONEDAS

La mayor parte de pequeños mercaderes de Sokia carecen de una localización fija en la que presentar sus productos, optando por subirlas a una embarcación para luego recorrer el conocido como Canal de las Monedas. Todos los días este cauce de la ciudad se atesta de exóticas barcas cargadas de alimentos, artesanías e incluso servicios que se desplazan a lo largo de todo el día proclamando a gritos las virtudes de sus productos. El mercado flotante sirve así mismo como mentidero de Sokia, y en él abundan los pillos y caraduras pese a los esfuerzos de la guardia. Hay varias bandas de ladronzuelos muy hábiles saltando de barca en barca con el botín sacado de las faltriqueras de sus víctimas, aunque algunos bribones actúan solos, como **Q'ug Minin** (anuro ladrón CB), el más famoso de ellos. Quienes deseen obtener información fresca sobre la ciudad deben recurrir a la barca de **Banjar Muara** (mida espía NM), un viejo amargado con ojos por toda la ciudad que no tiene problema en abrirlos para sus clientes si estos pagan bien.

G. LA FLOR DEL RÍO

Situada en una apartada islilla al norte de Sokia se encuentra una exclusiva y elegante posada sostenida a baja altura por un robusto árbol y dotada de altos muros que protegen la intimidad de los clientes. En la Flor del Río solo se sirven los tés más fragantes, las viandas más sabrosas y los dulces más exquisitos, que se complementan con las danzas más extravagantes y el opio más intenso. El propietario de esta magna institución es un **Mankanankong Akong Peteng** (mida empresario NM), patriarca de un linaje que lleva casi una centuria gestionando la Flor del Río.

H. EL ARMONIUM

Eurana y Ahuraz son adorados por los Armonistas, una religión de corte místico que los considera los padres de la auténtica civilización mida y que ve en los dos satélites de Voldor a sus dioses. Los Armonistas buscan entender la voluntad de las deidades en los movimientos astrales de Cercion y Acear, convencidos de que cumpliendo con sus proyectos el Imperio Mida alcanzará la armonía total: una civilización mágica en sintonía con Voldor. En Sokia, su templo es el Armonium, un

enorme phraramah que mediante la magia pudo crecer del lecho del río Zian. El Armonium cuenta con embarcaderos, una gran biblioteca, una escuela dedicada al conocimiento mágico y la formación de funcionarios imperiales, un pequeño hospital y un enorme centro de estudio astronómico. El Armonium es dirigido por una pareja de clérigos: **Elang de Cercion** (mida clérigo LB) y **Maikai de Acear** (mida mago LB).

Personalidades relevantes

Además de los habitantes ya mencionados y los presentes durante la aventura, los siguientes personajes desempeñan un papel destacado en la vida de Sokia:

Xergú (mida sacerdote LB): El joven mida Xergú apenas ha residido en Sokia durante un lustro, pero ya se ha ganado a todos sus habitantes con su simpatía y la fuerza que denotan sus intensas charlas sobre responsabilidad y buenas acciones. Pasa la mayoría del tiempo en el Santuario de los Ancestros, donde prepara con dedicación los distintos rituales y pasa las horas libres educando a jóvenes mida y medianos en las tradiciones ancestrales del Imperio Mida.

Jefe de la guardia Güiliam (mida guerrero NB): Bajo su perenne sonrisa y jovial voz, el jefe Güiliam esconde una mente vivaz y un enorme sentido por la responsabilidad. Es además un guerrero prodigioso, que en combate blande con sonora eficacia su hacha de batalla. En la década que lleva dirigiendo a los perseverantes guardias de Sokia se ha esforzado por reducir los enfrentamientos entre los locales y los visitantes, especialmente los saurios o los vadanios, y por extender entre la soldadesca las directrices de la prefecta Guo'Da. Sabe cuándo tener mano izquierda y cuándo mirar hacia otro lado, y hace tiempo que entendió que a veces la justicia necesita algún que otro pequeño empujón desde canales extraoficiales.

Hougan Zuzun Bowbasimi (Chamán zefirio CN): En una cabaña ensamblada sobre el caparazón de una enorme tortuga, siempre en movimiento por los canales de Sokia, vive un extraño sacerdote zefirio. A chamán (según dice él) famoso por sus contactos «con el más allá». Zuzun Bowbasimi es un sujeto delgado, con mórbidos tatuajes por todo su cuerpo y un gusto extraño por vivir rodeado de insectos, arácnidos y serpientes; que habla con acertijos, dobles sentidos y rimas siniestras. Se comenta que tiene la capacidad de traer a la gente de la muerte... si se está dispuesto a pagar su precio.

Drokan (anuro guía NB): Quienes quieran explorar las salvajes extensiones del Imperio Mida y las Selvas Azules de Zefiria harían bien en contratar un guía. Y en Sokia se comenta que ningún guía es mejor que el pequeño Drokan, un anuro de vivos colores que lleva diez años organizando aventuras selváticas. Conoce multitud de refugios, fuentes de agua potable y poblaciones (hostiles o pacíficas). A Drokan no le mueve solo el oro, al que tampoco hace asco, sino su curiosidad. Su mayor esperanza es hacer un descubrimiento que le permita poner su nombre en los libros de historia.

Oreshan Lomodorado (anticuario mida N): Este anciano mida, muy reconocible por el pelaje dorado que cubre su lomo, es poseedor de una de las más extensas colecciones de arte y libros antiguos de este lado del continente. Las ansias por almacenar antigüedades le han llevado a dejar de lado el resto de su vida, convirtiéndose en una obsesión. Vive en una gran casa del distrito fluvial, descuidada y llena de suciedad, junto a los hombres que contrata para vigilar su enorme colección.

APÉNDICE III: ALQUIMIA DE SANGRE

Los Peregrinos trajeron a Voldor la conocida por los eruditos como alquimia de sangre, con la que crearon a sus legiones de esclavos que hoy en día habitan el continente. Gracias a ella podían combinar rasgos deseables de distintas especies en un único individuo, potenciar la fuerza o la inteligencia de sus esclavos, o crear vida desde la muerte. Y, aunque su civilización pareciera haber alcanzado la perfección en esta macabra ciencia, lo cierto es que algunos Peregrinos jamás cesaron de experimentar para ir más allá con la alquimia de sangre.

Uno de los más infames investigadores en este campo fue Chraunus el Extinguido, quien buscaba elevar hacia una naturaleza más perfecta a sus esclavos... y semejantes. No fue el único. Aún podemos leer en viejos manuscritos y placas de metal los horrores que desataron individuos como Tarssaius de las Profundidades o Miurek de los Cien Rostros. Cómo combinaron la sangre de sus esclavos con energía arcana y sustancias antinaturales para deformar sus cuerpos y proveerles así de un vigor sin fin, para dotar a un ser inteligente de las características sobrenaturales de un monstruo o transformar a docenas de individuos en un ser con una sola mente.

Cuando la Era de los Peregrinos terminó, la ciencia de la alquimia de sangre no desapareció, pues numerosos miembros de las razas jóvenes han tratado de comprender sus misterios, de dominar ese poder. La mayoría mueren envenenados o deformados por sus propios experimentos, algunos logran sobrevivir alcanzando éxitos menores, y apenas un puñado han comprendido la alquimia de sangre de tal modo que puedan comenzar a caminar tímidamente a la sombra de los Peregrinos. En estos días la Cábala de la Armonía Celeste es el colectivo que ha conseguido los mayores éxitos, aunque el Sumo Boticario de la Garra Dyeter y los morlocks de Sima Extraña van a la zaga.

Practicar alquimia de sangre

Elaborar bebedizos de la alquimia de sangre es un proceso costoso y difícil de dominar que se puede realizar durante el periodo de descanso. Para practicar la alquimia de sangre debes ser competente con suministros de alquimista. Así mismo, debes disponer de un laboratorio funcional y sangre fresca de las criaturas de las que se quiere destilar sus talentos (usualmente 2 libras de sangre suele bastar para una sola dosis). También es necesario un cristal de xion cargado de al menos seis pulgadas de longitud e ingredientes alquímicos valorados en 1000 po. Por cada día de descanso que dediques a esta actividad puedes tratar de elaborar una única dosis de *mutágeno*, consiguiéndolo solo si superas una prueba de Inteligencia (Arcanos) o Sabiduría (Medicina) CD 16. Si se falla la tirada, la sangre se echa a perder.

Consecuencias y locura

Un *mutágeno* es un bebedizo que altera el cuerpo y la mente, marcando para siempre a quien lo utiliza. Quien lo consume deberá superar una tirada de Salvación de Constitución CD15 o adquirir una «transformación», que durará 1d10 x 10 horas y que se extraerá de la lista de mutaciones de su *mutágeno* mediante una tirada de 1d6 (cada *mutágeno* tiene su propia tabla). Solo podrá eliminarse una mutación antes de tiempo mediante el lanzamiento de un conjuro de Restablecimiento o similar, perdiendo a su vez los efectos positivos del *mutágeno*. Una vez termine ese plazo, la «transformación» termina y el cuerpo vuelve a la normalidad. En ese momento se debe

realizar otra tirada de salvación de Sabiduría a CD 6, aunque el director de juego puede incrementar esta dificultad si el personaje está abusando del uso de *mutágenos*. Si falla, obtiene inmediatamente una locura indefinida (**El Resurgir del Dragón**, página 163) que se puede curar según las reglas básicas de locura.



Los mutágenos de la Cábala de la Armonía Celeste

Los siguientes mutágenos han sido desarrollados por la Cábala de la Armonía Celeste a lo largo de los últimos siglos, aunque otros grupos e individuos han inventado los suyos propios, muy parecidos. La especialidad de los estudiosos de la alquimia de sangre de la organización es destilar las capacidades extraordinarias de distintas criaturas para crear híbridos imperfectos pero poderosos. Los mutágenos son peligrosos, pues aunque dan gran poder a quien se expone a ellos, erosiona la voluntad y cordura del consumidor, destrozando su ser en el largo plazo.

SLAGAH

Poción, muy rara

Cuando consumes este pegajoso líquido color cobalto tu cuerpo empezará una imperfecta transformación hacia algo similar a un dragón azul. A lo largo de un doloroso cambio, adquirirás durante 1d4 horas una mejora de +3 a tus valores de Fuerza y Constitución, Inmunidad al daño relámpago, Vista ciega 20 pies y de arma de aliento, que se describe más abajo.

Aliento de relámpago (recarga 5-6). El consumidor de slagah exhala relámpagos en una línea de 25 pies que tiene 2 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si falla, recibe 25 (5d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Transformación:

1-2. Cuerpo escamoso: Tu cuerpo se deforma cuando se ve recubierto por duras escamas de color azulado, tus extremidades se parten para facilitar la aparición de espolones óseos y la adquisición de rasgos dracónidos. Tu Carisma se reduce en 3 puntos y sufres desventaja en todas las pruebas relacionadas con interacciones sociales que tengan que ver con tu aspecto físico.

3-4. Alteración del yo: Tu mente cambia cuando el slagah trata de convertirte en algo más parecido a un dragón que a un mortal. Sufres desventaja en las pruebas de Carisma que tengas que hacer a la hora de interactuar con criaturas no-draconianas.

5-6. Ansia de destrucción: Sencillamente no sabes parar cuando empiezas a destrozar cosas. Cuando acabe el combate debes superar una Tirada de Salvación de Sabiduría CD 15 para no seguir atacando a quienes te rodean, incluso a tus aliados, aunque prefieres dirigir tu ansia hacia desconocidos.

ESENCIA DE TROLL

Poción, muy rara

Cuando bebes esta aceitosa sustancia de color verdusco empezarás a gozar del vigor de los trolls, así como de su famosa capacidad regenerativa. La transformación consume una enorme cantidad de energía, por lo que cuando acabe estarás muy hambriento. Cuando el cambio haya concluido obtendrás durante 1d4 horas un olfato agudizado que te otorgará ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato, ventaja en las tiradas de salvación de Constitución, visión en la oscuridad 40 pies y la regeneración esencial que se describe a continuación.

Regeneración esencial: El consumidor de Esencia de troll recupera 7 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño por ácido o por fuego, este rasgo no funciona al principio de su siguiente turno.

Transformación:

1-2. Gigantismo: Tu cuerpo se desarrolla de forma exagerada y desproporcionada. Pierdes 4 puntos de Destreza y aumentas una categoría de tamaño.

3-4. Belleza troll: Tu piel adquiere un tono enfermizo, tu boca se ensancha para acomodar tus nuevos y repugnantes dientes. Sufres desventaja en todas las pruebas de Carisma para interaccionar de forma positiva con otros humanoides.

5-6. Ansia devoradora: Tienes hambre, mucha hambre, aunque tu tripa esté llena e hinchada te cuesta parar... y harás lo que sea para seguir comiendo. Cuando comas algo debes superar una Tirada de Salvación de Sabiduría CD14 para parar, si no seguirás comiendo sin importar el estado del alimento o el daño que sufras.

ANULACIÓN MÁGICA

Poción, muy rara

Consumiendo esta áspera solución salina sentirás cómo tu conexión con los hilos invisibles del poder arcano se disuelven, capaz de negar las capacidades mágicas de quienes te rodean tal y como pueden hacer solo unos pocos monstruos. La transformación es instantánea, pero durante un corto periodo de tiempo perderás el uso de tus sentidos. Cuando el cambio haya concluido obtendrás durante 1d10 días un aura antimagia de 10 pies, igual que con el conjuro *Campo antimagia*.

Transformación:

1-2. Los mil ojos: Tu cuerpo se ve recubierto de ojos ciegos y de aspecto insano, incluyendo uno central y de gran tamaño donde antaño estaba el ombligo. Sufres vulnerabilidad al daño perforante.

3-4. Sentidos mustios: Mediante el proceso de cambio algunos de tus sentidos se ven mermados, por lo que perderás la capacidad de percibir los colores y el sentido del gusto.

5-6. Devorador de magia: Pierdes la capacidad de alimentarte de comida usual y pasarás a necesitar únicamente alimentos generados mediante magia, como la que genera el conjuro *Buenas bayas* o similares.

UNO DEL ENJAMBRE

Poción, muy rara

Deberás tragarte de una sola vez esta poción de aspecto ordinario, que hormigueará por tu garganta como si fueran un millar de insectos hasta tu estómago. La transformación será inmediata, si bien sentirás un hambre acuciante durante el resto del día. Cuando termines serás capaz de convertirte durante 1d6 horas en un enjambre de insectos. Pasarás a poder trepar por superficies difíciles pudiendo incluso recorrer el techo boca abajo sin tener que hacer pruebas de característica, sentir vibraciones a 35 pies, moverte a través de cualquier abertura por la que quepa un cuerpo Diminuto y serás inmune a los estados Agarrado y Apresado.

Transformación:

1-2. Carroñero: Tu estómago ya no admite la comida normal, por lo que solo podrás alimentarte de carroña en avanzado estado de descomposición.

3-4. Mente insectoide: Algo en tu mente ha cambiado, pues ahora no entiendes el mundo como tus semejantes sino que tu horizonte mental es más parecido al de un insecto. Sufres desventaja en todas las pruebas de Carisma que realices para influir positivamente a la gente.

5-6. Organismo extraño: Tu sangre pasa a ser verde, tus órganos tienen formas diferentes, todo tu ser tiene una forma abominable más similar a un híbrido entre humanoide e insecto. Te conviertes en una abominación espantosa y repugnante, perdiendo 4 puntos de Carisma durante el proceso.

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.

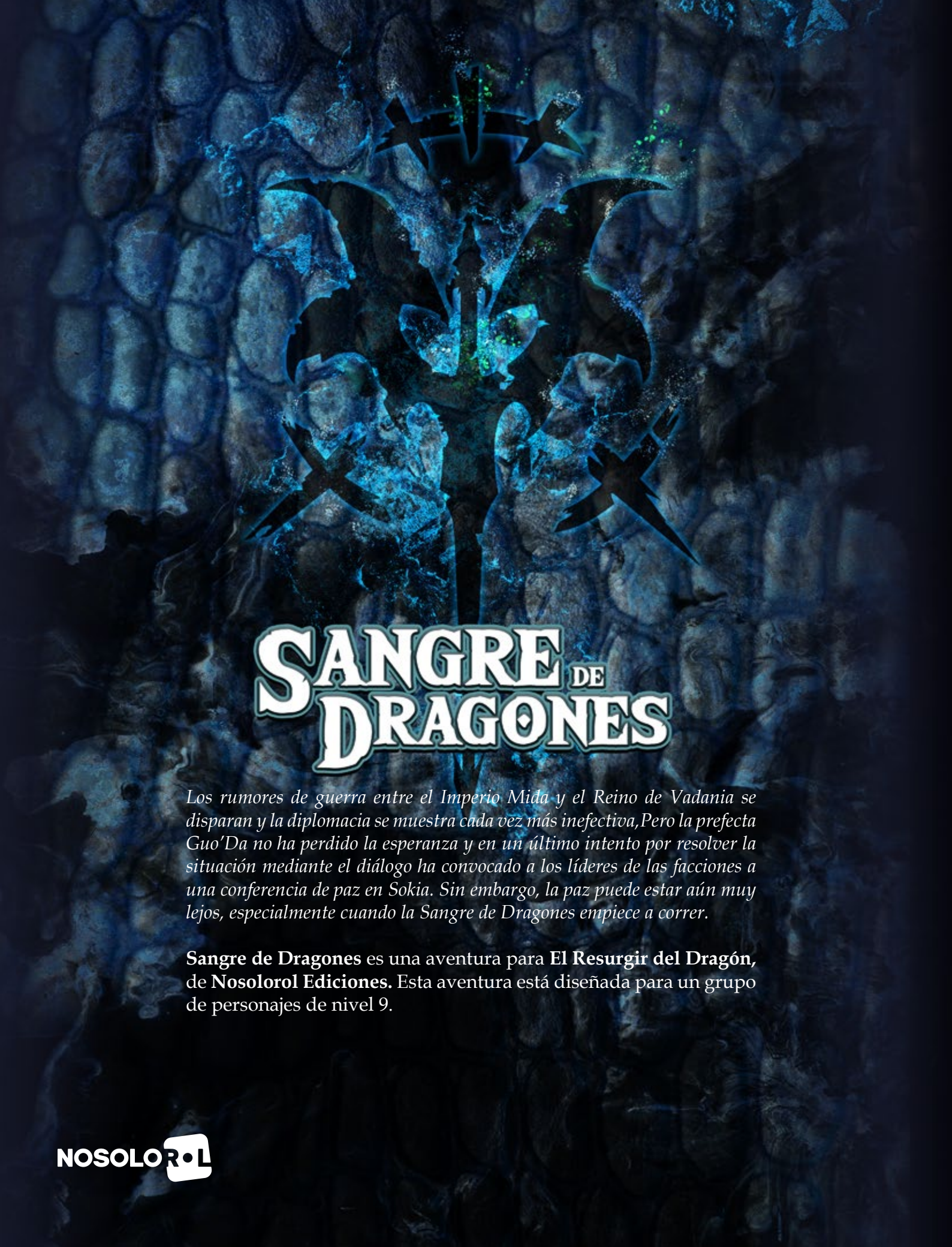
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

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.

Sangre de Dragones Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Author Pablo Sixto.



SANGRE DE DRAGONES

Los rumores de guerra entre el Imperio Mida y el Reino de Vadania se disparan y la diplomacia se muestra cada vez más inefectiva, Pero la prefecta Guo'Da no ha perdido la esperanza y en un último intento por resolver la situación mediante el diálogo ha convocado a los líderes de las facciones a una conferencia de paz en Sokia. Sin embargo, la paz puede estar aún muy lejos, especialmente cuando la Sangre de Dragones empiece a correr.

Sangre de Dragones es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 9.