

PIONEROS DE VOLDOR



PROHIBIDA SU VENTA

FACCIONES Y
ARQUETIPOS

MATERIAL ADICIONAL

AVENTURAS Y
AYUDAS DE JUEGO



EDITORIAL

Pues ya estamos aquí de nuevo. Es nada menos que el número 3 de Pioneros de Voldor y el juego organizado sigue tan fuerte como siempre. Hemos superado el primer año de vida y los números no dejan de asombrarnos. Son ya más de mil setecientos informes de aventura los que hemos recibido y no parece que vayáis a bajar el ritmo, sobre todo por la gran cantidad de nuevos grupos que están comenzando a jugar. Y en buena medida todo esto es gracias a la impresionante comunidad que nos acompaña en cada *newsletter*, en cada lanzamiento y en todas las jornadas donde **El Resurgir del Dragón** está presente. De nuevo, nuestro agradecimiento a los que formáis parte de ella.

Y por todo esto, no podíamos sino continuar publicando más material para que los Pioneros de Voldor continúen viviendo sus aventuras. Y es que nos esperan por delante unos meses intensos, con publicaciones que llevamos tiempo preparando y que estamos deseando compartir con vosotros, empezando por **La Ciudad de Vindusan** y el **Ciclo del Marmarax**. Esta revista también es especial, pues con ella da comienzo oficialmente la segunda temporada del juego organizado y entre sus páginas se incluye una buena parte de las reglas que necesitaréis para ello. Llegan nuevas facciones a Voldor y se marchan otras, y esto no se debe únicamente a una decisión de los diseñadores. Sois vosotros los que habéis decidido que sea así.

Y es que una parte importante del juego organizado, cuando lo planteamos, era que los pioneros pudieseis, con vuestras decisiones, tomar parte del destino de Voldor. Y así ha sido. En las siguientes páginas encontraréis los resultados del segundo evento épico y de una buena parte de las aventuras del ciclo de Xarkaz, todos elaborados a partir de los informes que nos habéis enviado. Unos se alzan mientras otros caen derrotados y todo se debe a vuestras decisiones porque, como os decimos a menudo...

Ahora **El Resurgir del Dragón** es vuestro.
¡Muchas gracias, pioneros!

Juan Sixto



FACCIONES 06



CONSTRUCCIONES 15



ARQUETIPOS 20



AVENTURA 44

02 SEGUNDO EVENTO ÉPICO DE
PIONEROS DE VOLDOR

06 NUEVAS FACCIONES

10 GREMIOS DE AVENTUREROS

15 CONSTRUCCIONES

20 NUEVOS ARQUETIPOS

24 NUEVOS OBJETOS

28 PERSONAJES RELEVANTES

30 NUEVOS RASGOS DE
INFLUENCIA

35 AL NORTE DEL MÁRMERON

38 RELIGIÓN DE MUZUR

41 VIAJANDO POR VOLDOR

44 AVENTURA: EL HOGAR
BUSCADO

CRÉDITOS

Concepto

Nacho Muñiz y Juan Sixto

Escrito por

Pablo Claudio Ganter, Juan Sixto, Josu Bermúdez, Pablo Sixto, Daniel Bazán, Miguel Remiro, Alfonso J. Barceló y Rafael Alguacil Herrera

Ilustrado por

Javier Charro, Jorge Carrero, Sara Meseguer, Loles Romero, Esther Sanz, Tithi Luadthong, breakermximus y camilkuo

Portada

Esther Sanz y Tithi Luadthong

Corrección

Laura Fernández Perea

Maquetación

Gisselle Anderson

Publicado por

Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
ediciones@nosolorol.com
www.nosolorol.com

El material incluido en esta publicación se declara Product Identity en virtud de la licencia OGL y su reproducción y distribución queda prohibida sin el permiso expreso de Nosolorol Ediciones. Puedes encontrar una copia de la licencia OGL en la siguiente dirección de Internet: voldor.nosolorol.com/open-game-license.

SEGUNDO EVENTO ÉPICO DE PIONEROS DE VOLDOR

Bienvenido a este tercer número de **Pioneros de Voldor**, la revista del juego organizado de **El Resurgir del Dragón**. En este número vamos a cerrar una buena parte de la primera temporada, aunque los resultados de las últimas aventuras (**Sangre de Dragones** y **El Orbe de la Abundancia**) tendrán que esperar al próximo número. Y en consecuencia, damos comienzo a la segunda temporada de Pioneros de Voldor, que esperamos sea aún mejor que la anterior. De igual manera, se incluyen los resultados y consecuencias del segundo evento épico **Los Pecados de Melionii**, que ha marcado el destino de Voldor y de algunas de las facciones para esta nueva temporada. Todos aquellos grupos de pioneros que no hayáis podido jugar el evento durante las fechas propuestas, recordad que la aventura se mantiene disponible en la página web a disposición de todos tras el evento, así como los formularios que seguirán otorgando la influencia correspondiente.

Si estás interesado en participar con tu grupo de juego, suscríbete al *newsletter* de juego organizado desde la web de Pioneros de Voldor, **voldor.nosolorol.com**, y te mantendremos informado de todas las novedades.

LOS PECADOS DE MELIONII

A continuación se relatan los hechos ocurridos durante el evento épico **Los Pecados de Melionii** en el trasfondo oficial, desarrollados a partir de los resultados enviados por los grupos de Pioneros de Voldor durante su duración.

Los sucesos en las Planicies Imperecederas

El secuestro de los conocidos como «héroes de Melionii» por parte de Vartlas el Juicioso desencadenó una serie de eventos que concluirían con la huida de gran parte de los prisioneros de vuelta a su Voldor natal y cuyas consecuencias provocarían que las Planicies Imperecederas nunca volvieran a ser lo mismo. Entre los fugados, además de los héroes de Melionii, podían encontrarse a Edfraya Ojoabismo, señora del clan Rocasangrienta (100 %), a Tyrtareo Gelon, líder de las Lanzas de Lantamar (95 %) y a Micohuani, general de la Orden de Saurania (84 %).

Pese a mostrarse colaborativos con Vartlas el Juicioso durante su investigación, el poderoso solar ha terminado por ser destruido (68 %), dejando de existir y abandonando su plano luminoso a una suerte incierta. Y es que el Peregrino Nyethorn, una de las criaturas más poderosas de Voldor, ha logrado llevar a término su malvado



plan para ocupar el cuerpo del solar (63 %), obteniendo un nuevo cuerpo del que alimentarse durante un largo tiempo y ganando un poder inimaginable. Tras ello, Nyethorn desapareció entre carcajadas y solo los dioses saben qué hará ahora y cómo afectará tan grave amenaza al futuro de Voldor.

Mientras todo esto ocurría, la tirana morlock Kya Drovash ha logrado escapar de vuelta al plano material (63 %), de nuevo entre los vivos, y no hay dudas de que pronto tratará de retomar su trono en la ciudad de Craexhin, aunque es posible que la experiencia haya trastocado su forma de ver el mundo. Nadie duda de que, tras lo ocurrido, Voldor es un lugar más peligroso.

RESULTADOS DE LA TEMPORADA 1

A continuación se relatan los hechos ocurridos durante las aventuras de la temporada 1 en el trasfondo oficial, desarrollados a partir de los resultados enviados por los grupos de Pioneros de Voldor durante su duración. Las únicas aventuras cuyas consecuencias aún no se presentan son **Sangre de Dragones** y **El Orbe de la Abundancia**, dada la cercanía en el tiempo a su publicación. Sus arcos se cerrarán en el próximo número de **Pioneros de Voldor**.

La Cofradía de Erekar (apoyo del 99,35 %)

Pese a los errores cometidos por la cofradía en lo respectivo a la cordillera de Xarkaz y la expedición liderada por Androu de Tabalard, lograron la ayuda de los aventureros y solucionaron el problema lo mejor posible. El rescate con vida de Androu de Tabalard (84 %) y la recepción del vademécum de

Cómo aplicar los resultados

Aunque el cambio de temporada puede resultar abrumador, apenas debes realizar unos pocos cambios si vas a mantener tu grupo de Pioneros de Voldor de una temporada a otra. En esta revista se incluyen los nuevos rasgos para algunas de las facciones que entran en escena, las demás vendrán en el próximo número de la revista. Aquellas facciones que lo indiquen permiten a tu grupo mantener sus rasgos obtenidos en la temporada anterior, aunque puede ocurrir que ya no puedan obtener más puntos con ellos. Por su parte, aquellas facciones nuevas que incluirán puntos de la temporada anterior se calcularán automáticamente en la web de Pioneros cuando introduzcáis resultados de la segunda temporada.



SEGUNDO EVENTO ÉPICO DE PIONEROS DE VOLDOR

Chraunnus el Extinguido (55 %) otorgaron a los miembros locales de la misma, como Nanna Harish y Marbar Wohebbnic, una estrecha relación con el gobierno de la región y los líderes de Vadania. Además, el asesinato de Smikast (55 %) y los siervos de Ahzek ha colaborado a poner paz en la región, que se habría visto gravemente dañada si la Torre de Fulgor de Xarkaz hubiese sido destruida (94 %). Su colaboración con los líderes de Kaosi ha ayudado también a fortalecer la relación entre el Imperio Mida y Vadania Occidental.

Consecuencias: La Cofradía de Erekar continúa en la temporada 2 y todos sus rasgos se mantienen activos.

Las ciudades fórmigas de Shabana (Apoyo del 92,35 %)

Tras la pírrica victoria de los defensores ante la invasión morlock, la ciudad de Melionii se encuentra devastada y llevará décadas restaurar lo perdido. Miles de ciudadanos de Melionii, en su mayoría fórmigos, son ahora refugiados que viajan por toda la región en busca de un nuevo lugar al que llamar hogar. Afortunadamente para ellos, las Grandes Casas de Vindusan han escuchado su pedida de auxilio y han dispuesto aceptar entre sus murallas a la mayoría de ellos mientras su ciudad es reconstruida. Allí podrán convivir en paz, pues los fórmigos siempre han tenido una comunidad fuerte en Vindusan, e incluso la princesa Aldarana Dal Xarana Qrull se ha desplazado allí. A partir de ahora, las ciudades fórmigas de Shabana se integrarán en la política de Vindusan como principal núcleo de poder de la región.

Consecuencias: Las ciudades fórmigas de Shabana dan lugar a la facción Ciudad de Vindusan. Todos sus rasgos se mantienen activos y una parte de sus puntos de facción serán añadidos a la facción Ciudad de Vindusan.

El Clan Rocasangrienta (Apoyo del 89,07 %)

Tras alcanzar la gloria en la batalla de Melionii, la popularidad del Clan Rocasangrienta ha alcanzado límites nunca antes vistos y sus hazañas son aplaudidas desde Zabáriax hasta Nechizar. Pese a las bajas sufridas, cientos de jóvenes enanos han acudido a su territorio para jurar lealtad al clan y engrosar sus maltrechas filas, renovando su poder y expandiendo el alcance de sus operaciones. Por su parte, la anciana Edfraya Ojoabismo, más preocupada que nunca por lo vivido en los últimos días en las

Planicies Imperecederas, ha ordenado reforzar su ejército y tejer alianzas con otras naciones a sus emisarios. Mientras tanto, la propia Edfraya centra sus nuevos esfuerzos en aprovechar su reciente fama para convencer a otros señores de Kiralizor de la necesidad de esas alianzas.

Consecuencias: El Clan Rocasangrienta continúa en la temporada 2 y todos sus rasgos se mantienen activos.

La Prefectura de Kaosi (Apoyo del 72,69 %)

Aunque la posición de Guó'da en el imperio era cuestionada, su gestión de la crisis en Xarkaz y sus esfuerzos por detener una guerra con Vadania le han valido el favor del mismísimo emperador. Aunque aún está por ver el final de dichas negociaciones, las operaciones llevadas a cabo contra la Cábala de la Armonía Celeste y su derrota en Simaprofunda (78 %), que ha quedado en poder de los duérgar (66 %), han permitido desenmascarar su conspiración contra el emperador, que no ha dudado en recompensar a la líder de Kaosi. Ahora Guó'da y sus hombres desempeñan un papel importante en el consejo del Imperio Mida y aquellos que les han ayudado serán recompensados como corresponde.

Consecuencias: La Prefectura de Kaosi pasa a ser la facción Imperio Mida. Todos sus rasgos se mantienen activos y una parte de sus puntos de facción serán añadidos a la facción Imperio Mida.

Las Lanzas de Lantamar (Apoyo del 70,10 %)

Pese a que sus poderes son vistos por muchos como una amenaza terrible, la compañía mercenaria de Lantamar se ha ganado mucha fama entre las naciones por sus actos tanto en Melionii como en Vadania Occidental. Jóvenes llegados de todos los reinos humanos acuden hasta su sede para tratar de ingresar en sus filas y sus victorias son narradas con orgullo en la corte zabaria. Tras escapar con vida de las Planicies Imperecederas (95 %), su líder Tyrtareo Gelon ha retornado a la fortaleza de Varaneth para consultar a los sabios arcanos sobre el futuro de la compañía y del propio Voldor. En todo el reino de Zabáriax se rumorea que la compañía sopesa ayudar al duque Neruus de Nechizar en una supuesta reclamación al trono de su difunto hermano, lo que llevaría al reino a una guerra civil de consecuencias imprevisibles.

Consecuencias: Las Lanzas de Lantamar continúan en la temporada 2 y todos sus rasgos se mantienen activos.

La Compañía Comercial de Movaris Vernamin (Apoyo del 44,86 %)

Tras sus problemas en el ataque a Melionii, las cosas no han parado de empeorar para este peculiar comerciante élfico. Tras la orden de detención dada por la reina Venkalii debido a unos extraños objetos que encontraron entre sus posesiones, muchos otros por todo Voldor han comenzado a interesarse por los secretos ocultos de Movaris. Aunque ha logrado adquirir numerosos objetos mágicos e información, su fracaso en lograr los artefactos más poderosos, como los anteojos de múltiples lentes y el giróstato planar (6 %), o los más interesantes, como el cadáver de Rajrad el Ciego (22 %), parece haber sido demasiado para él. Completamente desbordados, los miembros de esta compañía han puesto pies en polvorosa y han abandonado sus puestos con un destino desconocido, aunque los rumores aseguran que se trata de algún lugar del reino de Kymelin.

Consecuencias: La Compañía Comercial de Movaris Vernamin queda eliminada para la temporada 2. Sus rasgos se mantienen activos, pero no pueden ganarse más puntos con esta facción. El pueblo mopán ocupa su lugar.

La Orden de Saurania (Apoyo del 33,07 %)

Durante los últimos meses, los líderes de la Orden de Saurania se han mostrado incapaces de recuperarse del golpe sufrido en la guerra con los morlocks. Poco ha importado que Micohuani volviese vivo (84 %) de las Planicies Imperecederas, la guerra entre los distintos aspirantes a liderar la orden la han sumido en el caos interno. Por toda Saurania, los señores de la guerra y los chamanes han dejado de proveer soldados a la orden y de proteger sus territorios sagrados. Para colmo, poco después del retorno de Micohuani, una estrella de fuego se precipitó del cielo

cayendo al este de Saurania, lo que ha sido interpretado por muchos como una señal del enfado de Ssuchuq por las últimas acciones de sus fieles.

Consecuencias: La Orden de Saurania queda eliminada para la temporada 2. Sus rasgos se mantienen activos, pero no pueden ganarse más puntos con esta facción. La Hegemonía de Hierro ocupa su lugar.

La Cábala de la Armonía Celeste (Apoyo del 26,31 %)

Los planes cuidadosamente tejidos por Cestor Naiel y Rajrad el Ciego para el futuro del Imperio Mida se han dado de bruces con la aparición de los aventureros y sus aliados de Kaosi. A su fracaso con el vademécum de Chraunus el Extinguido (15 %) hay que sumar la masacre de sus tropas en Simaprofunda (11 %), que ha quedado en manos duérgar, y el fallido intento de destruir la Torre de Fulgor de Xarkaz (6 %). Tras todo esto, ha resultado imposible para sus miembros ocultar lo ocurrido a la corte y el mismísimo emperador ha condenado a toda la organización por traición al Imperio Mida, siendo la mayoría de ellos apresados o ejecutados en pocos días. Incluso aquellos aventureros que colaboraron con la Cábala se arriesgan a sufrir la ira de las autoridades mida.

Como única nota positiva, Cestor Naiel ha logrado escapar vivo (51 %) de sus fracasos y quién sabe si será capaz de reconstruir la Cábala desde la clandestinidad en un futuro.

Consecuencias: La Cábala de la Armonía Celeste queda eliminada para la temporada 2 y sus rasgos son eliminados. Una parte de sus puntos de facción serán descontados para la facción Imperio Mida. La Liga de Comerciantes de Zabárix ocupa su lugar.

LOS PIONEROS MÁS DESTACADOS

Los más famosos de Voldor	Anterra (Dracotienda)
Los más infames de Voldor	Roletaires (Zacatrus)
Favoritos del Clan Rocasangrienta	Hermanidad del Hacha (Ludus in Tabula)
Favoritos de la Cofradía de Erekar	Los Atómicos (Dracotienda)
Favoritos de la Orden de Saurania	Los mazmorristas (Bilbogames)
Favoritos de la Compañía de Movaris Vernamin	Los Poderosos Buscafortunas
Favoritos de la Prefectura de Kaosi	Las Fórmigas de Hierro (GenX Donostia)
Favoritos de la Cábala de la Armonía Celeste	RolGMTD
Favoritos de las Lanzas de Lantamar	Anterra (Dracotienda)
Favoritos de las ciudades fórmigas de Shabana	Tiger Mafia (Mil Cómic, Zaragoza)



EL PUEBLO MOPÁN

Trasfondo: En los tiempos antiguos, las selvas azules de Zefiria formaban una vasta región de naturaleza salvaje y agresiva, elevadas temperaturas casi todo el año y lluvias abundantes. Eran tierras donde los esclavos eran controlados por muy pocos supervisores y disponían de una mayor libertad que en otros lugares de Voldor. Ese entorno duro y apartado de los principales intereses de los Peregrinos convirtió la zona, que hoy habita el pueblo mopán, en un lugar remoto, donde unos pocos Peregrinos y sus lugartenientes elfos llevaban a cabo los experimentos más peligrosos o aquellos que preferían mantener lejos de espías y curiosos. Y allí, en las profundidades de la selva, el gran grupo de esclavos humanos que terminaría dando lugar al pueblo mopán construyó sus ciudades, pueblos y fortalezas en total armonización con la naturaleza.

Los humanos de las tribus mopán, de tez como la brea, son conocidos por ser guerreros temibles y astutos, siempre dispuestos a defender sus territorios de las agresivas tribus de hombres lagarto, hombres serpiente, anuros o trasgos que hay dispersas por Zefiria. Su religión mayoritaria es el llamado panteón Rathanak y la única con derecho a poseer templos en sus ciudades. Para ellos el dios Rathanak es el único soberano, pues su labor es destruir el tiempo para que el mundo avance, mientras que los demás dioses, incluyendo los extranjeros, son realmente semidioses en la corte de Rathanak. Sus templos están decorados con estatuas de piedra en representación del propio Rathanak, complementadas con otras más pequeñas que representan a los semidioses que adoran.

Están gobernados por un rey a través de una monarquía hereditaria, pero con gran número de príncipes y princesas, pues sus reyes acostumbran a nombrar con dicho cargo a su súbditos más extraordinarios, como si fuesen sus propios hijos. La característica más llamativa de los miembros de la realeza y nobleza mopán es su cráneo artificialmente alargado, marca de noble linaje y que, se rumorea, otorga grandes capacidades psiónicas.

Objetivos: Los sucesos ocurridos recientemente al norte de Vadiana han puesto en riesgo la posición política y militar del pueblo mopán. La aparición de varias fortificaciones antiguas construidas por el Peregrino Chraunus el Extinguido en la región, sumada a los furtivos intentos de hacerse con su control por parte de la Cábala de la Armonía Celeste, ha llevado al Imperio Mida y al Reino de Vadiana a una escalada

bélica donde ambos han tratado de controlar las selvas azules de Zefiria, la zona neutral más cercana a ambos y que podría contener más ruinas antiguas. En consecuencia, el pueblo mopán, cuyo poder militar es infinitamente inferior al de sus vecinos, se ha visto políticamente abandonado por sus antiguos aliados, que ahora se mueven por sus tierras sin ningún respeto hacia ellos. Los mopán desean defender su territorio ante los enemigos que los acechan (en especial ante el reino Bastarre de Zaselsan, que aún les ve como potenciales esclavos) y restablecer sus alianzas con los reinos adyacentes.

Miembros: Sus miembros son mayoritariamente humanos, criados o educados en las ciudades mopán, aunque miembros de otras razas son adoptados por su sociedad puntualmente, sobre todo entre otros pueblos de las selvas. También son bastante frecuentes los semielfos, originalmente fruto de las relaciones (casi siempre violentas) entre los Bastarre de Zaselsan y sus esclavos, que se fugan a la menor oportunidad o son abandonados en las profundidades de las selvas. También se pueden encontrar semielfos de segunda o tercera generación, aunque su sangre élfica suele diluirse con el paso de las generaciones, pues estos no sufren ningún tipo de discriminación o segregación.

LA HEGEMONÍA DE HIERRO

Trasfondo: Tras la pérdida de Azur a manos del imperio de Zabáriax, se inició en La Garra un largo periodo de inestabilidad y conflicto civil que atomizó al pueblo del río y permitió a sus enemigos asaltar el país. Los siguientes veinte años, hasta el 4375, fueron bautizados como «el Crisol» por los grupos religiosos de La Garra y coincidieron con el surgimiento de las «Verdades de Arather» a través de las prédicas de la profetisa Ulroënce. Esta joven refugiada de guerra comenzó a sufrir visiones proféticas sobre un coloso de acero y lava, un rey de reyes de aspecto imponente, que la encomendaba a buscar una antigua verdad perdida en las profundidades de la tundra. Este peregrinaje condujo a Ulroënce, tras numerosas adversidades, a un templo de la era antigua donde encontró una tablilla de hierro con inscripciones que contenían textos sagrados, así como el nombre de su nuevo dios y señor: Arather del Orden.

La devota Ulroënce comenzó predicando entre el pueblo llano, pero fueron los nobles arruinados quienes escucharon con atención aquel dogma de



hegemonía, jerarquía y fuerza militar. Muchos vieron en la mutilada profetisa una herramienta para recuperar su soberanía entre el pueblo frente a unos gobernantes cuestionados por muchos, y pensaron que podrían manipularla para sus fines. Por ello renegaron de los dioses ancestrales de su gente y abrazaron la nueva fe de Arather. Pocos años después, Ulroënce había creado un poderoso ejército de fieles y mercenarios, conocido como la Hegemonía de Hierro, dispuestos a reconquistar las tierras perdidas, que continuó tras su muerte formando una poderosa orden religiosa y militar con numerosas fortalezas y ciudades bajo su control.

Desde entonces, cada vez más señores del pueblo del Río han vuelto su fe hacia Arather para poder contar con el apoyo de esta orden de clérigos, caballeros y paladines, formando una fuerza cohesionada que aspira a liderar todo el país.

Objetivos: Hoy, Arather es el dios patrón de muchos territorios de La Garra, que gobierna sobre otras deidades, consideradas menores, como Praxis o Erekar. La Hegemonía de Hierro hace tiempo que decidió dejar de perseguir el culto a otros dioses y los asimiló, dándoles posiciones de vasallaje e inferioridad ante el poderoso Arather. Para la Hegemonía de Hierro existe una clara jerarquía: Arather es el rey supremo de todas las deidades, mientras que Praxis, Erekar y Ahuraz son sus vasallos. En vida, Ulroënce lanzó varias campañas militares contra la ciudad de Azur, considerándolo una misión sagrada, y muchos de los fieles aún mantienen este deseo.

Miembros: La gran mayoría de sus miembros forman parte de la jerarquía sagrada, como clérigos, paladines o bardos del colegio de los edictos, o parte de la estructura militar, como guerreros o exploradores. Aun así, cualquier adorador de Arather dispuesto a respetar la férrea jerarquía de la orden es bienvenido a engrosar sus filas. Muchos estudiosos arcanos y divinos dedican sus esfuerzos a la investigación y creación de los mecanismos sagrados que permiten a sus tropas utilizar algunos de los ingenios más avanzados de Voldor mediante una combinación de tecnología y magia.

CIUDAD DE VINDUSAN

Trasfondo: Situada en los baldíos de Shabana, Vindusan es una de las metrópolis más importantes de todo el mundo de Voldor, no solo por su tamaño, sino también porque es el gran núcleo comercial del oeste del continente. Entre sus bulliciosas calles, día y noche tienen lugar incontables pactos, negociaciones y tratos de todo tipo, cuyas consecuencias se propagan por todo el continente. Como si de un arca hermosamente tallada en roca se tratase, Vindusan guarda en su interior la mayor cantidad de sal disponible en Voldor, lo que provoca las iras y envidias de los numerosos enemigos de la ciudad-estado. Se trata de un lugar donde aventureros de todo origen y condición pueden realizar hazañas, conseguir riquezas y objetos mágicos, y obtener el prestigio necesario para vivir una vida de lujos y excesos como solo Vindusan puede ofrecer.

Fundada por los primeros elfos que abandonaron Zaselsan, estos gobiernan ahora la ciudad a través de las Grandes Casas de Vindusan y su líder supremo, el joven Varcassian. Estas casas, también conocidas como las Cien Casas, controlan el flujo de sal que se extrae de la laguna Minmara, toda la riqueza que genera y las diferentes órdenes militares que forman el ejército de la ciudad. Aunque se negaron a participar directamente en la batalla de Melionii, los líderes de Vindusan se han ofrecido como principal apoyo de los refugiados fórmigos de toda la región, aceptando entre sus muros a una buena parte de ellos, pues los hombres hormiga han tenido un papel importante en la ciudad desde su fundación.

Objetivos: Aunque cada gran casa tiene sus intereses particulares, la gran mayoría defiende la ciudad y a sus habitantes por encima de todo. Su guerra ancestral con los elfos Bastarre de Zaselsan ocupa una parte importante de sus intereses, y verán con buenos ojos a cualquiera que demuestre ser enemigo de estos. La supremacía económica de sus comerciantes y las leyes de mercado son también importantes para ellos, así como la fe en la Trinidad de Vindusan (Ahuraz, Praxis y Eurana), que forma la religión principal en la urbe.

Miembros: La mayor parte de los elfos Banjora de Vindusan pertenecen a alguna casa, pero no al linaje noble que da nombre a la misma sino que trabajan para ellas o pertenecen a familias que han trabajado para ellas desde hace tiempo. Estos Banjora no participan activamente en los asuntos de la casa, prefiriendo dedicarse a hacer su vida por su parte, y solo suelen recurrir a ella en caso de necesidad, protección legal o desamparo. A cambio, se espera lealtad a los demás miembros de la casa y apoyo en todos sus asuntos políticos. Desde el artesano más bajo hasta el señor de la casa, todos los miembros suelen utilizar el nombre de la casa como apellido, generando un sentimiento de pertenencia muy importante en las relaciones élficas. Otras razas también pueden formar alianzas con las casas e incluso lograr una pertenencia honoraria.

Vindusan sustituye a las ciudades fórmigas de Shabana

Tras los sucesos ocurridos en **La Furia de Xeinoth** y la destrucción de la ciudad de Melionii, la facción de las ciudades fórmigas de Shabana evoluciona a esta nueva facción. Cuando tu grupo comience la segunda temporada, mantén todas las recompensas o penalizaciones que hayan logrado anteriormente con ellas, pero ya no podrán ganar más puntos de facción con la misma. En su lugar, las acciones de los fórmigos quedan supeditadas a los líderes de Vindusan.



A medida que avanza el juego organizado, la cantidad de aventuras disponibles para los grupos de juego aumenta y tratar de jugar todas ellas con un único grupo de aventureros se vuelve tremendamente complejo. Además, con la llegada de la segunda temporada, llegan nuevas aventuras, incluyendo una campaña orientada a comenzar con aventureros de bajo nivel. Aunque una posibilidad es gestionar cada grupo por separado, con sus diferentes relaciones con las facciones, muchos jugadores prefieren considerar sus distintos grupos de aventureros como piezas de un todo más grande. Por ello, hemos considerado incluir de cara al futuro unas pequeñas reglas para gestionar múltiples aventureros o grupos como un «gremio de aventureros», una única entidad a efectos del juego organizado.

En Voldor existen muchos tipos de facciones. Algunas ya las conocéis, como la Orden de Saurania, la Cábala de la Armonía Celeste o las Lanzas de Lantamar, entre otras. Sin embargo, existen muchas más facciones o entidades por todo Voldor. Todas estas entidades, facciones, ocupaciones o intereses tienen que tener algo en común que los haga formar parte de algo superior al grupo de aventureros, de forma que puedan convivir varios grupos en una misma sede y cuyas aventuras ayuden a esa facción a ganar poder, influencia, riqueza, etcétera. Es a causa de estas ocupaciones que los diferentes grupos y aventureros de diferentes niveles pueden convivir juntos. Esto permite no solo la coexistencia de varios grupos de aventureros, sino también continuar partidas donde el grupo original fracasó. La facción o entidad dispondrá de parte o la totalidad de la información que el grupo original poseía, de modo que, cuando un grupo fracase o mueran sus miembros, uno nuevo podría continuar la aventura.

Las propuestas de facciones ofrecen motivaciones para que los personajes se reúnan en torno a esa facción, pero no se describe una historia individual (al igual que en las descritas en el juego organizado), eso será parte de vuestro trabajo (como director de juego o entre todos los jugadores) para introducir vuestra propia facción en Voldor, un gremio formado por los aventureros que agrupa sus relaciones con las diferentes facciones y cuyos rasgos afectan a todos sus miembros. Estos gremios pueden estar formados únicamente por los aventureros jugadores o pueden incluir otros personajes, ya sean contratados, aprendices, otros aventureros o aliados

conocidos durante sus aventuras que han decidido unirse. Estos personajes son también una buena fuente de nuevos personajes jugadores para el futuro.

Pertenecer a una facción otorga beneficios. Una compañía comercial podría comprar equipo a sus miembros a precios más bajos, mientras que una comunidad religiosa podría fabricar pócimas a precios reducidos. Cada gremio de aventureros solo puede tener un beneficio especial determinado de entre los descritos y elegido entre los jugadores y el director de juego. Sin embargo, formar parte de un grupo y tener una sede aporta muchos otros beneficios a nivel narrativo que no deben pasarse por alto pero que no afectan a las mecánicas de juego.

ALIANZA DE MAGOS

Los personajes forman parte de una alianza famosa por sus lanzadores de conjuros arcanos, que también puede conocerse como una universidad arcana. No es necesario que todos los personajes sean lanzadores de conjuros, aunque estos desempeñarán un papel destacado en el día a día de la alianza. Los magos forman alianzas como esta para protegerse y poder avanzar en sus investigaciones, de modo que establecen lugares donde poder realizar sus experimentos, compartir su conocimiento y albergar los objetos mágicos adquiridos mientras otros miembros realizan otras labores necesarias.

Los magos de la alianza necesitan gente para que busquen materiales difíciles de conseguir, los protejan contra no muertos o seres extraplanares, les consigan información o vayan a buscar un objeto perdido en unas ruinas olvidadas. En todas estas funciones, un grupo de aventureros con clases variadas puede desarrollar un rol protagonista en la alianza. Además, poseerán su propio laboratorio bien equipado y suministrado.

Las alianzas de magos pueden encontrarse en casi cualquier lugar, desde una ciudad hasta un paraje remoto. Con frecuencia, aquellos lanzadores de conjuros arcanos que estudian o practican magia no permitida crean sus laboratorios en lugares apartados. Sus estructuras son diversas: desde mansiones a subterráneos ocultos, pasando por soberbias torres o ruinas abandonadas.

Rasgo: Alianza de magos

Los miembros de una alianza de magos pueden solicitar el lanzamiento de conjuros de hasta nivel 2 de forma gratuita o de niveles superiores a

la mitad del precio indicado, pagando los componentes de conjuros adicionalmente. Los aprendices de mago u otros personajes no jugadores se encargan de realizarlos.

De la misma manera, tienen la opción de comprar pociones y pergaminos de rareza común y poco común a precio de coste. Los magos no tienen por qué conocer todas las fórmulas de todas las pócimas y conjuros existentes. Pueden solicitar la fabricación de objetos mágicos al coste indicado en el manual. Siempre tienen acceso a herramientas y laboratorios mágicos o de alquimia en sus sedes.

CAMPEONES DEL REINO

Con frecuencia, los aventureros sirven a nobles y reyes o actúan como defensores de los ciudadanos de pequeñas y grandes ciudades. Esto puede realizarse de forma directa y formal, como en el caso de un vasallaje feudal, ser contratados por el alcalde de una ciudad, etcétera. Pero también podrían actuar de forma independiente, recibiendo los favores de aquellos a los que ayudan.

Los jugadores no deberían comenzar el juego siendo campeones (aunque nada lo impide), sino que serían considerados campeones tras completar una aventura que les otorgue un reconocimiento en el lugar. Los eventos épicos son una fuente especialmente interesante para este reconocimiento.

Múltiples grupos de campeones pueden convivir y actuar en una misma ciudad o reino. Son lugares grandes con muchos y diversos problemas que resolver que ofrecen numerosas oportunidades de aventuras. Como campeones, los nobles, los gobernantes o los propios campesinos les ofrecerán alojamiento y alimento según sus posibilidades. Habitualmente este alojamiento consistirá en el salón común de la aldea, ciudad o castillo de la urbe más grande donde ejerzan como campeones. El salón difiere de tamaño y forma, que puede consistir desde una habitación común en un gran edificio a un pequeño castillo, pasando por una gran mansión. Si los aventureros no realizan acciones como campeones, fracasan en las aventuras o realizan fechorías, sus beneficios como campeones serán revocados y podrían ser considerados malhechores.

Rasgo: Campeones del reino

Los miembros de un gremio de campeones del reino pueden aspirar a la obtención de un título nobiliario. La obtención de un título (thane, caballero, hidalgo, etcétera) otorga autoridad

sobre la milicia y plebeyos, y los nobles los tratarán como iguales aunque no los consideren como tal. Tienen también sirvientes que les siguen y cuando actúen en nombre del reino pueden reclutar voluntarios en las poblaciones cercanas para ayudarles en tus labores, superando las tiradas de Carisma correspondientes. Por último, los ciudadanos del reino se muestran agradecidos, incluso los nobles. Los personajes doblan su modificador de Carisma en tiradas para conseguir pequeños favores o información genérica del lugar.

COFRADÍA DE LADRONES

Las organizaciones fuera de la ley, conocidas como cofradías de ladrones, aunque bien podrían ser contrabandistas, espías o directamente criminales, son perfectas para emplear las virtudes y habilidades de algunos grupos de aventureros. Las cofradías de ladrones no tienen por qué estar formadas únicamente por pícaros: entre estos bribones hay tahúres, charlatanes, matones, asesinos y otras clase de ocupaciones en la que magos, brujos, guerreros, bárbaros y exploradores tienen lugar.

Los motivos y ocupaciones para unirse o fundar una cofradía de ladrones varían: algunas de estas son organizaciones criminales, otras están formadas por rebeldes en contra de los poderes establecidos y en otros casos resultan ser los parias de la sociedad unidos para sobrevivir. También tienen cabida aquellos que se organizan para defender al pueblo robando a los ricos. Las posibilidades son cuantiosas.

Normalmente las cofradías de ladrones se establecen en viejas casas escondidas en ciudades de cierto tamaño, sin embargo, algunas de estas cofradías bien podrían ubicar su sede en antiguas ruinas fuera de las urbes, escondidas en mansiones señoriales y otras muchas posibilidades, pero siempre ocultas para no ser encontradas por la milicia y justicia, que buscan a los miembros de la cofradía por sus crímenes y fechorías. Crear el edificio que sirve de sede a la cofradía debe guardar coherencia con las motivaciones y formación de la cofradía. Un grupo de rateros no tiene sentido que viva en una gran mansión, mientras que un grupo de rebeldes podría establecer su guarida en esa mansión si alguno de ellos tiene el poder y dinero suficiente.

Rasgo: Cofradía de ladrones

Los miembros de una cofradía de ladrones pueden vender el equipo usado a dos tercios del

precio normal en lugar de la mitad, hasta un máximo de 1000 piezas de oro al día. También puede identificar cualquier objeto mágico, común o poco común, y tasar cualquier objeto a través de sus contactos, así como conocer su historia. Los contactos de la cofradía permiten a sus miembros evitar la cárcel por penas menores, establecer contacto con gente corrupta o poderosa, solicitar la ayuda de sus redes de informadores o conseguir información sobre las rondas y redadas de la guardia.

COMPAÑÍA COMERCIAL

Bajo el nombre de compañía comercial se reúnen todo tipo de ocupaciones dedicadas a obtener beneficios económicos, desde la compra y venta de mercancías hasta la fabricación de las mismas o las gestiones de agrupaciones gremiales.

Los medianos y grandes gremios y las compañías comerciales siempre necesitan de gente que realice trabajos para ellos. Desde trabajos simples como escoltar caravanas hasta derrotar a un monstruo que amenace sus rutas mercantiles, pasando por rescatar a uno de sus miembros o conseguir información. Todo aventurero es bienvenido bajo el paraguas de esas entidades.

A cambio, estas compañías permiten el uso de sus establecimientos, en el caso de las más grandes, establecidas por muchas ciudades, para descansar y equiparse. Estos lugares pueden ser desde una habitación en un almacén hasta una de las casas propiedad de la compañía, dependiendo de la importancia de los aventureros y las posibilidades de la compañía. Estas compañías pueden formar parte de grupos más grandes de poder, como la Liga de Comerciantes de Zabáriax, para colaborar con otras entidades similares.

Rasgo: Compañía comercial

Los miembros de una compañía comercial pueden adquirir de forma gratuita equipo de aventureros por 1 po o menos, y el resto de equipo un 10 % más barato. También obtienen ventaja en las tiradas de Carisma cuando puedan utilizar la influencia de su compañía a su favor. Por último, además de los vehículos propios que posea la compañía para trasladar sus mercancías, sus redes con otros comerciantes y gobiernos les facilita obtener pasajes gratis o a precios reducidos para viajar en carruaje, barco, círculos de teletransporte u otros medios legales y comerciales en los que la compañía tiene intereses.

ENCLAVE FEÉRICO

Un enclave feérico, o una arboleda druídica, es un lugar de gran poder custodiado por druidas u otros protectores de la naturaleza y poblado por seres sobrenaturales de origen feérico, como unicornios, hombres árbol, dríades u otros. Desde estos enclaves, se protege la región de los males que pueden afectar a la naturaleza y el poder del enclave.

El lugar está dirigido por un grupo de defensores y los aventureros han accedido voluntariamente a defender la naturaleza que alberga ese lugar. Al igual que los campeones del reino, los defensores del enclave feérico necesitan pruebas de la voluntad de los aventureros y tan solo después de lograrla podrán considerarse miembros o defensores del mismo. También podrían ser rechazados si sus acciones perjudican al enclave o enfadan a sus habitantes.

Las sedes de los enclaves feéricos suelen ser extrañas. Aunque pueden tener estructuras de edificios civilizados, a menudo están construidos bajo el suelo, con el hueco de un enorme roble como entrada, o estar integrados en el interior de hongos gigantes, estar construidos de hielo, encima de las ramas de los árboles, bajo el agua y otros lugares más extraños todavía. El espacio disponible y sus comodidades serán las mismas a efectos de juego, pero su forma debería ser más exótica.

En ocasiones estos lugares albergan a poderosos líderes que podrían ser seres sobrenaturales de enorme poder que pueden ejercer como aliados, líderes o señores de los aventureros.

Rasgo: Enclave feérico

Los miembros de un enclave feérico se pueden curar de todo daño bebiendo de las aguas de un arroyo o comiendo el fruto de un árbol concreto a través de la magia del lugar. A discreción del director de juego, esta curación sana tanto puntos de golpe como venenos o enfermedades, devuelve cordura, características reducidas o cualquier otro mal que puedan sufrir sus defensores. La forma de curación no puede salir del enclave o esta pierde el poder, y en ocasiones podría requerir de misiones concretas para conseguirse. Sus miembros pueden también enviar mensajes a sus compañeros de aventuras o al enclave mediante animales sin necesidad de ser druidas o exploradores. También es posible que exista en su interior un portal o círculo de teletransporte que permita a los aventureros volver rápidamente a él en caso de necesidad.

ESCUELA DE AVENTUREROS

Los grandes aventureros de Voldor son famosos allí por donde van y sus hazañas son narradas y cantadas por bardos de todos los lugares. Sus extraordinarias habilidades son objeto de admiración por muchos y de envidia por otros tantos, así que no es raro que haya jóvenes deseando aprender de ellos y nobles deseosos de pagar para que sus hijos reciban entrenamiento. Los aventureros de alto nivel pueden fundar escuelas donde guiar y entrenar a aquellos más jóvenes para que tomen su relevo en el futuro. Aquí también tendría lugar una compañía mercenaria o de espadas de alquiler.

Normalmente, las escuelas de aventureros son enormes mansiones donde decenas de personas, entre servicio, alumnos y tutores, conviven. Junto a la casa suele haber un gran terreno para ejercitar el cuerpo o practicar el combate y también para cultivar verdes lechugas y sabrosos tomates.

Rasgo: Escuela de aventureros

Los miembros de una escuela de aventureros poseen una biblioteca para consulta. Siempre que busquen información sobre historia, objetos mágicos o cualquier cosa relacionada con antiguas aventuras, tienen ventaja en las tiradas para conseguir información. Si uno de sus miembros desea aprender una nueva competencia en herramientas o un idioma, no necesita el dinero indicado en el manual para aprender esa competencia, aunque debe invertir el tiempo indicado igualmente. Por último, a discreción del director de juego, la escuela siempre tiene reservas de pócimas de curación para vender, así como otras pócimas de rareza poco común, a precio reducido para sus miembros.

ORGANIZACIÓN RELIGIOSA

Una congregación de fieles unidos por la fe a una misma entidad, que se dedican a predicar la palabra y a defender sus intereses. Pueden formar parte de la jerarquía de una iglesia superior que encargue misiones, como una orden de paladines, o ser un grupo independiente dedicado a ayudar a que el dios o diosa aumente su influencia en Voldor. Los jugadores deberían trabajar para definir la importancia de esta organización en su entorno y su relación con el poder. Puede que sea una célula de una iglesia mayor, una corriente herética, un culto propio o una secta misteriosa. Si su iglesia tiene poder, es posible que posea tierras propias de las que obtengan impuestos y gobiernen legítimamente. Las sedes de estas organizaciones son

templos, ermitas, monasterios y otros lugares dedicados a la oración.

Rasgo: Organización religiosa

Los miembros de una organización religiosa tienen opción de compra de pociones y pergaminos divinos de rareza común y poco común a precio de coste, y también pueden solicitar conjuros de resurrección pagando el componente material si mantienen contactos con clérigos de alto nivel que compartan su fe. Mientras se mantenga fiel a los dictados de su deidad, cualquier personaje puede lanzar el conjuro *Bendecir* de nivel 1 una vez al día como rasgo innato y tiene ventaja en las tiradas contra efectos de encantamiento.

SOCIEDAD DE EXPLORADORES

Los aventureros forman parte de un grupo dedicado a la exploración de Voldor o alguna de sus regiones concretas. Pese a haber pasado tanto tiempo desde la partida de los Peregrinos, las guerras y distensiones entre distintas razas y culturas no han permitido conocer por completo el continente y quedan muchos lugares desconocidos. Este grupo se dedica a buscar lugares perdidos, crear mapas, conocer a las diferentes culturas, etcétera. El conocimiento adquirido por el grupo es muy solicitado por algunos reinos y culturas, que desean conocer a aliados y enemigos, así como los lugares donde obtener nuevos recursos o utilizar nuevas rutas de Vajra que acorten los tiempos de viaje.

Las sedes de la sociedad de exploradores suelen ser edificios con grandes bibliotecas, mapas y objetos exóticos de cualquier parte de Voldor.

Rasgo: Sociedad de exploradores

Los miembros de una sociedad de exploradores suelen contar con el favor de muchos mercaderes locales, y pueden comprar cualquier artículo de equipo de aventurero común, de valor igual o inferior a su nivel multiplicado por 100 po, a mitad de coste. Además, su estatus les permite entrar en las bibliotecas de nobles y universidades con las que mantengan buenas relaciones para buscar información, así como abrir las puertas para consultar a expertos locales. También pueden recurrir a otros miembros de la sociedad o aliados de los mismos para solicitar información de lugares lejanos, pudiendo obtener mapas actualizados, consejos, secretos e incluso el acceso a círculos de teletransporte que les permitan viajar grandes distancias en espacios cortos de tiempo.

TABERNA

Uno de los sitios favoritos para los aventureros es, sin duda, la taberna. Una taberna famosa o incluso una serie de enclaves (postas de camino) en las cuales los personajes pueden descansar, aprovisionarse y obtener información del entorno puede ser también un lugar donde reunirse y coordinar operaciones, especialmente si son los dueños. También existe la posibilidad de que los personajes se hagan con el control del lugar mediante influencia o compra con el paso de sus aventuras. Además de lo obvio, una taberna es un gran lugar para obtener información a través de los soldados, nobles o ladrones que acuden a ella para refrescar su garganta tras un duro día de trabajo. Además, es un buen sitio donde reclutar nuevos miembros, conocer otros aventureros o anunciar sus servicios, llegando incluso a convertirse en núcleos de grupos de aventureros que

ofrecen sus servicios en un tablero especialmente colocado para ello.

Una posada en una ciudad podría simplemente tener habitaciones o servir comidas, mientras que una posta de camino puede estar formada por un pequeño conjunto de edificios con apariencia más de fortaleza que de posada.

Rasgo: Taberna

Los miembros de una taberna disponen siempre de una habitación donde descansar y un lugar donde comer y beber gratis. También tienen acceso a todos los rumores que recorren la zona en la que se encuentra y tienen ventaja para obtener información sobre cualquier asunto relacionado con los aventureros de la región y los lugares más frecuentes de aventura. Dependiendo del estilo de la taberna, esta puede garantizar el acceso a los nobles de la zona o a los criminales y delincuentes de las zonas pobres de la ciudad.



Toda facción o gremio que se precie tiene una sede. Un lugar donde sus miembros se reúnen, conviven, etcétera. Estos lugares son diferentes para las distintas ocupaciones de las facciones y con el paso del tiempo podrán ampliarse, reducirse, destruirse, mejorarse o aumentar el número de sedes existentes. Estas sedes estarán bajo control de los personajes, o al menos una parte, y pueden ser cualquier cosa, desde una iglesia fortificada hasta una taberna, pasando por un barco.

A continuación se muestran algunos ejemplos de edificios que los grupos de aventureros pueden utilizar como sedes. Todos los edificios descritos pueden ampliarse o mejorarse por un coste y tras el tiempo necesario para la construcción del espacio y la compra de los elementos que los visten. En lugar de pies, los edificios utilizan «espacios» como medida para calcular el tamaño. Si quieres calcular aproximadamente el tamaño real del edificio, estima que cada espacio tiene unas medidas de 20 x 20 x 10 pies, sin embargo, esta estimación puede variar según el edificio.

Utilizar unas mecánicas completas para crear o ampliar las sedes ocuparía mucho más espacio, de modo que si las mecánicas aquí descritas te parecen simples, no dudes en aplicar la lógica cuando calcules precios, tiempos y otras características debido a la situación del edificio. Ten en cuenta también que en el manual básico de **El Resurgir del Dragón** tienes precios orientativos para vehículos o productos comerciales, que pueden ser muy útiles para complementar los presentados aquí. También los suplementos regionales, como **La Ciudad de Vindusan**, incluyen apéndices con precios más precisos sobre algunos de estos elementos.

Los ejemplos de edificios presentados no son todos los que se pueden usar como sede, pero sí los más frecuentes o tópicos. Siéntete libre de cambiar cualquier detalle o combinar distintos tipos de sedes para adaptar estos edificios a tu campaña.

ALMACÉN (18 ESPACIOS)

Los almacenes tienen un uso concreto: acumular mercancía para su posterior transporte o venta. Son frecuentes posesiones de compañías comerciales, gremios de artesanos y también propiedad de nobles y ciudades que acopian material de interés comunal, como grano o aceite. Algunos podrían ser un buen escondite para una cofradía de ladrones o rebeldes que tienen el negocio como tapadera.

En estos edificios suelen trabajar un número indeterminado de personas: arrieros, mozos de almacén, carreteros, transportistas, vendedores, guardas, etcétera. Además del gran espacio dedicado a almacenar cosas, existen dependencias donde los empleados pueden descansar o espacios camuflados donde ocultar mercancía importante. Los diferentes grupos de aventureros pueden hacer de este lugar su residencia temporal o permanente.

El almacén, construido en madera, tiene dos plantas de altura y sótano y suele estar situado junto a un río navegable o junto al mar, facilitando las labores de carga y descarga de mercancía. La planta baja consta de un enorme espacio cuadrado (40 pies de lado) lleno de estanterías con cerca de 8000 pies cúbicos útiles, el despacho del administrador del almacén (amueblado con materiales de gran calidad), un taller para reparaciones con herramientas básicas (más dirigidas a la carpintería), una cocina, establos con capacidad para 12 monturas grandes y un embarcadero con espacio para descargar 2 naves grandes o 4 pequeñas. Frente al despacho del administrador, hay unas escaleras que bajan al sótano, donde bajo una trampilla de madera protegida con un candado hay otro almacén lleno de estanterías mucho más ordenado que el de la parte superior.

Unas escaleras entre la cocina y el taller ascienden hasta la parte superior, en la que existe una sala común con bancos para descansar y 4 departamentos con varias camas con capacidad total para 24 personas con mobiliario básico (cama, baúl y un espejo por habitación). El almacén tiene un coste de 27 350 po y su distribución puede variar sin modificar el precio. Por ejemplo, si se tratara de un edificio donde se ocultan los personajes, las habitaciones para dormir podrían situarse en el sótano. Anular el muelle marítimo ahorraría 4000 po, rebajando el valor del almacén hasta 23 350 po.

CASTILLO DE MOTA (27 ESPACIOS)

Este tipo de fortalezas consisten en una torre sobre una colina, normalmente artificial, rodeada de un muro y un foso exterior. Son rápidas de construir debido a su formato sencillo y, con el tiempo, fáciles de ampliar o reforzar. Nobles de bajo rango, posadas de camino, órdenes religiosas o magos que buscan la soledad emplean de forma habitual este tipo de construcciones. En las regiones fronterizas, es frecuente encontrar estas fortalezas con aldeas a los pies o en el interior de sus murallas.

La planta baja consta de un gran salón comedor para hasta 30 personas, las cocinas, un almacén, el alojamiento para hasta 6 sirvientes y un acuartelamiento para 10 soldados. Desde el almacén hay una trampilla por la que se accede a un segundo almacén bajo la torre. La primera planta consta de 6 dormitorios dobles con dos camas y aseo cada uno, para un total de 24 personas. Cada 2 dormitorios están comunicados por una puerta e incluyen dos camas bajas con colchón de paja, sábanas de lino para la cama, un mueble cajonero, un espejo y varias banquetas.

La segunda planta puede alojar una biblioteca, un laboratorio de alquimia, una capilla, un baño con lo necesario para lavarse, los aposentos del señor y una sala común. La tercera planta es el espacio dedicado a la vigilancia, con aspilleras para que los arqueros puedan disparar protegidos.

En el exterior, adyacente a las murallas, existen dos edificios separados entre sí, una herrería y unos grandes establos para 12 monturas grandes. La muralla tiene 20 pies de altura y un grosor de 4 pies, y rodea a la torre del homenaje que se sitúa en el centro del patio de armas. El acceso a la fortaleza se realiza por un portón fortificado con un puesto de guardia sobre el mismo.

Esta fortaleza tiene un coste de 168 400 po y unos gastos mensuales de 87 po. El modelo propuesto se puede modificar fácilmente para las necesidades específicas de los personajes, sustituyendo la capilla o los dormitorios del señor por un laboratorio de mago o más acuartelamientos. Si se quisiera usar este modelo como base para una posada de camino, habría que sustituir el comedor de la planta baja por una taberna y adaptar los dormitorios de las plantas superiores.

DUNGEON SUBTERRÁNEO (20 ESPACIOS)

Es un complejo subterráneo bajo las calles de una ciudad o ruinas antiguas. Las galerías que han sobrevivido de las ruinas de un antiguo castillo o el laboratorio de un mago que pretende seguir sus actividades alejado de los ojos curiosos. Esta sede es normalmente empleada por aquellos que deben permanecer fuera del alcance de la justicia o pretenden esconderse para salvaguardar secretos o su vida. Es posible que exista un pequeño edificio en el exterior, ocultando la verdadera dimensión del complejo subterráneo.

El dungeon de ejemplo se encuentra en un paraje natural dominado por seres feéricos de gran poder.

La entrada al complejo se realiza a través de un hueco en un hongo de grandes dimensiones, oculto por conjuros permanentes de ilusión. Nada más entrar por el hueco del hongo, se llega a un espacio vacío donde existe una trampilla oculta (CD 25), desde la que se puede acceder al complejo subterráneo a través de unas escaleras de caracol. Tras descender unos 10 pies de profundidad se alcanza el verdadero complejo. Todo el complejo está construido en roca excavada, paredes, techos, suelos, etcétera, excepto si en alguno de los espacios se indica lo contrario.

Desde el pie de las escaleras se observa un largo pasillo con muchas puertas a sus lados que sirven de dormitorios a los aventureros y allegados. Existen 8 dormitorios básicos dobles (4 a cada lado), un baño básico con suelo de madera, un almacén, una capilla básica, una cocina y una sala de banquetes con suelo de madera. Los dormitorios se comunican por pares mediante una puerta e incluyen dos camas bajas con colchón de paja, sábanas de lino para la cama, un mueble cajonero, un espejo y varias banquetas.

En la capilla existe una entrada secreta por la que se accede al complejo inferior a través de una escalera de caracol que desciende 10 pies de profundidad hasta un laberinto formado por espinas y raíces de árboles (cualquiera que no conozca el camino del laberinto avanza a la mitad de velocidad).

Tras salir del laberinto nos encontramos en el complejo inferior, que tiene otro largo pasillo con puertas a ambos lados, donde podemos encontrar una biblioteca básica con suelo y paredes revestidas de madera y que está iluminada permanentemente con conjuros, un laboratorio de mago, un laboratorio de alquimista, un almacén y un patio elegante con una estatua de un dios de la naturaleza en el centro. El lugar está iluminado por una esfera de luz en el techo de la habitación. En el suelo hay hierba corta y varios bancos de piedra para poder descansar. El patio está sacralizado.

Los pasillos tienen conjuros de luz permanentes para poder ver, sin embargo, el resto de espacios, si no se indica lo contrario, no tienen fuentes de luz más allá de velas y antorchas. Al final del pasillo del complejo inferior hay una puerta de madera reforzada con una cerradura de gran calidad y un listón de madera que atranca la puerta desde el interior. Si se cruza esa puerta, existe una gruta que lleva hasta una cueva a un kilómetro de esa localización, oculta por una pequeña cascada y conjuros de ilusión. El precio del complejo es de 40 190 po.

MANSIÓN (15 ESPACIOS)

Estos edificios pueden ser utilizados tanto por facciones que quieren pasar desapercibidas como por cofradías de ladrones o rebeldes o entidades asentadas que mantengan puestos conocidos donde sus clientes puedan encontrarlos. Dependiendo del trasfondo de la facción, este edificio formará parte de un conglomerado de edificios con aspecto abandonado o se situará en un barrio de bien de la ciudad, cuya titularidad dependerá de si la facción se oculta o no.

Esta mansión de dos plantas construida de madera satisface las necesidades de hasta 30 personas de forma adecuada, pero sin lujos. La planta baja está formada por unas grandes cocinas, la habitación de los sirvientes, un gran salón comedor para hasta 30 personas, que sirve también de sala común, unos grandes establos para hasta 12 monturas grandes, un almacén y un baño con una gran bañera. La planta alta alberga 8 dormitorios dobles, amueblados sin lujos. Los dormitorios se comunican por pares mediante una puerta e incluyen dos camas bajas con colchón de paja,

sábanas de lino para la cama, un mueble cajonero, un espejo y varias banquetas. Cada dormitorio tiene un pequeño aseo, pero solo el baño tiene bañera para lavarse. El servicio mínimo consta de 2 cocineros, 2 mozos de cuadra y un sirviente, pero hay espacio para hasta 6 sirvientes. La mansión tiene un precio de 36 430 po y un coste mensual de 18 po por el servicio contratado.

POSADA (23 ESPACIOS)

Lugar de reunión de aventureros por excelencia. Nos podemos encontrar posadas de muy diversas condiciones, desde cuchitriles donde se reúne la peor ralea hasta lugares lujosos donde se reúne la aristocracia. Estos edificios son ideales para hermandades, cofradías de ladrones, campeones del reino o sociedades de exploradores, ya que se encuentran en lugares habitados o concurridos y son muy frecuentes. Es posible que la posada aporte beneficios económicos a los aventureros si son propietarios de la misma.

Esta posada se encontraría en el interior de una ciudad de tamaño medio o en las afueras,



incluso a mitad de camino entre dos urbes en una región pacífica. Es una posada grande en forma de «L», de dos plantas, sin lujos pero con todos los servicios necesarios. La planta inferior tiene los muros de mampostería y la superior de madera. En la parte trasera, donde se encuentran los establos, hay un pequeño patio rodeado de un muro de 10 pies con un pozo, donde se cultiva un pequeño huerto. La posada tiene dos accesos, una puerta en la fachada principal y otra puerta, menos elegante, en el interior del patio, por si alguien deja animales en el establo.

La posada consta de los siguientes espacios. En la planta baja se encuentra un almacén básico, alojamiento para 12 sirvientes, una cocina elegante, un establo para hasta 12 monturas grandes, un gran salón de aspecto elegante para servir hasta a 40 clientes, una herrería y un gran patio rodeado por la muralla con un gran portón de madera reforzada. En la planta alta se encuentran 8 dormitorios básicos dobles, 2 dormitorios dobles elegantes y un elegante baño. Los dormitorios se comunican por pares mediante una puerta e incluyen dos camas bajas con colchón de paja, sábanas de lino para la cama, un mueble cajonero, un espejo y varias banquetas.

Se presupone que los dormitorios son compartidos por dos personas, pero los clientes pueden pagar por la habitación individual por el doble del precio. Cada dormitorio tiene un pequeño aseo, pero solo el baño tiene bañera para lavarse. El servicio mínimo consta de 2 cocineros, 2 mozos de cuadra, 1 herrero, 1 posadero y 5 sirvientes, pero hay espacio para hasta 12 sirvientes. La posada tiene un precio de 77 950 po y un coste mensual de 48 po. Si, en lugar de mampostería, la posada se construyera totalmente de madera, el precio se reduciría a 55 750 po.

CONSTRUCCIONES ADICIONALES

A continuación se indican diferentes espacios de ejemplo de habitaciones con las que los jugadores podrían querer construir o ampliar sus sedes. El precio indicado para cada espacio incluye las necesidades básicas para el mismo, pero existen 3 tipos de calidades: básico, elegante y lujoso. El precio de los espacios elegantes es 6 veces superior al precio básico y el de los espacios lujosos 25 veces superior. La calidad no solo indica que los espacios sean más completos, sino también que poseen mejores muebles y más hermosos. Para

comprar espacios más grandes simplemente hay que comprar 2 veces o más el mismo espacio. Cada espacio construido por encima de la segunda altura o por debajo del primer sótano cuesta 1000 po adicionales por espacio.

Al precio de cada espacio hay que añadir el coste de las paredes y tabiques. Aunque existen muchas posibilidades de materiales y técnicas de construcción, nos limitaremos a paredes de madera, de mampostería y roca viva. A discreción del director de juego, pueden existir limitaciones de espacio a la hora de ampliar un edificio.

Paredes	Precio por espacio
Madera	1000 po
Mampostería	3000 po
Mampostería exterior y madera interior	2000 po
Roca viva (solo subterráneos)	1000 po

Muros	Precio
Madera (10 × 10 × 1 pies)	100 po
Mampostería (10 × 10 × 2 pies)	300 po
Piedra, sillería (10 × 10 × 6 pies)	600 po

Si se quieren construir muros más altos, se debe crear una base más ancha, lo que hace que el precio se multiplique por tres para un muro de 20 pies de alto y por seis para un muro de 30 pies de alto. El ancho del muro se multiplica por dos y por tres en la base respectivamente.

La política importa

Ten en cuenta que, además de los rasgos habituales, la relación del grupo con las diferentes facciones también afecta a su gremio y a cómo y dónde puede desarrollar su labor. Ninguna facción permitiría a un grupo de aventureros levantar un edificio fortificado en su territorio si no les une una amistad o alianza previa y, de igual manera, no permitirán realizar sus negocios en sus tierras si son enemigos o han mantenido hostilidades.

Espacio	Precio en po	Espacios	Notas
Acuartelamiento	400	1	Caben 10 soldados
Almacén	250	1	
Alojamiento de la servidumbre	400	1	Caben 6 sirvientes. No puede mejorar su calidad
Aposentos privados	800	1	Calidad lujosa, 2 espacios
Área de entrenamiento de combate	1000	1	No puede mejorar su calidad
Área de entrenamiento para pícaros	1000	1	No puede mejorar su calidad
Arsenal	500	1	No incluye armamento
Auditorio	1000	1	
Baño	500	1	Calidad lujosa, 2 espacios
Barbacana	1000	1	No puede mejorar su calidad
Biblioteca	500	1	No incluye libros
Cámara de tortura	3000	1	No puede mejorar su calidad
Capilla	500	1	
Celda de confinamiento	500	0,5	No puede mejorar su calidad
Cocina	2000	1	Calidad lujosa, 2 espacios
Despacho/estudio	200	0,5	Añade 0,5 de espacio por calidad superior
Dormitorios básicos	700	1	2 habitaciones por espacio. Lujoso, 2 espacios.
Establo	100	1	Para 6 monturas Grandes
Herrería	500	1	No hay calidad lujosa
Laberinto	500	1	1/2 velocidad avanzar. No se puede mejorar.
Laboratorio de alquimia	700	1	No hay calidad lujosa.
Laboratorio de magia	500	1	No hay calidad lujosa.
Muelle	500	1	No se puede acceder con naves Grandes
Muelle marítimo	3000	2	Caben 2 naves Grandes
Patio	500	1	
Portón fortificado	1000	0,5	No se puede mejorar
Puesto de guardia	300	0,5	No se puede mejorar
Sala común	500	1	Hasta 20 personas
Sala de trofeos	1000	1	
Salón comedor	2000	2	Hasta 30 comensales
Taberna	900	1	Hasta 20 clientes
Taller	500	1	Elegir oficio. No hay calidad lujosa.
Tienda	400	1	

La consecución de sus objetivos particulares ha llevado a muchas facciones a desarrollar sus propios agentes, usuarios especializados en una tarea que hacen gala de habilidades ciertamente particulares. Estos agentes suelen encontrarse sirviendo los intereses de su organización, incluyendo colaborar con aliados



cercanos o grupos con objetivos afines. Un grupo que haya establecido buenas relaciones con alguna de las facciones puede reclutar entre sus filas a alguno de ellos, permitiendo que los jugadores necesitados de nuevos personajes o principiantes desbloqueen la clase para su uso. También pueden utilizarse para generar personajes no jugadores seguidores o afines al grupo de aventureros. Como director de juego, es posible que estos arquetipos te den algunas ideas para crear tus propios enemigos de aquellas facciones enemistadas con tu grupo. Por último, aunque los arquetipos están basados en grupos particulares de Voldor, sus reglas son lo bastante genéricas como para adaptarse a otros trasfondos, así que no dudéis en adaptarlos a vuestras aventuras.

TRADICIÓN ARCANA: HERMANDAD DE LUZ Y FUEGO

Prerrequisito: Simpatizante de Vindusan

En su templo de Dajsh-Dabbara, situado a las afueras de Vindusan, la Hermandad de Luz y Fuego forma a sus poderosos magos de batalla dedicados a la protección de la ciudad a través de durísimas pruebas y juegos de guerra utilizando sus poderosos conjuros de destrucción. El credo de la hermandad gira en torno a la destrucción de las amenazas haciendo uso del puro poder mágico, siempre de la forma más espectacular y llamativa, canalizando la luz y el fuego del desierto contra sus enemigos. Son instrumentos divinos consagrados a Praxis, diosa del orden y la fuerza, y su destino es proteger Vindusan y mantener la paz que reina en su interior. En su escuela aprenden a tomar parte en batallas mediante los conjuros más ofensivos, entrenando su precisión, su poder destructivo e incluso a protegerse de los conjuros de los demás.

Alma de fuego y luz

A partir del momento en que seleccionas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes gastar para copiar un conjuro que cause daño de fuego o radiante en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.

Puntería arcana

A partir del nivel 2, también consigues un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con conjuros.

Escudo de defensa arcano

A partir del nivel 6, mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Inteligencia.

Impacto de poder

A partir del nivel 10, añades tu modificador por Inteligencia a una tirada de daño de cualquier conjuro que cause daño de fuego o radiante que lances.

Defensa contra los elementos

A partir del nivel 14, cuando recibes daño de un ataque o conjuro puedes reducir el daño sufrido a través de tu magia. Como acción, puedes gastar un espacio de conjuros para reducir el daño sufrido de un único ataque en 5 por cada nivel del espacio de conjuros gastado.

ARQUETIPO MARCIAL: GUERRERO SIN MIEDO

Prerrequisito: Simpatizante del pueblo mopán

Los guerreros más temidos del mopán son los llamados «sin miedo», combatientes con un total desapego por su propia vida, capaces de provocar estragos entre sus enemigos, como si el daño sufrido avivase su determinación. Pocos guerreros tienen la resistencia física y mental suficiente para convertirse en un sin miedo, pero los que sí tienen estos atributos se transforman en avatares de destrucción que sonrían como depredadores mientras avanzan por el campo de batalla. A través de un férreo entrenamiento físico y mental, estos guerreros combinan una extraordinaria habilidad marcial con la férrea determinación de cumplir sus objetivos a cualquier precio.

Luchador temerario

A partir del momento en que elijas este arquetipo en el nivel 3, como acción adicional eres capaz de perder cualquier interés en tu autoprotección para centrarte en aumentar el daño a los enemigos, convirtiéndote en un luchador temerario durante 1 minuto. Durante este minuto, eres vulnerable al daño cortante, perforante y contundente, pero tiras dos veces cualquier dado de daño que causes, escogiendo el resultado más alto. Además, no puedes quedar asustado y si estabas asustado antes de entrar en este estado dejas inmediatamente de estarlo.

Puedes volverte temerario tantas veces como tu bonificador de Fuerza (mínimo 1), luego tendrás que llevar a cabo un descanso breve o prolongado para recuperar tus usos.

Destructor

A partir del nivel 7, cuando ataques con un arma cuerpo a cuerpo con la propiedad a dos manos o pesada y obtengas el resultado máximo en alguno de los dados de daño, puedes volver a tirar ese dado y añadirlo al daño del ataque. Estos nuevos dados no generan nuevos dados y no se pueden repetir de ninguna manera. Cada vez que hagas esto sufrirás 1d4 puntos de daño necrótico.



Avance feroz

A partir del nivel 10, una vez por turno, si te mueves al menos 10 pies en línea recta justo antes de atacar a una criatura e impactas con tu ataque, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador de Fuerza) o quedará tumbado.

Respuesta sanguinaria

A partir del nivel 15, cada vez que recibas un golpe crítico, puedes utilizar tu reacción para realizar una tirada de ataque contra cualquier número de criaturas que se encuentren al alcance de tus armas cuerpo a cuerpo con una tirada de ataque para cada objetivo.

Violencia extraordinaria

En el nivel 18, alcanzas el punto álgido de tu capacidad destructora a costa de tu propia salud. Una vez por turno, si fallas al intentar impactar a un objetivo puedes infligirte 1d10 puntos de daño necrótico y sumar el daño sufrido a la tirada.

COLEGIO DE BARDO: COLEGIO DE LOS EDICTOS

Prerrequisito: Simpatizante de la Hegemonía de Hierro

El colegio de los edictos está formado por aquellos bardos que dedican sus vidas a la religión y utilizan sus dones para transmitir las leyes y enseñanzas de una deidad a los fieles. Educados por clérigos y sacerdotes en los mandatos divinos y las leyes antiguas, estos bardos son los encargados de transmitir su contenido y su poder a los fieles, reforzando su convicción e imponiendo los mandatos necesarios.

Los bardos de los edictos son figuras de poder religioso, con una función inquisitiva, que combinan sus capacidades arcanas con un gran poder de intimidación y manipulación de las mentes más débiles. Sus discursos y los edictos pronunciados en nombre de los dioses permiten a estos bardos emitir órdenes sobre los demás que deben ser cumplidas si no quieren enfrentarse a la furia divina. Suelen estar consagrados a deidades legales, y aquellos dedicados a dioses malvados suelen ser desalmados inquisidores en busca de pecadores y herejes.

Competencias piadosas

Cuando te unes al Colegio de los Edictos en el nivel 3, obtienes competencia con la habilidad Religión y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador

habitual. Además, puedes utilizar tu voz como foco para lanzar tus conjuros de bardo, siempre y cuando recites pasajes de algún texto sagrado de tu dios.

Palabras de justicia

También en el nivel 3, aprendes cómo transmitir a tus compañeros la voluntad de tu deidad y a inspirarlos a formar parte de su plan sagrado. Cuando una criatura aliada que puedas ver a menos de 60 pies impacte a otra criatura, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Para ello, tira 1 dado de inspiración de bardo y añade esa cantidad de daño radiante al daño de su ataque. Además, la criatura aliada se cura tantos puntos de golpe como esa misma cantidad de daño radiante. No tiene efecto sobre la criatura aliada si esta no puede escucharte o si es inmune a ser hechizada.

Edicto glorioso

En el nivel 6, obtienes la capacidad de pronunciar órdenes en nombre de tu deidad, obligando a tus enemigos a obedecer o sufrir las consecuencias. Como acción, gastas uno de los usos de la inspiración de bardo y das una orden mágica a una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que la obliga a llevar a cabo algún servicio, a abstenerse de hacer una acción o a seguir una actividad, según decidas. Si la criatura objetivo puede entenderte, cada vez que actúe directamente contra tus instrucciones, pero no más de una vez por turno, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría, y si falla recibe tantos puntos de daño psíquico como tu dado de inspiración. Este efecto termina pasado 1 minuto, aunque puedes terminar sus efectos antes, usando una acción para disiparlo.

No tiene efecto sobre la criatura si esta no puede escucharte o si es inmune a ser hechizada. Puedes dar la orden que quieras, a menos que sea algo que resultaría en una muerte certera o que vaya en contra de las leyes de tu deidad. Una criatura no puede tener impuesto más de un edicto a la vez, sufriendo solo los efectos del último que haya recibido.

Edicto inevitable

A partir del nivel 14, eres capaz de sugestionar a las masas y movilizar a aquellos que te escuchan para que cumplan la inevitable voluntad divina. Como acción, gastas uno de los usos de la inspiración de bardo y sugieres mágicamente un curso de actividad (limitado a una frase o dos) para hasta a 6 criaturas de tu elección que puedas ver a 60 pies de distancia y que puedan escucharte y entenderte. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto.

La sugerencia debe plantearse de tal modo que el curso de la acción suene razonable y acorde a los mandatos de tu deidad. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, el objetivo sigue el curso de acción que hayas descrito lo mejor que puede. La acción sugerida puede continuar mientras dure el efecto. El efecto dura hasta que la acción se complete o tantos turnos como el resultado que obtengas en tu dado de inspiración de bardo.

ARQUETIPO DE PÍCARO: EJECUTOR

Prerrequisito: Aliado de la Hegemonía de Hierro

Adiestrados para emplear todo tipo de armas y poder desenvolverse en situaciones muy dispares, los ejecutores son agentes, verdugos y cazarrecompensas que alternan el uso de precisas armas de filo con armas de disparo que emplean para rematar a sus víctimas. No solo practican el arte del asesinato, pues estos pícaros aprenden a seguir a los objetivos y aprovechar el mejor momento para atacar.

Combatientes de todo el continente se han dedicado durante generaciones a combinar el uso de la espada y las armas de proyectiles, como ballestas de mano o exóticas pistolas de vítreo de xion. Sin embargo, la región donde más se ha extendido esta tradición de combate es en la Hegemonía de Hierro, donde es común el uso de ballestas de repetición accionadas por engranajes y pistolas alimentadas mediante explosivas mezclas alquímicas.

Manos de acróbata

A partir de nivel 3, puedes recargar armas de proyectiles de una mano que portes aunque no cuentes con ninguna mano libre para hacerlo. Además, siempre que envaines un arma, puedes desenvainar otra que lleves en algún lugar accesible, como un cinto.

Combatiente dual

A partir de nivel 3, cuando realizas una acción de ataque con un arma ligera cuerpo a cuerpo que lleves en una mano, puedes usar una acción adicional para atacar con un arma ligera a distancia que lleves en la otra mano. Este ataque adicional no se considera con desventaja por estar a 5 pies o menos de una criatura hostil.

Sabueso incansable

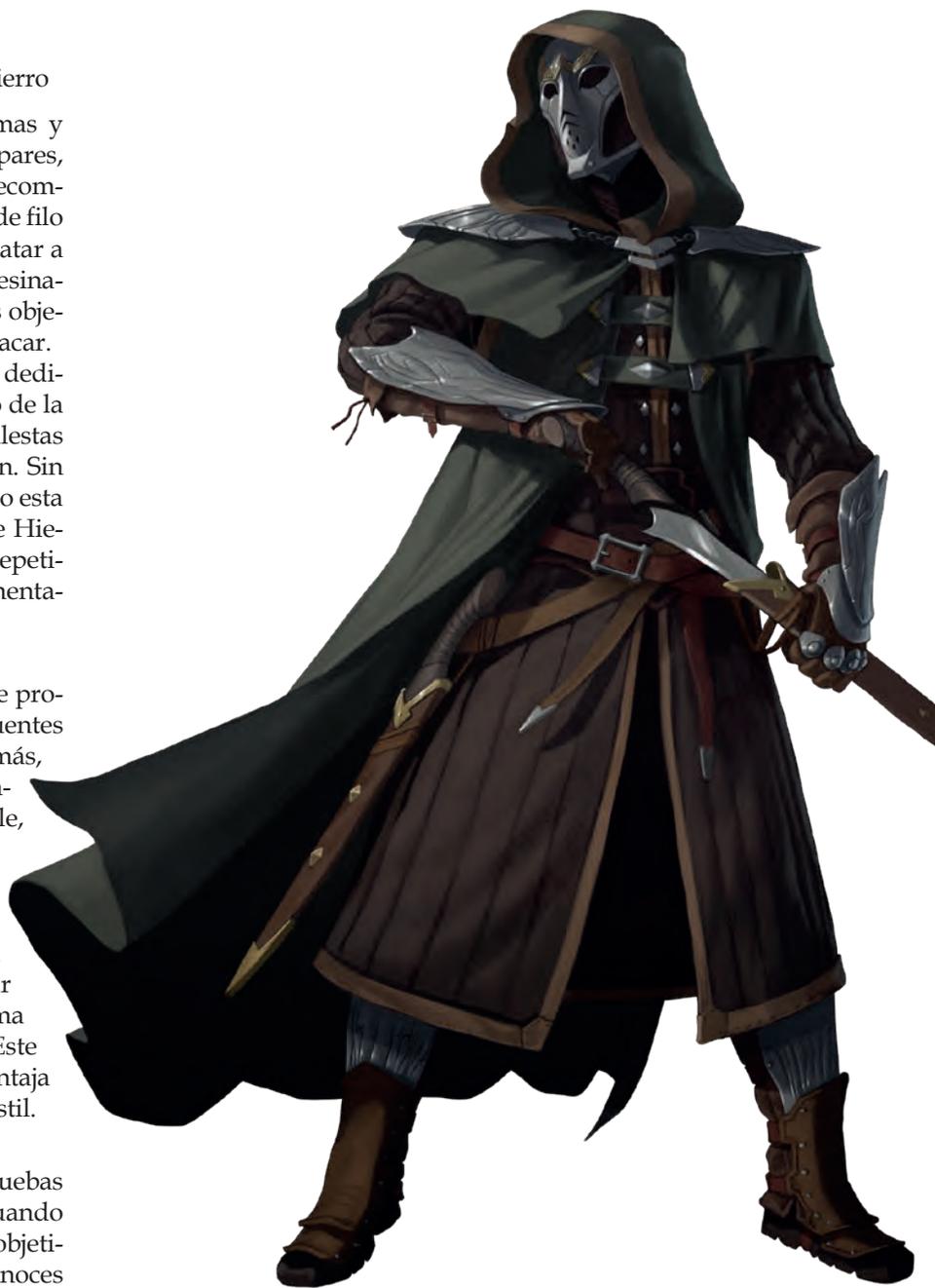
A partir de nivel 9, obtienes ventaja en las pruebas de Perspicacia, Percepción y Supervivencia cuando tratas de seguir el rastro o encontrar a un objetivo que has estudiado cuidadosamente y conoces previamente.

Fintar y golpear

A partir de nivel 13, cuando un enemigo falle un ataque de cuerpo a cuerpo contra ti, puedes emplear tu reacción para hacer un ataque a dicho enemigo.

Disparo de marcaje

A partir de nivel 17, cuando impactes con éxito a un enemigo con un arma de disparo, obtienes ventaja en el resto de los ataques que realices contra él durante ese turno.



EQUIPO DEL PUEBLO MOPÁN

Prerrequisito: Simpatizante del pueblo mopán

Los mopán viven en un entorno hostil, con la amenaza de los elfos Bastarre siempre presente y las belicosas tribus de la selva acechando, por lo que son reacios a comerciar con desconocidos. Pero aquellos capaces de ganarse la amistad del pueblo mopán podrán conocer sus refinadas armaduras, peligrosas armas y exóticos ungüentos.

Armadura de gran camaleón

Hecha con la piel de los peligrosos grandes camaleones que depredan en las selvas azules de Zefiria, los mopán son capaces de preservar sus capacidades de camuflaje. Mientras la llevas puesta tienes ventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo) cuando intentas ocultarte en áreas boscosas o de vegetación abundante.

Cota de escamas Da'am

Fabricada por los maestros artesanos del templo de Da'am, esta pieza de armadura es famosa por estar rematada con un exótico y resistente cristal pulido que los mopán encuentran ocasionalmente en algunas cuevas. Es muy apreciada por aquellos que se enfrentan a los soldados Bastarre y sus armas de rayos, que son parcialmente desviados por la superficie de los cristales. Mientras la llevas, obtienes resistencia al daño radiante.

Coraza de trinchera

Diseñada para ser especialmente efectiva en combate cerrado, es empleada por los guerreros de élite mopán que protegen la frontera de las incursiones Bastarre. Decorada con telas de múltiples colores que brillan con intensidad y se desplazan por el aire con cada uno de los movimientos del portador, estas pueden utilizarse

para distraer o confundir a los enemigos en batalla. Mientras llevas puesta la coraza de trinchera, cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que no eres tú y que se encuentre a 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para otorgar +2 de CA al defensor.

Dha

Esta gruesa y pesada espada de hoja rectangular es la favorita de los aventureros mopán, pues su brutal filo es tan capaz de cortar las resistentes lianas de la jungla como de traspasar las defensas de los enemigos que acechan en la jungla. Si tu tirada de ataque falla por 1, infligirás a tu objetivo tanto daño contundente como tu bonificador de Fuerza.

Guantelete sanguinario

Fabricado para evocar las garras de algunos de los más peligrosos depredadores de las selvas azules de Zefiria, este guante dotado de afiladas cuchillas es un arma terrible en combate cerrado. Si obtienes un 1 al tirar el dado de daño, puedes volver a repetir la tirada y debes quedarte con el segundo resultado. Esto no se apila con otros rasgos o efectos y no puedes volver a repetir el dado bajo ninguna circunstancia.

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Arma	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Dha	100 po	1d8 cortante	6 lb	Pesada, especial
Guantelete sanguinario	250 po	1d6 perforante	2 lb	Sutil, ligera, especial
Hacha panabas	200 po	2d6 cortante	9 lb	Pesada, alcance, dos manos, especial
Sipém	50 po	1d8 cortante	4 lb	Pesada, alcance, versátil (1d10)

Armadura ligera

Armadura	Precio	CA	Fuerza	Sigilo	Peso
Armadura de gran camaleón	300 po	12 + modificador de Destreza	-	-	12 lb

Armadura intermedia

Armadura	Precio	CA	Fuerza	Sigilo	Peso
Cota de escamas Da'am	1500 po	14 + modificador de Destreza (máximo 2)	-	Desventaja	35 lb

Armadura pesada

Armadura	Precio	CA	Fuerza	Sigilo	Peso
Coraza de trinchera	2000 po	17	15	Desventaja	55 lb

Hacha panabas

Una gran hacha de casi 5 pies de largo y un filo similar a un cuchillo de carnicero, muy empleada para realizar ejecuciones o limpiar extensiones de la jungla. Cada resultado de 1 en los dados de daño se considera un 2 para efectos de calcular el daño causado.

Sipem

La lanza tradicional de los soldados y centinelas está equipada con una hoja curva al final del asta, a medio camino entre la lanza tradicional vadiana y la alabarda mida. Es un arma honorable para los mopán y solo sus soldados o aquellos que se lo han ganado tienen el honor de esgrimirla.

EQUIPO DE AVENTURAS MOPÁN

Piedras purificadoras

Estas rocas son capaces de purificar hasta 12 pies cúbicos de líquido si son calentadas hasta ponerlas al rojo vivo y luego introducidas en agua. Al cabo de unos instantes todos los microorganismos y venenos leves presentes en el líquido habrán sido anulados. Las piedras purificadoras pueden ser empleadas 3 veces hasta quedar inutilizadas, volviéndose guijarros mundanos.

Polvo tre'zo

Fabricados por los curanderos mopán empleando hongos, flores y musgos psicotrópicos de la región, los polvos tre'zo son empleados para obtener iluminación espiritual con el fin de sanar las mentes quebradas. El viaje inducido por estos alucinógenos llevará al consumidor a conectar con la vida que le rodea a niveles esenciales, volviéndose parte de este de forma íntima, y conectará con el mundo natural que ahí subyace. Este viaje es terrorífico para algunos, pero tiene la capacidad de curar incluso la peor de las locuras. Si una persona aquejada por una locura los consume, iniciará un trance que durará 1d6 horas, durante el cual estará incapacitado. Al final del proceso deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14, si la supera se habrá sanado de cualquier locura temporal a corto o largo plazo que pudiese sufrir. Si la falla sufrirá 1d12 puntos de daño psíquico debido al mal viaje.

Objeto	Coste	Peso
Piedras purificadoras	50 po	2 lb
Polvo tre'zo	400 po	1 lb

EQUIPO DE LA HEGEMONÍA DE HIERRO

Prerrequisito: Simpatizante de la Hegemonía de Hierro

Bajo la tutela de Arather, el pueblo del río cuenta con numerosos avances, como grandes galeones de madera y acero, molinos de fuego, primitivas imprentas de tipo móvil y nuevos portentos alquímicos diseñados para la guerra. Además, algunos de sus clérigos son expertos en mecanismos y artilugios, creando algunos de los ingenios más avanzados de Voldor mediante una combinación de tecnología y magia. Aquellos que se ganen su confianza podrán acceder a los elementos más elitistas de sus armerías sagradas.

Alfanje dentado

A esta espada de hoja ancha y curva se le ha incorporado un único filo aserrado con dientes en forma de garfio, preparados para desgarrar la carne de sus enemigos además de cortar.

Alfanjón sierra

Una versión grande y pesada del alfanje dentado, incluye en el tosco mango una pequeña pieza de xion a modo de batería. A través de un pulsador en el mango, la energía del xion alimenta unos pequeños mecanismos en el interior de la hoja que hacen vibrar las partes dentadas de la hoja a gran velocidad. El alfanjón sierra inflige el doble de daño a objetos y estructuras no mágicas. Requiere una acción adicional para activarse y dura activada 10 minutos o hasta que el usuario decide apagarla. Su batería de xion se descarga al realizar 5 activaciones. Una vez agotada su carga, el arma debe dejarse reposar al sol. Requiere una hora de luz solar por cada activación a recuperar, y su recarga es segura. Si se usa desactivada, su daño es 1d8 contundente.

Mangual ardiente

Este gran mangual es el favorito de los leales a la Hegemonía de Hierro, pues representa el arma blandida por su dios así como el fuego de la industria que asegura su gobierno. La cabeza del mangual ardiente contiene un depósito donde acumular hasta 1 lb de combustible, carbón generalmente, que una vez prendido arderá durante 2 minutos. Mientras el combustible arda, el mangual ardiente contará como una antorcha e infligirá 1d4 puntos de daño por fuego adicionales.

Pistola dragón

A través de complejas fórmulas alquímicas y restos de algunos dragones, los ingenieros de la Hegemonía logran crear una sustancia explosiva

conocida como «polvo rojo» o «polvo de dragón» que hace funcionar estos rudimentarios cañones de mano capaces de lanzar proyectiles con una fuerza devastadora. Es necesario recargar después de cada disparo.

Pistola y rifle incinerador

Arma (arma de los Peregrinos), poco común

Gracias a la guía de Arather, los más habilidosos magos de la Hegemonía son capaces de forjar estas armas utilizando pequeños fragmentos de xion que canalizan su poder en pequeños rayos de fuego incinerador. Son versiones reducidas y sencillas de las armas de xion creadas por los Peregrinos, que utilizan una menor cantidad de vítreo, reduciendo su potencial destructor, pero ganando en seguridad.

Las baterías de xion se descargan al realizar el número de disparos correspondiente al arma que alimenta. Una vez agotada su carga, deben dejarse reposar al sol. Una hora de luz solar es suficiente para que se carguen completamente. Realizar el proceso de recarga es seguro, pero la batería no puede extraerse del arma ni

cambiarse, teniendo que dejar el arma completa al sol para recargar. Si la batería explotara por alguna razón, el arma quedaría completamente destruida.

Cota de mallas bendita

Mediante rituales y óleos sagrados en honor a una deidad, un clérigo experto transforma una cota de mallas en una protección bendita que inspira valor a los fieles. Decorada con símbolos divinos cuidadosamente grabados por los sacerdotes, esta armadura es muy frecuente en los soldados de la Hegemonía de Hierro, aunque pueden bendecirse en nombre de otras deidades. Cuando el portador viste una cota de mallas bendita por una deidad a la que adora, esta le otorga ventaja a las tiradas de salvación para evitar quedar asustada.

Armadura pesada

Armadura	Precio	CA	Fuerza	Sigilo	Peso
Cota de mallas bendita*	1500 po	17	13	Desventaja	65 lb



Armas cuerpo a cuerpo marciales

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Alfanje dentado	50 po	2d4 cortante	3 lb	Sutil
Alfanjón sierra	1500 po	2d8 cortante	17 lb	Pesada, dos manos, especial
Mangual ardiente	300 po	1d8 contundente	5 lb	Pesada, especial

Armadura a distancia marciales

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Pistola dragón	300 po	1d8 perforante	3 lb	Munición (distancia 20/80), ligera, de carga
Pistola incineradora	2500 po	2d6 fuego	4 lb	Munición (distancia 40/120), recarga (30 disparos)
Rifle incinerador	4000 po	2d8 fuego	9 lb	Munición (distancia 80/240), recarga (20 disparos), dos manos

Munición

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Polvo rojo (20)	15 po	-	2 lb	-



En sus viajes, los pioneros conocerán a algunos de los individuos más notables de Voldor y su relación se verá marcada por sus actos anteriores. Muchos de ellos pueden ser enemigos temibles si se les hace enfadar o poderosos aliados en momentos de necesidad.

INQUISIDORES DE PRAXIS

Humanoide Mediano (elfo Banjora), legal maligno

Detonante: Enemigo de Vindusan

Aunque legalmente no existe una inquisición vindusina, cada templo de Praxis en Vindusan cuenta con unos pocos clérigos dedicados a mantener la sociedad libre de la corrupción de demonios, Peregrinos, diabolistas Bastarre, y adoradores de entidades oscuras como De-kaeler, Garm o Ahzek. Trabajan equipados con pesadas máscaras y armaduras para mantener su identidad en secreto y tener mayor facilidad para infiltrarse entre los enemigos de la fe vindusina. Los inquisidores de Praxis colaboran con otros agentes de Vindusan para perseguir sus fines, empleando a menudo agentes exteriores de confianza pero prescindibles. Llegado el momento, actúan con brutalidad sobre aquellos que saben que son culpables, tomando prisioneros en pocas ocasiones y reduciendo a los transgresores a cenizas sin calor. Aunque la mayoría de estos inquisidores son Banjora, también hay fórmigos o shabaudi entre sus filas.

Cualquier grupo de aventureros que rompa las leyes de la ciudad, sea considerado problemático para su vida política o se cree enemigos demasiado poderosos, será acusado de herejía antes o después y los inquisidores o el propio Xaramun comenzarán a mover sus hilos para acabar con ellos.

XARAMUN CENICIENTO, JEFE DE INQUISIDORES DE VINDUSAN

Humanoide Mediano (elfo menkarre), legal maligno

El único inquisidor que actúa a cara descubierta es Xaramun Ceniciento, un menkarre sin afiliación a ningún templo en concreto y de quien se dice que es capaz de leer el alma de la gente. De brazos fuertes y espalda ancha para ser un elfo, este inquisidor posee un aspecto intimidante que llena de inquietud hasta a los más valientes. Insensible al dolor ajeno y poco dado a las discusiones, el jefe de los inquisidores de Praxis oficia la mayoría de juicios por herejía en la

ciudad y ejecuta personalmente a aquellos que son considerados enemigos de la fe, tanto si es en el cadalso como si tiene que comandar a sus hombres en una cruenta batalla hasta llegar a sus enemigos.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)

Puntos de golpe: 145 (17d8+68)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +9, Sab +8

Habilidades: Engañar +7, Intimidar +7, Percepción +8, Perspicacia +8, Persuasión +7, Religión +6

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 18

Idiomas: Común, élfico y fórmigo

Desafío: 13 (10 000 PX)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, Xaramun tiene desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Eminencia divina. Como acción adicional, Xaramun puede gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques de arma cuerpo a cuerpo inflijan mágicamente 10 (3d6) puntos de daño radiante adicional a un objetivo cuando impacten. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si Xaramun gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

Lanzamiento de conjuros. Xaramun es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 16, +8 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Remendar, Resistencia, Taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Detectar el mal y el bien, Detectar magia y Protección contra el mal y el bien

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera/sordera, Silencio, Zona de verdad

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Palabra curativa en grupo, Revivificar

Nivel 4 (3 espacios): Destierro, Guardián de la fe, Localizar criatura

Nivel 5 (1 espacios): Golpe de llamas

Acciones

Multiataque. Xaramun realiza tres ataques de mazo de guerra de xion y mithril.

Mazo de guerra de xion y mithril. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño contundente.

INQUISIDOR DE VINDUSAN

Humanoide Mediano (elfo Banjora), legal maligno

Clase de Armadura: 16 (cota de mallas)

Puntos de golpe: 105 (14d8+42)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +6

Habilidades: Intimidar +4, Percepción +6, Perspicacia +6, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Común, élfico y fórmigo

Desafío: 8 (3900 PX)

Eminencia divina. Como acción adicional, el inquisidor puede gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques de arma cuerpo a cuerpo inflijan mágicamente 10 (3d6) puntos de daño radiante adicional a un objetivo cuando impacten. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si el inquisidor gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

Lanzamiento de conjuros. El inquisidor es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). El inquisidor tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Detectar el mal y el bien, Orden imperiosa

Nivel 2 (3 espacios): Inmovilizar persona, Localizar objeto, Zona de verdad

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Espíritus guardianes, Luz del día

Acciones

Multiataque. El inquisidor realiza dos ataques de mazo de guerra.

Mazo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) puntos de daño contundente.



RASGO: BIENVENIDO A VINDUSAN

Prerrequisito: Amistoso con la ciudad de Vindusan

La influencia de la gran ciudad de Vindusan se hace sentir por toda Shabana, y aquellos que se ganan el favor de esta comunidad verán cómo el hostil territorio es, de pronto, algo más hospitalario. Serán bienvenidos no solo en la ciudad y los pueblos cercanos: el resto de comunidades en Shabana les abrirán sus puertas como amigos de las Grandes Casas. Serán invitados a las celebraciones religiosas y políticas que se celebren en la ciudad y se les permitirá comerciar con sal o intercambiar lo que encuentren. Incluso las tribus del desierto, normalmente retraídas y aislacionistas, podrían ofrecerles su hospitalidad. Así mismo, podrán obtener guías, mapas e informes de la región necesarios para ir de aventuras por Shabana.

RASGO: MIEMBRO DE UNA GRAN CASA

Prerrequisito: Aliado con la ciudad de Vindusan

Las Cien Casas de Vindusan dominan la poderosa ciudad, muchas de las cuales descienden de los primeros pioneros que siguieron al primer líder supremo desde Vajra a las salinas aguas de la laguna Minmara. Las Cien Casas de Vindusan tienen influencia en todos los niveles de la sociedad vindusina, como el comercio y la guerra, aunque solo unos pocos de sus miembros son capaces de ejercer dicho poder. Los personajes capaces de forjar una estrecha relación con Vindusan y sus valores pueden ser invitados a recibir la adopción como miembros de primer orden de una de estas Cien Casas. Podrán emplear el nombre de esta, así como de sus dependencias y recursos dentro de lo razonable. Una vez al año, el señor de la casa celebrará un gran banquete en el que les entregará unas hermosas ropas valoradas en 500 po, un arma hermosamente forjada por los mejores herreros de la ciudad y les dará su bendición. El líder de la casa le defenderá en caso de pleito y podrá recibir asistencia mágica de los sabios a su servicio. Este es un honor que en muy pocas ocasiones se otorga a gente que no sea Banjora.

Los líderes de las Cien Casas tienen sus propios intereses, e invitarán a formar parte del grupo

a quienes presenten cierta afinidad con estos. He aquí una corta lista que contiene algunas de las Casas más importantes de Vindusan:

Casa Andium: Muy relacionada con los fórmigos e implicada en las obras públicas de Vindusan. Sus miembros pueden obtener grandes descuentos o facilidades para comprar edificios en la ciudad.

Casa Bedorr: Durante muchos siglos, esta excéntrica casa se ha dedicado a la crianza de caballos y otras bestias. Sus miembros pueden conseguir los mejores caballos u otras bestias de carga a buen precio, así como acceder a los más habilidosos criadores.

Casa Juj'An: Esta casa nutre de novicios y acólitos a los diferentes cleros de Vindusan desde hace siglos. Sus miembros pueden acceder con facilidad a curaciones y otros conjuros divinos, así como las predicciones de los oráculos de Ahuraz.

Casa Tejara: Fundadores de la guardia Víbora que protege las inmediaciones de la ciudad a través de su disciplinado ejército. Además de la fama que pueden obtener como líderes de la Guardia Víbora, su red de información permite a sus miembros conocer cualquier suceso ocurrido en el desierto.

Casa Quiram: Expertos conocedores del desierto que rodea la ciudad, los miembros de la casa Quiram pueden utilizar guías para viajar rápido y sin peligro por el desierto, además de poder descansar en las cuevas y pueblos de la casas del desierto.

Casa Iantris: Esta casa gestiona numerosas salinas y campos de cultivo, así como estrechas relaciones con los comerciantes del este. Sus miembros pueden acceder a ciertas cantidades de sal o especias a buen precio, y la fama como buenos diplomáticos les otorga amistades en multitud de lugares.

RASGO: AMISTAD CON LA NOBLEZA

Prerrequisito: Simpatizante con el pueblo mopán

Aquellos que hayan luchado por el pueblo mopán y logrado victorias más allá de lo que la amistad exige serán llamados ante los señores del reino. Ahí, en una solemne ceremonia serán ungidos con aceites sagrados por la propia mano de los monarcas, quedando marcados como amigos de la corona. El favor de la realeza

ofrece a quien lo disfruta acceso prácticamente ilimitado a la realeza del mopán, ser recibido en cada población como un invitado de honor, obtener cierta indulgencia legal e incluso puede ser una puerta a un ventajoso matrimonio. Sus dioses serán incorporados al panteón Rathanak como semidioses y se construirán estatuas en su honor. Allí donde vayan, los mopán les ofrecerán sanación, descanso y aquello que necesiten sin pedir nada a cambio.

Además, no sería raro que algún joven noble desee incorporarse a su grupo de aventureros, poniendo sus capacidades extraordinarias al servicio del grupo.

RASGO: AMIGOS INCÓMODOS

Detonante: Desconfiado con el pueblo mopán

Los mopán viven en un entorno duro y violento, rodeado de enemigos que jamás les dan tregua, atascados en un conflicto de intensidad variable entre los mida y los Bastarre, y eso les ha vuelto expeditivos a la hora de protegerse de amenazas externas. Las acciones de aquellos que se han ganado la desaprobación del pueblo mopán provocarán que los guardias de las ciudades les desarmen cuando entren en estas, les expulsen más allá de las poblaciones al caer la noche y estén en constante vigilancia. Sacerdotes y sanadores se negarán a ofrecer sus servicios, y solo los elementos más oscuros, clandestinos o marginales de la sociedad estarán dispuestos a tratar con ellos.

RASGO: PRESA HONORABLE

Detonante: Hostil con el pueblo mopán

Quienes osen poner en peligro a los mopán y ataquen sus intereses más pronto que tarde se las verán con los jóvenes guerreros del reino, que les perseguirán para buscar gloria al servicio de su pueblo. Estos combatientes son heroicos aspirantes que anhelan ganar fama derribando a los enemigos de su gente, por lo que se organizan en bandas de hasta dos docenas de aspirantes que salen a perseguir y acabar con los proscritos de su pueblo.

GUERRERO IHOYU

Humanoide mediano (mopán), neutral

Los guerreros ihoyu suelen ser los más fuertes y fornidos guerreros de sus aldeas. Normalmente provienen de familias de leñadores, puesto que

tradicionalmente emplean en combate grandes hachas. Desprecian el uso de armaduras, pues quieren demostrar que no temen al dolor.

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 39 (6d8+12)

Velocidad: 30 pies

Raza: noble mopán

Aunque siguen siendo humanos, los rasgos raciales descritos a continuación sustituyen a los descritos para el humano en el manual básico de *El Resurgir del Dragón*.

Mejora de características. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 2 y tu Sabiduría en 1.

Educación noble. Tienes competencia con la habilidad de Persuasión.

Telépata. Obtienes telepatía 60 pies.

Alteración psiónica. Conoces el truco *Mano del mago*. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro *Hechizar persona* como un conjuro de nivel 1 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso breve. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro *Detectar pensamientos* una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso breve. La característica con la que lanzas estos conjuros es Inteligencia. Estos conjuros no requieren componente verbal.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común, gengo y un idioma adicional de tu elección.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Fuerza +5

Habilidades: Atletismo +5, Intimidación +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Común y élfico.

Desafío: 1 (200 PX)

Valiente. El guerrero ihoyu tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Acciones

Multiataque. El guerrero ihoyu realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Hacha de Batalla. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al ataque. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) puntos de daño cortante o 9 (1d10 + 3) puntos de daño cortante si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

GUERRERO VETERANO

Humanoides Mediano (mopán), neutral bueno

Aquellos guerreros que logran gloria y respeto suelen terminar como centinelas de sus pueblos y ciudades de origen, y ocasionalmente entrenan y lideran a los más jóvenes. Son luchadores experimentados, que no se deja arrastrar por la furia de la juventud y que prefieren aprovechar el terreno y la situación a su favor.

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 98 (15d8+30)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Fue +7, Des +5

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

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: Común

Desafío: 5 (1800 PX)

Liderazgo (recarga después de un descanso prolongado o breve). Durante 1 minuto, el guerrero veterano puede dar una orden especial o advertir a una criatura no hostil que pueda ver a 30 pies o menos de él en cualquier momento que realiza una tirada de ataque o una tirada de salvación. La criatura añade 1d6 a su tirada siempre y cuando pueda oír y entender al guerrero veterano. Una criatura solo puede beneficiarse de un dado de liderazgo a la vez. Este efecto termina si el guerrero veterano queda incapacitado.

Acciones

Multiataque. El guerrero veterano realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Sipem. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d10+4) puntos de daño cortante.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

RASGO: MALDICIÓN DE RATHANAK

Detonante: Enemigo con el pueblo mopán

Una de las claves de la supervivencia del pueblo mopán es el dominio de un extraño y único ritual conocido como la maldición de Rathanak, que

durante generaciones ha servido como método de disuasión para mantener a algunos invasores a raya. Este maleficio convierte el mopán en un área prohibida en la que los objetos mágicos de aquellos que han sido malditos dejan de funcionar gracias al poder de Rathanak. Mediante una serie de largos y misteriosos rituales religiosos en varios santuarios secretos dedicados a Rathanak, decenas de sacerdotes se unen para canalizar este terrible poder. Con la primera conjunción lunar del mes, y de forma simultánea en todos los santuarios, los sacerdotes sacrifican en un gran foso lleno de energía arcana el cabello, la sangre o antiguos objetos que hayan pertenecido a sus objetivos. Luego pronuncian el largo conjuro, con una sola voz en muchos lugares al mismo tiempo. Cuando esto pasa, la maldición de Rathanak es desencadenada en todo su territorio. Cuando las víctimas pasen 24 horas completas en territorio mopán, todos sus objetos mágicos (salvo legendarios o artefactos) pasarán a ser mundanos durante la próxima semana. Así mismo, el xion que porten consigo no podrá cargarse y las pociones pasarán a ser bebedizos inmundos pero sin magia. Por cada 24 horas adicionales que pasen allí, suma otra semana antes de que los objetos vuelvan a recuperar su magia.

RASGO: DESPRECIO DE LAS GRANDES CASAS

Detonante: Desconfiado con la ciudad de Vindusan

Quienes ofendan al pueblo vindusino podrán comprobar que son rechazados en la metrópolis y las comunidades que la rodean. Solo serán aceptados en las peores posadas y tabernas, las Cien Casas solo tratarán con ellos si no les queda otro remedio y estarán expulsados de toda la vida social que se desarrolle en Vindusan. Así mismo, se encontrarán con que los pocos comerciantes dispuestos a tratar con ellos encarecerán hasta un 50 % todo lo que les quieran vender para compensar las presiones de los nobles. Se podrá incluso correr el rumor de que son agentes de los enemigos de Vindusan, como los Bastarre.

RASGO: AUGURIOS TERRIBLES

Detonante: Hostil con la ciudad de Vindusan

Las acciones de los aventureros han llamado la atención de los lectores de sombras de Vindusan, oráculos capaces de predecir el futuro. Hay quien

crea que estos oráculos, en su mayoría menkarre, son capaces incluso de alterar el porvenir con sus lecturas convirtiendo sus predicciones en auténticas maldiciones. Se puede encontrar a estos adivinos por todo el territorio, en la ciudad, caminos y aldeas de todo Shabana. De tanto en tanto los aventureros que se ganen la desconfianza de la población vindusina podrán ser visitados por uno de estos lectores de sombras, que lanzará una de sus terribles predicciones, imponiendo un mal de ojo sobre ellos. Tira 1d6 para determinar el augurio terrible y su efecto.

RASGO: ANATEMA

Detonante: Desconfiado con la Hegemonía de Hierro

La ley de Arather es estricta: no se permite la más mínima alteración del orden soberano y quienes atenten contra este, aunque sea de la forma más insignificante, serán declarados anatema y sus actos, herejía. Quienes con sus acciones logren ganarse la desaprobación de la Hegemonía de Hierro serán vilipendiados por todos los territorios donde ésta tenga presencia, y verán cómo de pronto su vida es más difícil. Los aventureros marcados como anatema no podrán entrar en las poblaciones controladas por la Hegemonía de Hierro, ni comerciar con los leales a dicha institución. Solo aquellos menos melindrosos lo harán, ofreciendo bienes y servicios encarecidos hasta el triple de su valor original. Las patrullas les tratarán con violencia y en caso de problemas siempre serán vistos como los causantes y culpables.

RASGO: FURIA DE LOS FANÁTICOS

Detonante: Hostil con la Hegemonía de Hierro

Aunque los leales a la Hegemonía de Hierro suelen ser individuos corrientes y casi siempre pacíficos, más preocupados en mejorar sus condiciones de vida y las de su gente que de otras cosas, entre estos se encuentran también peligrosos zelotes. Estos contumaces fanáticos se obsesionan con todos aquellos sujetos que hayan atentado contra su fe y el «rey de reyes Arather», abandonando sus vidas para recorrer los caminos con un único objetivo: acosar e intimidar a los herejes señalados por sus sacerdotes. Una turba de docenas de fanáticos seguirá a todo grupo de aventureros que haya despertado su ira, siguiéndoles más allá de los territorios de la Hegemonía de Hierro de ser necesario, o reclutando miembros entre aquellos que comparten su fe en otros territorios. Les recibirán en las ciudades con boñigas y fruta podrida, acosarán a los comerciantes para que no traten con ellos, les impedirán descansar de forma debida en las posadas y campamentos donde arriben al montar bulla mediante cacerolas o tambores. Les robarán los caballos, ahuyentarán a sus contactos y quemarán sus propiedades de ser posible. Incluso llegarán a robar los cuerpos de los aventureros caídos para convertirlos en pieles que poder vilipendiar. No plantarán cara a los aventureros y huirán si enfrentan a ellos, pero no tardarán en volver, azuzados por los clérigos y sacerdotes de todas las regiones.

1d6	Augurio terrible	Efecto
1	«El oro se volverá amargo cuando se corra el velo que cubre las mentiras»	Un tesoro cuyo valor no sea inferior a 2000 po resultará ser falso, viendo su valor reducido a una décima parte del mismo.
2	«El éxito enmascara el peor de los fracasos»	Cada aventurero fallará automáticamente una prueba de característica exitosa en el futuro inminente.
3	«El verano se tornará invierno; el día, noche y la salud, enfermedad»	El siguiente descanso prolongado no proporcionará ningún beneficio.
4	«El hierro se volverá tan suave como la pluma, la espada será brisa y el hacha una brizna de hierba»	Cada aventurero obtendrá el resultado mínimo en una tirada de daño que cause en el futuro inminente.
5	«La muerte reclamará aquello que es suyo»	Cada aventurero tendrá desventaja en su próxima tirada de salvación contra muerte.
6	«La ruindad es una moneda que siempre se devuelve»	Una tirada de ataque contra cada aventurero en el futuro inminente será un crítico automáticamente.

RASGO: PORTAL AL EXILIO ARDIENTE

Detonante: Enemigo de la Hegemonía de Hierro

En ocasiones, algunos herejes cometen tantos delitos contra la Hegemonía de Hierro o de una naturaleza tan grave que deben ser sometidos a la sanción suprema: «el Exilio Ardiente». Los clérigos de Arather, en un intento por descubrir los orígenes del pecado, encontraron un lugar infernal habitado por un demoníaco príncipe, Vashau, un bálor de gran maldad (**El Resurgir del Dragón**, página 398). Junto a él permanecen cientos de criaturas que forman su corte de oscuros vasallos, esperando pacientes la oportunidad de alimentarse. Ese espantoso lugar, solo accesible mediante magia, es un enorme páramo lleno de tierra ardiente y humo negro como el carbón al que llamaron el Exilio Ardiente.

Mediante un ritual realizado por siete clérigos de Arather que recitan durante siete minutos siete salmos antiguos, un umbral de llamas se alza y se abre un camino a dicho lugar de

pesadilla. Al abrirse el portal, bandadas de vrockts (**El Resurgir del Dragón**, página 400) vuelan a través de él y entran en Voldor para cazar a los pecadores. Cualquiera que haya llevado a cabo acciones malvadas, como el robo o el asesinato, son un objetivo de los vrockts, pues todos ellos suministran pecados de los que puede alimentarse su impío señor. Aquellos que caen en sus garras son arrastrados de vuelta al interior del portal para ser entregados a Vashau, quién torturará sus almas por toda la eternidad, dando de comer a su corte pedazos de las almas de los capturados.

La maldición del portal al Exilio Ardiente es utilizada por los sacerdotes de la Hegemonía de Hierro para mantener el miedo a desviarse de los férreos credos de Arather y purgar de pecadores e impuros su propia sociedad. La existencia real y empírea de un infierno donde los pecadores son castigados. Los aventureros, dados a llevar las manos manchadas de sangre y la bolsa llena de oro de discutible legitimidad, son un objetivo claro y sabroso para los vrockts, quienes se lanzarán a por ellos a la menor ocasión posible.



Sus aventuras llevarán a los pioneros a conocer en profundidad nuevas localizaciones de Voldor. A continuación se presenta un breve resumen de los lugares que podrán recorrer, así como otros lugares de relevancia cercanos.

Davoran. Pueblo grande de Zabáriax en una pequeña isla del Mármeron. Erigido sobre un promontorio junto a la bahía de mismo nombre, su fortaleza ejerce de primera línea de defensa del imperio ante posibles amenazas marinas. Es también la principal parada de todos los convoyes mercantes que conectan Voranor y Vorelgin con Shabana y Kiralizador.

El Bosque de las Estatuas. Un frío bosque de altos árboles alberga en su interior cientos de estatuas de hielo. Se desconoce quién es su autor ni cómo han podido acabar allí, pero la calidad de los rasgos es sublime: solo les falta respirar. La mayor parte son estatuas de orcos en actitud de combate, pero también es posible encontrar de otro tipo de criaturas, incluida una majestuosa estatua de un dragón helado.

El Cementerio de Titanes. En las gigantescas montañas del norte hay un impresionante valle recubierto por el hielo y la ceniza, donde blanquean los restos óseos de las colosales bestias que viajan desde toda la región para morir ahí. Los orcos negros sienten un gran respeto por este lugar y lo consideran sagrado.

El Cinturón de Hachas. Los principales collados de montaña que conectan el Paso de Togruz con Kiralizador son defendidos por un cinturón fronterizo formado por seis fortalezas enanas que tratan de contener las incursiones orcas con relativo éxito. A lo largo de los siglos miles de orcos han perdido la vida aquí, aunque de un tiempo a esta parte han empezado a optar por otros objetivos más asequibles. El Cinturón de Hachas es dirigido por un viejo general llamado Kairum Yelmohalcón, quien lleva años presionando sin éxito al rey Gorgos para lanzar una ofensiva definitiva sobre Muzur para acabar con su peligroso vecino de una vez por todas.

El Cráneo. Hogar de la tribu orca Halmakal. Sus miembros son conocidos por defender la pureza de la raza orca y la libertad. Muchos de sus miembros son cazadores, exploradores y druidas que venden pieles, marfil y otros productos a mercaderes zabarios, aunque no dudan en realizar incursiones en tierras humanas si es rentable. La residencia del líder del asentamiento está construida a partir de un enorme cráneo de procedencia desconocida.

El Descanso del Guerrero. En un estrecho valle cercano a la costa sur de Muzur, se da un microclima que hace que el frío no se sienta tan duro en ningún momento del año. La orografía, las fuentes termales o algún tipo de encantamiento hacen de este lugar una rareza en el norte. Son numerosos los lagos termales, algunos no más grandes que un charco y otros en los que podrían navegar botes. Sus colores varían desde los verdes esmeralda al rojo, pasando por algunos de tonos amarillos que generan un nauseabundo olor. El nombre del valle procede de un antiguo guerrero que decidió ser enterrado en el valle junto a sus camaradas de armas más cercanos y el botín que reunió, pero la tumba nunca se ha descubierto.

Faz-Khon-Zor. En las profundidades de Vajra, no muy lejos de los canales que utilizan los enanos para comunicarse con Kaern-Hovrath, aunque más profundo, se encuentran los vestigios de esta edificación submarina que conecta el fondo marino con Vajra. No se conoce a nadie que la haya visitado y muchos dicen que es solo una leyenda, pero aparece en varios registros de la época de los Peregrinos. También se indica que fue una construcción de la raza de los abolez, aunque su función es desconocida.

Illara. Ciudad pequeña de Zabáriax situada en uno de los valles más fértiles y prósperos de la isla, produce grano suficiente para abastecer a las ciudadelas del norte de la isla. Es muy famosa por su gran comunidad de semiorcos, que poseen su propio distrito donde resguardarse de actitudes racistas.

Kaern-Hovrath. Fortaleza enana enclavada en el volcán inactivo del mismo nombre. Los enanos llegaron hasta allí a través de Vajra y decidieron establecer una mina y una forja en las entrañas de la montaña. La mayor parte de la fortaleza se encuentra en Vajra, y apenas unas chimeneas y algún puesto de vigilancia se sitúa en el cráter, inexpugnable excepto mediante un ataque aéreo. La comunicación con el continente y con el resto de clanes enanos se realiza por Vajra, ya que se han construido una gran cantidad de puestos avanzados en el subsuelo de Muzur.

La Gran Grieta. Se trata de una sima ubicada en suelo submarino de varias millas de longitud y centenares de pies de anchura. No se conoce su profundidad, pero cerca de su ubicación han desaparecido varios barcos y las comunidades de criaturas acuáticas afirman haber visto a una gran criatura arrastrar a barcos hasta sus profundidades.

La Isla Intermittente. Este pedazo de tierra emergida, de no más de 500 pies de largo por 200 de ancho, aparece y desaparece en las aguas del estrecho que separa Muzur de Zabáriax, aunque hay quien también asegura haberla visto cercana a las costas de Kiralizador. Su superficie está cubierta por abundante vegetación y árboles de aspecto extraño, con grandes y pobladas lianas entre ellos. Aquellos que la han alcanzado no han permanecido mucho tiempo sobre ella, pero cuentan que han visto extraños animales voladores y un sonido grave y periódico en toda su superficie. La isla aparece y desaparece como si tuviera vida propia, y nadie ha sido capaz de prever el próximo lugar en el que emergerá.

La Locura de Akari. Hace veinte años Menis Akari, una ambiciosa comerciante zabaría necesitada de un éxito comercial tras una serie de catastróficas operaciones comerciales, levantó un puesto comercial en la costa de Muzur. Su plan era iniciar relaciones mercantiles con los clanes orcos, a los que supuso necesitados de buenas manufacturas del resto de Voldor. El lugar fue arrasado por los orcos dos años después, los zaborios acabaron esclavizados y ahora es poco más que una fosa común.

La sima de Morgkru. Al este de Muzur hay una enorme sima de diez millas de largo por tres de ancho de la que emergen gases nocivos y que, según la creencia de los orcos negros, conecta con las profundidades de Vajra. Anualmente decenas de jóvenes guerreros se internan en ella, guiados por las visiones de los videntes que inhalan los tóxicos vapores.

Los Cañones Resbaladizos. Es un conjunto de desfiladeros y estrechos cañones que se encuentran en unos montes cercanos a Oghuz. Sus paredes heladas sudan continuamente gotas de agua que los hacen especialmente complicados de escalar. Es un lugar habitual donde realizar los ritos de paso de los orcos negros, ya que en sus oquedades y cavernas habitan peligrosos monstruos. Es tradición dejar a los jóvenes orcos negros en mitad de sus laberínticos desfiladeros y obligarlos a regresar a la ciudad solo si han conseguido dar muerte a una de las criaturas que lo habitan. Normalmente, aquellos que lo superan toman como apodo el nombre de la criatura derrotada el resto de su vida.

Los túmulos de Aerkomugh. En las frías cámaras subterráneas de Aerkomugh se encuentran los restos de una respetada caudilla y sus leales guerreros, quienes saquearon Kiralizador hace dos siglos. Pero ahora un aquelarre de brujos se ha

instalado en la vieja fortaleza, donde realizan abominables ritos para satisfacer a sus nuevos amos de más allá de las estrellas exánimes. Se hacen llamar el Filo Abominable y muchas tribus están empezando a interesarse en su poder.

Mair-Hirlor. Morkín gobierna las posesiones del clan Escudo de hielo desde Mair-Hirlor, la fortaleza más septentrional del cinturón de hachas. Su alta torre del homenaje mantiene siempre un fuego encendido para que sirva de guía a los barcos. Desde este lugar, los mercaderes transportan al sur marfil, hielo, productos derivados de las ballenas y minerales. Los enfrentamientos y comercio con los orcos de Muzur son frecuentes.

Nueva Zovekki. Un pequeño asentamiento al norte de Vorelgin. Surgió tras el naufragio de una pequeña flota orca llena de esclavos anuros y batrok apresados en el sur. Los supervivientes lograron sobrevivir al intenso frío de Muzur en las cuevas de los arrecifes. Años más tarde, han formado una comunidad estable donde los mercaderes de Zabáriax frecuentan su pequeño puerto en busca de pieles y adornos de marfil.

Oghavati. Ciudad pequeña de los orcos negros. El recién formado clan de los Escamablancas tomó la ciudad por la fuerza hace apenas dos años y ha impuesto unas férreas leyes a sus habitantes. Afirman rendir pleitesía ante un desconocido dragón blanco que habita en las cercanías y que afirma ser el señor legítimo de todo Muzur.

Oghuz. Ciudad pequeña de los orcos negros y capital de Muzur. Aunque su tamaño es reducido, son muchas las tribus de orcos negros dispersas por los páramos cercanos, que acuden a ella solo para el comercio y la política. Posee unos grandes muros construidos con pesados bloques de hielo y nieve, y su actual gobernante es la señora de las tormentas: Garakh.

Paso de Togruz. En los meses cálidos, este paso se encuentra bajo el control de la flota de navíos enanos de Kiralizador y son pocas las ocasiones en las que armadas orcas intentan atacarles. Sin embargo, una vez que el paso se congela con la llegada de los hielos y forma un istmo estacional, son muchos los clanes que cruzan hasta Kiralizador para arremeter con furia contra toda criatura viviente en Gurudas, Shabana y hasta las llanuras de Sananda.

Roca Sombraboreal. Entorno a una gran piedra azulada recubierta de glifos, el clan Sombraboreal ha construido una villa fortificada que defienden con gélida determinación. Aunque la buena parte de la población se dedica al pastoreo de ruiks, peludos mamíferos de seis patas

capaces de sobrevivir en la dura región de Muzur, los Sombraboreal son famosos por las ricas minas de carbón y hierro que controlan.

Ruinas de Naslesan. Conocidas por los orcos como la torre de hielo, Naslesan fue un asentamiento gobernado por Causinx el mentalista, un archimago Peregrino conocido por sus poderes de dominación mental. Desde Naslesan partió el ejército responsable de la destrucción de Zuzgó. Los orcos jamás olvidaron este hecho y cuando tuvieron la oportunidad unieron a todas las tribus y arrasaron la ciudad. En lugar de huir, Causinx creó una esfera de energía que terminó por destruir su fortaleza. Cientos de años después, la esfera de energía permanece intacta sin permitir salir ni entrar a nadie.

Ruinas de Zuzgó. Antaño, estas ruinas situadas en el centro de las montañas, fueron la capital de un reino orco. Combatieron a los Bastarre y a los Peregrinos para ganar su libertad. Sin embargo, pese a su ferocidad y resistencia, Zuzgó fue arrasada. Tan solo parte de la fortaleza y las murallas exteriores permanecen todavía en pie y hace mucho tiempo que ya no vive nadie entre sus muros. Los cazadores se refugiaban en las ruinas cuando había tormenta, pero los avistamientos de no muertos y otras criaturas ha hecho que nadie se acerque por el lugar.

Skelogha. Ciudad pequeña de los orcos negros. La ciudad más septentrional de Muzur, fue levantada como un gran mercado donde todas las tribus cercanas, que viven de la caza de bestias en la nieve, intercambiaban mercancías e información. También es frecuente encontrar a algunos clanes de gigantes de escarcha o sajuaguines acudiendo para comerciar.

Voranor. Gran ciudad de Zabáriax. Entre sus negras murallas conviven numerosos soldados, mercenarios y aventureros que se ganan la vida combatiendo a los orcos del norte. El gobernador Sanagos, máximo dirigente de la ciudad de desde hace 25 años, es famoso en la corte por sus logros y ha mantenido a raya a los orcos que intentan constantemente tomar la ciudad a través del mar.

Vorelgin. Gran ciudad de Zabáriax y puerto principal del imperio. Posee dos enormes muelles semicirculares, construidos por los arquitectos y geomantes más habilidosos del imperio, que permiten a los barcos más grandes fondear directamente en el interior de las murallas y descargar sus mercancías directamente en el centro de la ciudad. Un faro y varias pequeñas fortalezas orientadas al mar dan a los navegantes seguridad en sus cercanías.



Los orcos negros de Muzur, así como las razas que conviven con ellos, se han ganado entre las gentes de Voldor la justa fama de ser brutales debido a sus razias que asolan el noroeste del continente. Esto provoca que muchos se sorprendan ante la profunda espiritualidad de estos moradores del salvaje norte, que impregna gran parte de sus vidas y acciones.

DIOSES Y BESTIAS DE MUZUR

El eje principal de la religiosidad en Muzur es la constante lucha que los héroes divinos libran contra terribles monstruosidades de poder equivalente. Aunque algunas de estas entidades son reflejos de otras entidades presentes en otras culturas de Voldor, la mayoría de ellas son propias de Muzur y han sido elevadas a estatus de divinidad por las gentes del territorio. Las catástrofes, los eventos naturales, los fenómenos astrológicos y el resultado de las acciones militares son interpretadas por los sacerdotes, druidas y videntes orcos como el fruto de estas confrontaciones entre los dioses. Generalmente, el motor de este conflicto eterno es la supervivencia del mundo y de la sociedad de los orcos negros, que las grandes bestias buscan aniquilar movidas por su instinto predador. El hogar de los héroes es el cielo, siendo las constelaciones las runas con las que marcan su dominio y presencia; sin embargo, las bestias viven en las extensiones salvajes de Muzur. No hay forma de aplacarlas, y los orcos negros ni siquiera se plantean intentarlo, lo que buscan es imitar y honrar a los héroes que dejan las estrellas para combatir, pues sus acciones modelan el mundo.

Es curioso este estoicismo ante el poder de los héroes y las bestias, cuando los únicos capaces de elevarlos a dicha categoría son los propios orcos negros mediante sus relatos, canciones, representaciones pictóricas y teatrales. Nadie es un héroe ni una bestia hasta que las canciones dicen que lo son. Es, en consecuencia, un panteón en constante evolución que muta como el mercurio según nuevas historias y personajes se añaden al conjunto de relatos. Un dientes de sable que lleve años acechando una región, un enorme mastodonte lanudo que durante generaciones haya dirigido a su grupo o un dragón blanco enseñoreado pueden unirse a este panteón con el paso del tiempo.

Algunos de los dioses y bestias del panteón son los siguientes:

- ♦ **Gram:** La mayor de las bestias divinas es Gram, una enorme monstruosidad dotada de mil y una formas, todas ellas perfectas para

depredar y destruir. De Gram emergen todas las bestias y monstruos que acechan a los habitantes de Muzur, pues es macho, hembra y nada a la vez. No hay territorio a salvo de Gram, pues el mundo es su coto de caza. Todos los héroes divinos en algún momento se han enfrentado a Gram, y han sido asesinados por el Gran Cazador para luego volver a la vida gracias a la Madre Fecunda. No se le puede derrotar, solo ahuyentar, y una vez se haya lamido sus heridas no tardará en volver.

- ♦ **Abach, la Madre Fecunda:** En oposición a Gram está la primera heroína de los orcos: Abach. Cuentan que fue ella la que dirigió a los esclavos orcos hacia la libertad al final del Imperio de los Peregrinos y fue capaz de herir a Gram con su afilada lanza. También tuvo numerosas hijas e hijos que fundaron los clanes orcos y que perduran hasta hoy en día. Abach se ha sincretizado con la Madre Abundante y actúa como madre, mentora, líder y diosa del resto de orcos. Es ella quien congela con su aliento el Paso de Togrutz para que su gente pueda saquear bienes que les permitan sobrevivir, y quien lucha contra Kaskrakkag para evitar que destruya el hielo. Así mismo, es capaz de devolver a la vida a los caídos, que vuelven a ser gestados y alumbrados por ella si han logrado obtener su favor. Todos los recién nacidos son presentados a las efigies de Abach para que se fije en ellos y les proporcione salud.
- ♦ **Bragurl:** Un enorme gusano que horada la tierra y el hielo en su eterna búsqueda de sangre, siendo capaz de destrozarse montañas y aplastar aldeas en su constante depredar. Bragurl es tan grande que es capaz de provocar terremotos, abrir simas en la superficie o provocar erupciones volcánicas. Se cuenta que Bragurl es una criatura de puro frío y oscuridad, pero que anhela el calor y la luz del sol, por lo que algún día lo devorará. Para los orcos de Muzur los eclipses son Bragurl tratando de alimentarse de la luz del mundo, y les tienen auténtico pánico. Quienes mueren deshonrados son marcados como carroña antes de ser expuestos a los elementos, donde Bragurl los devorará para hacerles renacer como gusanos y cucarachas.
- ♦ **Naskrum de lo Imposible:** No todos los héroes son poderosos guerreros, algunos fueron bendecidos con el dominio de la magia innata (que los orcos negros llaman lo Imposible). Estos sujetos están marcados por Naskrum, quien

fue capaz de desentrañar el poder de Lo Imposible y codificarlo en una serie de grandes piedras rojas, que aún hoy sirven de guía para quienes emprenden esta senda. Está en firme oposición a la Burla Sombría, que emplea la magia para corromper a los orcos negros y alejarlos de la senda correcta. Naskrum, no se sabe si era macho o hembra, fue muy fecundo y decenas de hijos a lo largo de su vida mortal, por lo que se considera a todos los practicantes de magia de Muzur sus nietos.

- ♦ **Kaskrakkag del Largo Peregrinaje:** Bajo las aguas del Mármeron y en los canales de Vajra mora un enorme dragón similar a una gran morena, cuyo cuerpo escamoso está recubierto de algas, restos de naufragios y fragmentos de almas aullantes. Es Kaskrakkag, el Hedor Marino, la Pesadilla Abisal, el Mar que Todo lo Mata y la principal razón por la que los orcos temen al mar. Kaskrakkag busca alejar a los muertos del Cielo y consumir a los héroes, pues una vez dominó el mundo pero fue expulsado por estos a las frías aguas del norte. Antes de su derrota era una gran sierpe hecha de luz muerta, a la que servían los elfos y que dominaba una gran magia en forma de artefactos. Aunque aún es adorado por los Bastarre, ahora sus dominios son los lugares sin luz del mundo.
- ♦ **Vanggarl el Implacable:** Fue el primer orco en cruzar el Paso de Togrutz para saquear Kiralizor y vengar la afrenta sufrida en la batalla de las Encrucijadas. Durante una década, el poderoso Vanggarl fue capaz de poner en jaque a los enanos hasta que estos le tendieron una trampa en la que sucumbió. Pero Abach tuvo compasión de él y lo transformó en un héroe divino como ella. Desde entonces recorre el mundo subterráneo y los cielos eternos, combatiendo a Bragurl y otras monstruosidades. Muchos orcos buscan imitar a Vanggarl, que jamás tuvo miedo, jamás dio su brazo a torcer, jamás se rindió, jamás rompió una promesa y que murió blandiendo su arma. Esta, un hacha de piedra rúnica llamada Sangretripas, aún se conserva tras los muros de Oghuz, y pobre de aquel que trate de blandirlo, pues el fuego y la muerte caerán sobre él para reducirlo a huesos rotos y carne putrefacta. Los mayores y más importantes pactos, juramentos y promesas son aquellos realizados ante Sangretripas.
- ♦ **La Burla Sombría:** Para los orcos de Muzur, la muerte en vida es la peor de las maldiciones, pues les aleja de sus ancestros y le impedirá

unirse a los héroes divinos para así ganarse el derecho a renacer. Pero algunos cobardes no quieren perder su yo, e invocan a la Burla Sombría para sobrevivir. Nadie sabe si es un héroe caído en desgracia o una bestia imposible, pero sus adoradores han recorrido la región desde siempre y aseguran que la Burla Sombría precede en antigüedad incluso a Abach o Kaskrakkag. Se cree que muchos videntes son engañados por la Burla Sombría, que busca engañar a los orcos para que teman su muerte y abracen el oscuro regalo que este les ofrece.

- ♦ **Omeg la del Pulmón Negro:** En vida Omeg dirigió con puño de acero un clan dedicado a la minería y la forja, que se convirtió en un auténtico polo industrial de Muzur. Cruel e implacable, estaba convencida de que solo la tecnología superior permitiría a su gente imitar a los héroes, dominar su tierra y derrotar a sus enemigos. Omeg fue la armera de muchos combatientes de su tiempo, y se decía que era capaz incluso de dominar el fuego para crear poderosas herramientas de destrucción.
- ♦ **Norri:** Pocos seres han hecho tanto daño a los orcos como el rey Norri de Kiralizor, quien les expulsó de su hogar ancestral al otro lado del Paso de Togrutz y se quedó para sí las riquezas de las montañas. Pero vil o no, los orcos negros saben que Norri fue un gran guerrero y un poderoso enemigo y que, por tanto, al morir reclamó para sí un lugar en el cielo. Norri es un héroe distante y peligroso que combate tanto a otros héroes como a las bestias, pero que siempre siembra el caos y la muerte a su paso. Cada vez que un orco muere en el Cinturón de Hachas o pierde su honor porque el miedo le domina, él está presente.

ESPÍRITUS

Otro elemento esencial de la religiosidad en Muzur son los espíritus, entidades que habitan en el mundo natural y que, si son debidamente tratados, pueden llegar a ayudar a los mortales. Cada orco se vincula a una serie de espíritus, generalmente animales o climáticos, a los que pone nombre y con los que entra en comunión en sueños. En ellos encuentra consuelo, consejo y en ocasiones castigo, pues tienen como objetivo guiarle y protegerle durante toda su vida.

Así mismo, cada clan, familia y población orca de Muzur tiene una serie de espíritus patronos a los que honra. Estos generalmente tienen que ver con el modo de vida del grupo, por lo que se

entiende que mantener una buena relación con ellos asegura la prosperidad de la comunidad. Los espíritus pueden caer enfermos o heridos por las acciones de otras entidades, y los orcos celebran cacerías o rituales para asegurarse de que sus potencias patronas estén sanas.

Aunque es raro, tampoco es desconocido que un orco se convierta en espíritu al quedar ligado a un hito de cierta importancia en vez de trascender o reencarnarse. Estas entidades son sumamente respetadas, pues se encuentran a medio camino entre lo mortal y lo inmortal por lo que sirven de enlace entre ambos mundos. No son estrictamente no muertos, ya que no son creados por la Burla Sombria, sino parte del ciclo espiritual normal de Voldor.

VIDENTES

Los orcos negros son supersticiosos, y siempre consultan a los videntes antes de emprender alguna acción de cierta importancia. Además, suelen dejarse convencer con facilidad por estos para realizar alguna misión peligrosa, imprudente o aparentemente poco provechosa. Esto se debe a la concepción que los habitantes de Muzur tienen del destino como una realidad inmutable que puede ser conocida de antemano pero no modificada. Así mismo son ellos los que interpretan los designios de los espíritus.

Los videntes en la sociedad de Muzur gozan de una posición de honor y responsabilidad, e incluso los jefes, los practicantes de artes arcanas y los guerreros más feroces les muestran la debida deferencia... mientras sus augurios resulten ser acertados. Aquellos que no demuestran ser fiables como videntes son condenados al ostracismo social, mientras que los farsantes reciben brutales palizas que siempre acaban con su muerte.

Para los orcos negros, los mejores métodos de videncia son la lectura de las runas esculpidas en los huesos de guerreros caídos u otros videntes, los gases que emergen de la tierra, el alcohol mezclado con alucinógenos, la negación del sueño, los ejercicios de respiración y el consumo de agua contaminada. Los moradores de Muzur viajan muy lejos de su hogar para consultar a un vidente de buena fama, y estos pueden ganarse la vida con comodidad gracias a los donativos que reciben.

FUNERALES

En Muzur solo los muertos más honorables y respetados reciben enterramiento, normalmente en

enormes complejos subterráneos, siendo la cremación en grandes piras la forma más acostumbrada de tratar al resto de muertos. La excepción son los orcos que han muerto en deshonor, cuyos cadáveres son marcados con una runa especial que significa «carroña infecta» y ofrecidos al gusano Bragurl.

Según las creencias orcas, unos pocos entre ellos alcanzarán por sus acciones el rango de héroes y morarán en el cielo infinito, en los castillos que hay en el firmamento. Desde ahí podrán seguir visitando Voldor constantemente, para luchar contra Gram y otras bestias. No son inmortales, pues pueden morir, pero generalmente son resucitados por la mayor heroína de todas, Abach. Aquellos que fallecen de forma definitiva son purgados de sus memorias por el fuego, volviendo sus almas al gran ciclo de la vida. Solo aquellos dignos podrán regresar como orcos negros, pues habrán vivido de acuerdo al ejemplo de sus héroes. De no ser así serán condenados a regresar como cualquier otro ser vivo, como un pájaro, un gran mastodonte o un enano, si fue particularmente odioso.

CULTO A LOS MUERTOS

Además de buscar imitar a los héroes divinos de su panteón, los habitantes de Muzur aprecian sus restos mortales como poderosas reliquias. Se cree que el poder del héroe será mayor en la medida que su cuerpo sea dividido entre muchos orcos, que portarán una porción de su ser al que le darán parte de su propia energía vital. Es por ello que existe una fuerte creencia escatológica entorno a los huesos y los órganos de los finados, que se transforman en poderosos amuletos. Las comunidades orcas se intercambian los restos mortales de sus héroes para sellar pactos, matrimonios o incluso declararse la guerra.

Aunque los huesos son los más abundantes, los más apreciados son los órganos (especialmente el corazón, el hígado, la piel y los ojos) pues en ellos, siempre según las supersticiones orcas, se encuentra la mayor parte del poder del héroe caído. Este se va desvaneciendo según avanza la putrefacción, por lo que son extraídos con presteza para ser otorgados a individuos enviados a realizar grandes cosas. Curiosamente, algunas comunidades han aprendido a conservar la piel para fabricar horrendos estandartes que portan con orgullo a la batalla o reuniones con sus semejantes. Cuanto más antiguo sea el estandarte, mayor es el respeto que despierta.

UNA PEQUEÑA GUÍA PARA DESPLAZARSE POR TODO EL CONTINENTE

Voldor es un continente inmenso. Desde Punta Axajax hasta Muzur tenemos más de 6400 millas de viaje, lo que nos podría llevar más de nueve meses en cubrir esa distancia a pie o solo unos segundos mediante poderosos conjuros, todo depende de los medios y posibilidades con las que cuenten los aventureros.

Los viajes son una oportunidad de oro para desarrollar nuevas aventuras o crear problemas a un grupo de aventureros: desde la obtención de los suministros necesarios para sobrevivir, encontrar un medio de transporte adecuado o los problemas convenientes que pueden surgir durante el mismo, un sinfín de posibilidades de crear drama y desafíos. Esto también nos sirve para comprender cómo viaja la gente en el mundo de Voldor, cómo se relacionan los imperios y de qué manera se mueven las mercancías.

VIAJAR POR LA SUPERFICIE

Tal vez esta sea la primera opción en la que piensen los aventureros, sobre todo en distancias cortas. Este tipo de trayecto cubre desde los viajes a pie o usando bestias de monta hasta viajes en barco por ríos navegables o por los mares que rodean Voldor. Cabe destacar que en un mundo tan amplio, las bestias de monta no deben ser solo caballos, mulas o camellos, puedes ser mucho más imaginativo y usar desde arañas gigantes a grandes lagartos o cualquier tipo de bestia que se os pueda ocurrir. Una manera más segura de viajar, siempre que se haga entre dos localizaciones civilizadas, es unirse a una caravana que vaya a partir hacia allí. El número hace la fuerza y es posible que los aventureros ganen unas monedas ejerciendo como protectores de la misma.

El transporte mediante navegación es más rápido que andar, cabalgar o una caravana. Los barcos no se cansan y en ocasiones no dependen del aire que impulsan las velas si cuentan con remos, magia u otros medios de propulsión.

Vamos a poner un ejemplo práctico. La distancia entre las ciudades de Kiro y Gurgurin es aproximadamente de 1250 millas. Según el manual, una persona puede viajar 24 millas al día, por lo tanto tardaríamos aproximadamente 52 días en llegar de una ciudad a otra. Si en lugar de ir a pie nuestros personajes van a lomos de un caballo de silla, avanzan 48 millas al día, con un tiempo total de

26 días de viaje. Sin embargo, pueden ser transportados en una galera navegando por ríos como el Xalavisaz (o canales de Vajra), cuya velocidad es de hasta 96 millas al día sin tener en cuenta las ayudas mágicas que muy posiblemente posean estos transportes, lo que nos permite recorrer esa distancia en 13 días, algo mucho más factible.

Al igual que con las caravanas, la mayoría de estas rutas son muy transitadas por convoyes de barcos comerciales o militares que pueden transportar a los aventureros a cambio de algún favor o unas monedas.

VIAJAR POR VAJRA

Bajo la superficie de Voldor se encuentra Vajra, una gran extensión de túneles, cavernas y canales donde vivían los Peregrinos, alejados de la luz solar. Tras casi siete siglos de abandono, toda esta inmensa red de comunicaciones subterránea se ha visto muy deteriorada. Pese a esto, gracias a que muchas de las razas de Voldor habitan allí, se sigue manteniendo una gran cantidad de caminos y canales en buen estado por donde sigue habiendo rutas de viaje estables. Hay grandes urbes subterráneas en Vajra y las grandes ciudades de la superficie suelen tener accesos en la propia ciudad o cerca de ella. Aunque hay peligrosos caminos abandonados o naturales que se han formado a lo largo de todo este tiempo, en estos caminos los aventureros pueden encontrarse desde grandes bestias surgidas de las peores pesadillas a grupos de morlocks en busca de esclavos para sus ciudades. También pueden toparse con antiguas ruinas del tiempo de los Peregrinos con artilugios arcanos o tesoros con piezas del valioso xion.

La grandísima ventaja de viajar por Vajra se encuentra en los canales subterráneos, en los que hay establecidas rutas fluviales subterráneas que cruzan Voldor en todas las direcciones uniendo los enclaves más importantes del continente. El viajar en barco aporta una gran ventaja respecto al viajar por tierra. Para empezar no es necesario parar para que las monturas descansan, ni tener que alimentarlas y, sobre todo, según en qué embarcación y con cuánta tripulación contemos, no hay problema en viajar durante las 24 horas del día. Todo esto hace que, si comparamos la velocidad de un viaje normal a pie o en montura con uno en barco, la velocidad del viaje pueda triplicarse.

Estos viajes pueden ser también una oportunidad para conocer o vivir aventuras en las grandes ciudades de las profundidades de los morlocks, elfos Bastarre o duergar. En **Pioneros de Voldor #2**

tienes un apartado para los viajes por Vajra con varias tablas de encuentros aleatorios que puedes utilizar durante estos viajes.

VIAJAR EN OTRAS CRIATURAS O ARTEFACTOS

Una de las ventajas de que Voldor sea un mundo lleno de magia es que tienes total libertad para imaginar nuevas formas de transporte. Una de las opciones más clásicas es optar por grandes criaturas voladoras, un draco o un pegaso pueden usarse para recorrer grandes distancias volando en relativo poco tiempo, ya que la gran ventaja de viajar volando es que puedes ignorar todo tipo de accidentes geográficos, viajando casi en línea recta. La velocidad diaria de estas monturas puede estar entre las 50 y las 70 millas al día, que comparadas a las 24 millas que se suelen hacer a pie, ya suponen un aumento considerable del trayecto recorrido. Pero la gran ventaja sigue siendo la capacidad de volar en línea recta ignorando tener que tomar caminos o canales prefijados. Aunque es difícil que los aventureros puedan poseer semejantes bestias, es posible que en las grandes metrópolis puedan contratar un servicio de este tipo.

Otra opción muy llamativa es usar algún tipo de objeto mágico a modo de vehículo. Estos objetos mágicos pueden ser desde una vistosa alfombra voladora a un gran velero de xion. Deja volar tu imaginación, es sabido que los Peregrinos fueron una raza muy avanzada y que disponían de múltiples artefactos gracias a su dominio de la magia, tecnología y del xion. Entre estos artilugios tenemos al ya conocido velero de xion (**Pioneros de Voldor #2**) pero puede que los Peregrinos dispusieran de otras grandes y pequeñas maquinarias capaces de surcar los mares por las profundidades o de surcar los aires. Otras naciones, como el Imperio Mida o el País de La Garra, poseen algunas embarcaciones equipadas con maquinaria mágica, muy superiores a los barcos normales. Todos estos tipos de artefactos o maquinaria impulsada por xion pueden tener una velocidad de 5 a 8 millas a la hora y, dependiendo de cómo funcione, puede tener su funcionamiento limitado a varias horas al día.

Siguiendo el ejemplo anterior, recorrer la distancia a lomos de un grifo entre Kiro y Gurgurin costaría a nuestros personajes alrededor de 15 días, que podrían reducirse por las curvas del camino que los personajes por tierra deben tomar y evitando la dificultad de terreno como elevaciones, pasos abruptos, etcétera.

VIAJAR POR MEDIOS MÁGICOS

Cuando pensamos en conjuros mágicos para recorrer una gran distancia en un tiempo muy corto, lo primero que se nos suele ocurrir, en un mundo mágico como Voldor, es optar por el conjuro *Teleportar*.

Principalmente hay dos opciones en forma de hechizo: *Círculo de teletransporte* y *Teleportar*. Ambos necesitan un lanzador de conjuros arcanos de un nivel alto (nivel 9 para *Círculo de teletransporte* y nivel 13 para *Teleportar*). En caso de no contar con un lanzador de esos niveles o de no disponer de estos hechizos, se puede contratar los servicios de un lanzador de conjuros capaz de realizar su lanzamiento, pero posiblemente no saldrá muy barato. Aunque apenas tienen un coste económico implícito, al ser servicios que pueden ser muy solicitados y que requieren personajes de cierto poder, el precio puede incrementar considerablemente. Además, estos personajes suelen residir en grandes urbes, lo que puede obligar a los personajes de los jugadores a desplazarse para encontrarlos. Es normal que las grandes facciones de este mundo tengan círculos de teletransporte en sus núcleos para poder desplazarse con comodidad e incluso mover grandes cantidades de tropas de un punto a otro en muy poco tiempo. Para usar estos servicios, el creador del círculo o la facción a la que pertenezca pueden llegar a pedir altas cantidades de dinero o algún tipo de favor. Como director de juego, puedes aprovechar para describir los círculos de teletransporte de diferentes y espectaculares formas: desde el típico círculo de runas grabadas en el suelo a ideas diferentes como una simple puerta de madera que según con qué llave se abra conecta con otra puerta en el otro lado del mundo, una piscina llena con un extraño líquido que después de sumergirte apareces en otra piscina diferente o una grieta en las montañas de Muzur cuyo fuerte viento nos arrastre al interior para aparecer en la cima de otra gran montaña de Voldor. Recuerda que los Peregrinos crearon una red de accesos estelares (**El Resurgir del Dragón**, página 310) y algunos imperios han logrado rescatar o reparar unos pocos de ellos.

Al ser un recurso codiciado, muchas facciones pueden tener círculos de teletransporte permanentes bajo su control, que permitirían usar a los personajes si son amistosos o aliados suyos. Facciones como la Cábala de la Armonía Celeste, compuestas por muchos magos, incrementan sus recursos enormemente y quizás los personajes se piensen dos veces si colaborar con ellas o no.

Aparte de todo lo anterior nombrado, en tu campaña pueden existir muchas otras alternativas, eres libre de adaptar las necesidades de tu campaña al juego. La distancia no debería ser un impedimento a no ser que sea parte del reto de la aventura. Por ejemplo, es posible que existan barcos voladores controlados por una compañía mercantil de Vadania, en la que fleten grandes galeras con cientos de pasajeros y mercancías, con destino a las principales ciudades de Voldor, la posibilidad de viajar en zepelines o globos alterados mágicamente son también una posibilidad en lugares como Vadania, el Imperio Mida, Vindusan, Zabárix o Kiralizer.

Por lo general, todos estos recursos son más frecuentes en ciudades, cuanto más grandes mejor. Sin embargo no quiere decir que en medios más rurales no existan estas posibilidades. Exploradores y círculos de druidas posiblemente puedan controlar animales voladores, poseer objetos mágicos o proteger antiguos círculos de teletransporte. Magos aislacionistas que vivan en lugares remotos pueden lanzar conjuros de *Teleportar* o poseer portales, controlar criaturas mágicas o poseer objetos. También existe la posibilidad que en asentamientos no muy grandes domenen diferentes tipos de criaturas de todo tipo.

Los círculos de teletransporte deberían estar protegidos de alguna forma y siempre tener un coste para los personajes. Aunque existe la posibilidad de que antiguos portales permanezcan activos a pesar del paso del tiempo, su aparición debería ser mínima fuera del control de algún tipo de poder.

Es lógico que la existencia de magia para viajar y su utilización por los habitantes de Vajra sean comunes en Voldor, ofrece verosimilitud a la existencia de un continente tan grande. Aprovecha las posibilidades de la magia y la fantasía del juego, y que los viajes no supongan un impedimento para desarrollar las aventuras o la diversión.

Dado que algunos magos de todo Voldor y muchas de las naciones requieren servicios de teletransporte casi continuamente, no sería descabellado pensar que existiese un mercado, público o privado, de « objetos asociados» a lugares clave que permitiese llegar hasta allí sin posibilidad de fallo (Ver conjuro *Teleportar*, página 258 de **El Resurgir del Dragón**). Lo mismo ocurre con las secuencias de símbolos que permiten acceder a los círculos de teletransporte permanentes.



Esta es una aventura para cuatro personajes de niveles 11-12 para **El Resurgir del Dragón**.

INTRODUCCIÓN

Esta aventura se desarrolla en la ciudad de Vindusan, pero puede ser fácilmente adaptable a cualquier otra ciudad de Shabana. Puede utilizarse para ofrecer al grupo una manera de viajar a otra región de Voldor en la que continuar sus aventuras. Aunque no es necesario, el libro **La Ciudad de Vindusan** puede ser de gran utilidad a la hora de enriquecer la ambientación y el contexto de la aventura.

Trasfondo

El nombre de **Shanalia Irlami** es temido por todos los comerciantes y caravaneros que deben cruzar el desierto para llevar sus mercancías hasta Vindusan. Si una caravana se cruza con ella, el único rastro que suele dejar son cadáveres calcinados y restos de carretas entre las arenas. Shanalia nació en el desierto, del vientre de una guerrera del ejército de Enkar de Kymelin, pero se crió entre gnolls, y su ferocidad le permitió sobrevivir durante todos estos siglos. Con el tiempo, se convirtió en la asaltante de caravanas más perseguida de Shabana, y por su cabeza se paga la recompensa más alta que haya ofrecido Vindusan en mucho tiempo. Ahora, Shanalia ha decidido que es el momento de dejar de huir y cambiar de vida. El motivo no es otro que un bebé: su hija de pocos meses.

Resumen de la aventura

Los personajes son contratados para dar caza a Shanalia Irlami, pues gracias a un soplón se ha sabido que está en Vindusan. Tras interrogar al soplón y sobrevivir al ataque de criaturas del desierto que intentaban evitar que cantase, deberán rastrear a Shanalia por el mercado Senku hasta llegar al edificio abandonado donde se encuentra. Allí, descubrirán su plan de huir lejos mediante un círculo de teletransporte, abandonando Shabana para cuidar a su hija lejos de todos sus enemigos.

Personajes más relevantes

Shanalia Irlami. La delincuente más buscada por Vindusan. Elfa Bastarre y bandolera, se envuelve en llamas mágicas antes de lanzarse contra sus enemigos.

El distrito Senku

El principal distrito de acceso a Vindusan se expande al noroeste de la isla. Con sus calles amplias y trazado irregular, Senku («ruidoso», en lengua Banjora) es la residencia de los pequeños artesanos, de las casas más humildes, de los viajeros y, en general, de los habitantes ni demasiado ricos ni demasiado pobres. Asimismo es donde surgen los enormes acueductos que nutren de agua dulce los distritos situados sobre la laguna. Es un lugar muy ecléctico, en el que es fácil encontrar viviendas de estilos extranjeros, teniendo algunas pequeñas calles que parecen salidas de los exarcados vadanios o las cálidas urbes víperas. Su calle principal, que conecta la plaza central con la salida norte, posee el ancho suficiente para permitir el paso de varios carruajes en ambas direcciones, siempre sobre el hermoso empedrado color blanco hueso que los habitantes tanto se esmeran en mantener. A ambos lados de la calle se despliegan constantemente pequeños puestos de venta y, tras ellos, los bajos de las casas son prósperos negocios orientados a visitantes y mercaderes. Es sin duda el lugar más apropiado para los aventureros, donde podrán encontrar desde puestos de comida y vino hasta emporios mágicos y forjas de gran calidad.

Dunit-Lamit. Saga de las dunas (**Pioneros de Voldor #2**, página 41) atada mágicamente por Shanalia para obedecer sus órdenes. La ayuda por obligación, pero no dudará en traicionarla a cambio de ser liberada. Se oculta bajo la apariencia de una mercader venheli (tiefling) en el mercado Senku.

Lamar Adarein. Ratero shabaudi (humano) contratado por Dunit-Lamit para conseguir los elementos necesarios para crear el portal de teletransporte. Tras ser pillado mientras robaba parte de ellos, llegó a un trato con la guardia de Vindusan para ayudar en la captura de Shanalia. Utiliza las estadísticas del bandido (**El Resurgir del Dragón**, página 363).

Ganchos de la aventura

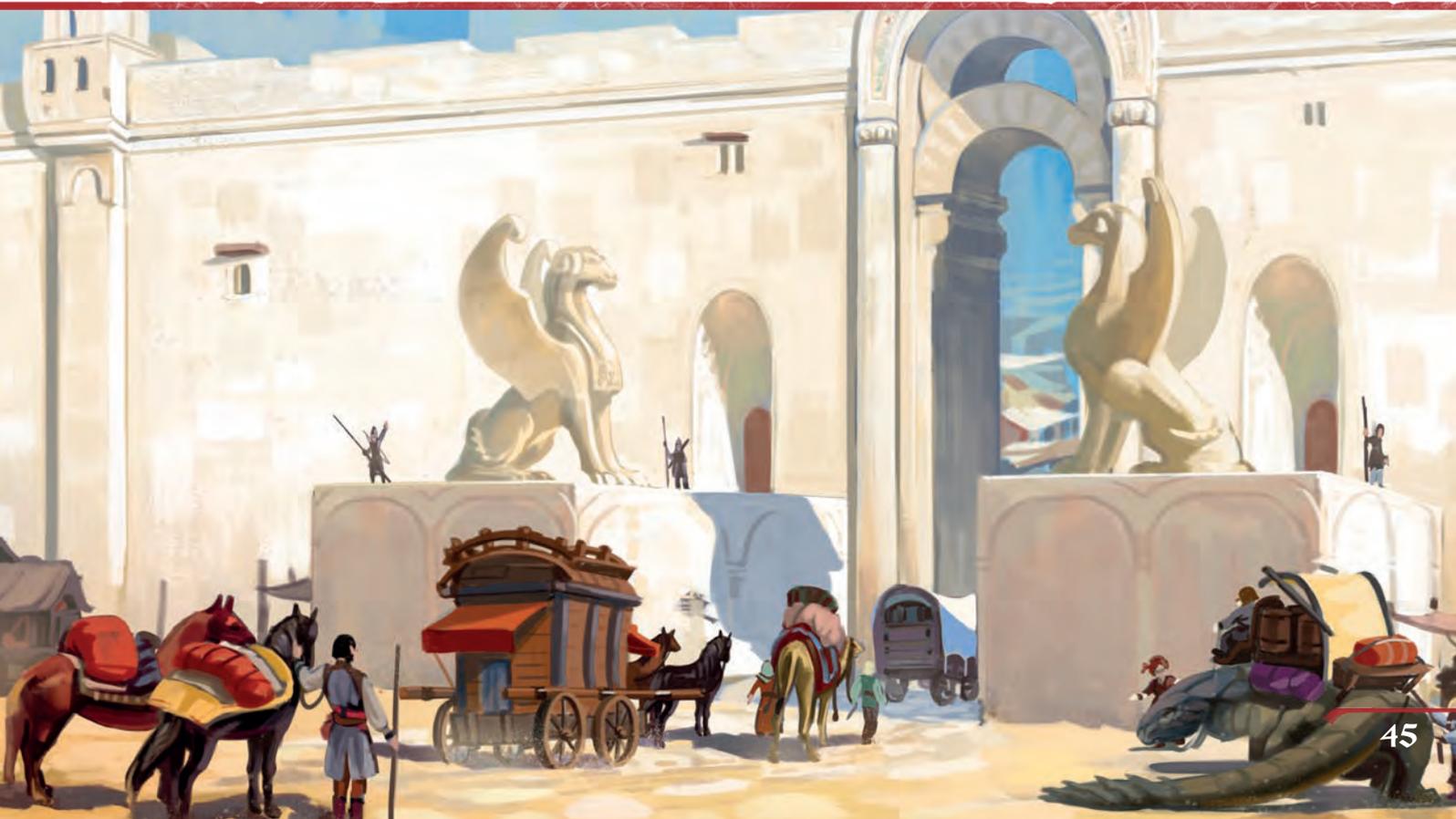
- ♦ **Que no quede impune.** La facción con más afinidad con los aventureros ha sufrido un brutal ataque la última semana a manos de Shanalia. Se han enterado de que ella se encuentra en la ciudad de Vindusan, y ofrecerán a los aventureros una gran recompensa por su captura. El primer paso es conseguir hablar con Lamar

Adarein, ladrón local que trabajaba para Shanalia hasta que fue detenido por la guardia y retenido en un piso franco hasta completar su interrogatorio.

- ♦ **Cazarrecompensas.** Los aventureros ven gran cantidad de carteles en Vindusan con la cara de Shanalia Irlami donde se ofrece una gran recompensa por su captura. Si se interesan y preguntan a la guardia por ello, les dirán que lo tienen controlado, ya que un confidente está a punto de contarles su paradero. Podrán convencer a la guardia de que les diga quién es el confidente, o investigar por los bajos fondos de la ciudad hasta llegara su casa en la primera escena.
- ♦ **¡Sé algo con lo que salvar mi vida!** Lamar Adarein no puede evitar robar a los aventureros mientras se encuentran en Vindusan. En el fondo, no es un gran ladrón y será pillado con las manos en la masa por los aventureros. Intentará librarse de la ira de los aventureros o de ser entregado a la guardia a cambio de contarles el paradero de Shanalia, ya que la recompensa por ella es enorme. Si acceden, los conducirá hasta su casa. En este caso, ignora a los guardias protegiendo el edificio de la primera escena. Si deciden aun así entregarlo a la guardia, esta les pedirá que lo interroguen y que capturen a Shanalia ellos mismos.

PLANTEAMIENTO: UN LADRÓN MALDITO

El edificio donde se esconde Lamar Adarein tiene dos plantas y está encajado entre otras edificaciones del barrio de Senku, en Vindusan. En la puerta, dos guardias de paisano veteranos (*El Resurgir del Dragón*, página 368) vigilan que nadie entre ni salga sin permiso. La casa es sencilla y similar a cualquier otra del barrio: la planta baja es diáfana y tiene un pequeño hogar con unos sillones bajos y una mesita. Tres veteranos más se encuentran aquí, preparando té. Unas escaleras suben al primer piso, que tiene un pequeño pasillo y dos puertas que conducen a dos habitaciones, una de ellas vigilada por otro guardia veterano. En ella se encuentra Lamar Adarein, preparando su parte de la pantomima que la guardia ha ideado para encontrar a Shanalia. Esta habitación tiene una ventana que da a un callejón trasero, por el que pasea otro guardia. En la habitación no hay mucho aparte de una cama no muy cómoda y un par de sillas. En la otra habitación de la primera planta se acumulan diversos objetos. La mayoría son baratijas, pero también están aquí algunos de los objetos que Lamar tenía que encontrar para Shanalia (gemas y tintas raras, con un valor total de 50 po) y que servirán para intentar hacer salir



de su escondrijo a la Bastarre. Si inspeccionan la habitación, podrán encontrar, además, un pergamino de hablar con los muertos, una poción de levitar y un pequeño zurrón con 100 po.

Lo que sabe Lamar: Lamar fue contratado por Dunit, una mercader venheli para conseguir ciertos componentes arcanos. Le pagaron una cantidad más que razonable para ir hasta el Gran Zoco a adquirirlos. Antes de irse con el dinero, Dunit le advirtió de que no se le ocurriría traicionarla, ya que sufriría la ira de la mismísima Shanalia Irlami. Esa forma de maldecir es común entre los caravaneros, pero algo en el tono y la mirada de Dunit le hizo pensar que quizá Dunit trabajara para Shanalia. Tras aceptar el trato y ya en el Gran Zoco, su avaricia fue tal que prefirió quedarse con todo el dinero y robar los materiales, pero fue descubierto mientras perpetraba su delito. A cambio de ser perdonado por el robo, contó a la guardia que había sido contratado por Shanalia Irlami para robar esos materiales y que podía conducirlos hasta ella. La guardia decidió utilizar a Lamar para llevar la mercancía robada al puesto de Dunit y seguirla hasta el paradero de Shanalia.

Cuando los aventureros estén en presencia de Lamar, este comenzará a contarles sus tratos con Dunit y su sospecha de que trabaja con Shanalia. Puede que tenga que explicar también la historia de la saqueadora. Al poco de empezar a hablar, una gran cantidad de arena comenzará a entrar por la ventana: **dos demonios de arena (Pioneros de Voldor #2, página 38)** se colarán en la habitación con actitud hostil. Lamar alcanzará a decir: «¡No! ¡Otra vez no!», antes de que los demonios de arena utilicen todos sus ataques contra él hasta matarlo. Ignorarán al resto de criaturas presentes en la habitación y, en cuanto Lamar haya caído, se desvanecerán en arena por la ventana.

La maldición de Dunit: La ira de Shanalia Irlami no es solo un dicho vindusino. Pronunciada por Dunit, se convierte en una maldición real. Cada vez que Lamar intente traicionar su trato con Dunit, dos demonios de arena se materializarán e intentarán acabar con Lamar. Cuando Lamar hizo el trato con la guardia, también le atacó un demonio, que fue contenido a duras penas por los guardias y Lamar pudo sobrevivir. Dunit no tiene control directo sobre estos demonios ni es capaz de saber que está siendo traicionada. El conjuro *Quitar maldición* acabará con sus efectos, aunque también terminará si Lamar muere, Dunit muere o Dunit decide darla por terminada.

DESARROLLO: PERSECUCIÓN EN EL MERCADO

Tras conocer la relación entre Dunit-Lamit y Shanalia, los aventureros pueden abordar la situación de diversas maneras. Si utilizan a Lamar como emisario para que entregue la mercancía a Dunit (suponiendo que siga vivo), se materializará un nuevo demonio de arena mientras la maldición sobre Lamar siga activa. Esto hará saltar las alarmas sobre Dunit que, tras coger los objetos necesarios para realizar el ritual, comenzará una huida por el mercado Senku en dirección a la taberna abandonada donde se refugia Shanalia.

Si la entrega no se produce y deciden seguir a Dunit tras el cierre de su puesto, verán que ella se aloja en una posada concurrida del barrio. El posadero afirma que Dunit vino sola y nunca la ha visto acompañada por nadie. Si registran su habitación, ella permanece invisible siempre que está en su interior.

Otra opción podría ser confrontar a Dunit mientras está en su puesto. Ella negará cualquier conocimiento sobre Shanalia y afirmará ser una humilde comerciante que intenta sobrevivir en Vindusan. Su mercancía la componen abalorios, collares de cuentas y otras baratijas. Si se ve acorralada por las preguntas de los aventureros, empujará el puesto y lanzará sus baratijas sobre ellos antes de escapar por el mercado de Senku, intentando despistar a sus perseguidores o atraerlos hasta algún callejón donde poder emboscarlos.

Persecución

Dunit utilizará todas sus tretas para esquivar a los aventureros, utilizando sus acciones y hechizos como le parezca. No le gustaría llamar la atención más de lo necesario, y por ello esperará a salir de la concurrida calle principal del mercado Senku para utilizar sus poderes más espectaculares. Siempre que pueda, utilizará su acción Paso invisible para no ser vista, aunque no le será fácil mantener la concentración, pues la gran cantidad de gente hace que se choque casi continuamente, organizando grandes algarabías a su paso. Para determinar cómo los aventureros pueden localizar y capturar a Dunit, pide una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 20 (con desventaja si está utilizando Paso invisible) para localizar a Dunit entre el gentío o el rastro de su huida. Utiliza tiradas enfrentadas de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) como creas conveniente para determinar si consiguen alcanzar a Dunit.

Grilletes de vinculación

Objeto maravilloso, raro

Estos grilletes solo son dos círculos de metal con un pequeño cierre, sin cadena que los una. Una criatura coloca uno de los grilletes en su tobillo. Puedes usar una acción para colocar el otro grillete en una criatura incapacitada. Los grilletes se ajustan a una criatura que tenga un tamaño de Pequeño a Grande. La criatura a la que has puesto el grillete no puede hacerte daño conscientemente y no se puede alejar más de 1000 pies de donde tú te encuentres. Si intenta alejarse más de esa distancia, los dos grilletes comenzarán a vibrar y sufrirá cada turno que se mantenga a más de 1000 pies de ti 4d10 de daño de Fuerza. Si cualquiera de las dos criaturas vinculadas muere, los grilletes se abren.

Tú y cualquier criatura que indiques cuando uses los grilletes podéis usar una acción para quitarlos. Una vez cada 30 días, la criatura que los lleva puestos puede hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30. Si tiene éxito, se libera y los grilletes se destruyen.

Eventos del mercado Senku

El mercado Senku lo forman una gran cantidad de pequeños puestos a ambos lados de una de las vías de entrada a Vindusan más importantes. El ruido y el bullicio son característicos, y la variedad de los puestos y objetos que se venden es basta.

1. En su huida, Dunit empuja una carretilla llena de muchas copas y otros cubiertos de plata al suelo. La multitud alrededor se abalanza para intentar cogerlos, y muchos incluso serán hostiles hacia los aventureros si intentan importunarlos.
2. Dos akkasem, grandes bestias de monta parecidas a lagartos, (ver página 49) se descontrolan tras el paso de Dunit y comenzarán a atacar y destrozar todo lo que tengan cerca.
3. Un grupo de faquires está realizando un espectáculo en medio de la calle. Aunque la multitud ha dejado espacio libre, el suelo está lleno de brasas, cristales, pinchos y de los propios faquires sobre estos elementos.
4. Un encantador de serpientes ha dejado de tocar debido al alboroto y una de las cestas en la que guardaba sus reptiles se ha abierto, liberando una docena de peligrosas serpientes venenosas en medio de la calle.

La verdad sobre Dunit-Lamit: Dunit se encuentra atada a Shanalia mediante los grilletes de vinculación. Shanalia asaltó hace dos semanas su oasis y la vinculó a ella, pues quiere que Dunit cree para ella un portal de teletransporte y le prometió que, si la ayudaba, la dejaría libre. La saga no tuvo muchas otras opciones, pero requería materiales que no podía obtener en el desierto y por eso viajaron hasta Vindusan. Encontraron una antigua taberna abandonada donde se esconde Shanalia, que no puede salir mucho a la calle por miedo a que la descubran. En el sótano de la taberna, Dunit está preparando el círculo, pero no podía alejarse lo suficiente de Shanalia para obtener los materiales que necesitaba, y por ello contrató a Lamar. Dunit solo quiere librarse de su maldición, así que si ve que los aventureros son los suficientemente poderosos para poder con ella, se ofrecerá a decirles donde está Shanalia a cambio de que maten a Shanalia y dejen a Dunit huir.

CONCLUSIÓN: EL HOGAR BUSCADO

La taberna abandonada donde se oculta Shanalia se llama El Hogar Buscado. Sus propietarios, una familia humana procedentes de La Garra, hace años que abandonaron Vindusan en busca de lugares más frescos. Parece que nadie ha utilizado el edificio hasta hace poco. Al entrar, se accede a un espacio grande y diáfano con techos altos. En el centro de la estancia, un mostrador circular domina la habitación. La taberna está llena de mesas, sillas y taburetes, la mayoría rotos y amontonados en los rincones. Las ventanas del edificio están tapadas por listones de madera por los que se cuelan unos pocos rayos de luz, aunque la estancia está en penumbra. El polvo y la arena dominan la habitación. Sus motas se pueden ver flotando, sobre las mesas, y llenan alguna botella que quedó abierta tras el abandono del lugar. Al caminar, las huellas de los aventureros quedan marcadas sobre el polvo. Pueden ver, que hay más huellas aparte de las suyas. Una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 permitirá seguir las huellas hasta el centro de la habitación, justo en medio del mostrador, donde desaparecen. Si investigan el lugar, parece que hay una trampilla, pero no se ve ninguna cerradura o manera de abrirla. Una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 17, revelará bajo el mostrador una pequeña palanca que abre la trampilla. Si alguno de los aventureros falla esta tirada de Investigación, al remover

unas botellas viejas una se le caerá al suelo. El ruido del cristal rompiéndose rebota en las paredes de la taberna. En ese momento, el resto de botellas comienzan a vibrar de una manera extraña. Al poco, también vibran las mesas y los taburetes, que comienzan a volar por la sala hasta formar en el aire **dos gólems de taberna** (ver página 49) que atacarán a quien se encuentre dentro de la habitación para evitar el acceso a la trampa.

Al abrirse la trampa, se accede a unas escaleras que descienden. El sótano de la taberna era el lugar donde vivían los propietarios para intentar refugiarse del calor en las horas más calurosas. Tras descender, llegarán a un sótano de planta cuadrada con las mismas dimensiones que el piso superior y sumido en completa oscuridad. En el centro de la sala hay tallados numerosos símbolos y runas. No hay mobiliario, y todo lo que pueden ver es que en una esquina hay dos montones de paja, enseres personales, y una cesta tapada con una manta. Todo permanece en silencio mientras los aventureros descienden, pero, sin previo aviso, un llanto desconsolado de un bebé llena la sala. Tras esto, Shanalia lanza el hechizo círculo de fuego sobre sí misma mientras se lanza en una furia asesina contra los intrusos, dispuesta a proteger a su hija. Al mismo tiempo, **dos demonios de arena** se materializan en la habitación para ayudarla a destruir a los aventureros. Ten en cuenta que, si Dunit pudo escapar de los aventureros y llegar a la taberna con los ingredientes, se encontrará terminando el ritual e intentará activar el círculo lo antes posible, tras lo cual, Shanalia utilizará todos sus esfuerzos en coger a su hija y atravesar el portal hacia su nueva vida.

Tras el combate, todavía resuenan los llantos de la hija de Shanalia. Se trata de un bebé de elfo Bastarre de pocos meses de edad. Shanalia todavía no le ha puesto nombre, ya que espera a llegar a su destino para que la vida de su hija empiece allí. La niña está oculta en la cesta, tapada por una raída capa élfica (**El Resurgir del Dragón**, página 283), que es la misma en la que envolvió su madre a Shanalia en el desierto cuando nació.

El círculo de teletransporte

Una inspección concienzuda revelará que está todo listo para su activación, a falta de esparcir los polvos y tintas especiales que consiguió Lamar. El círculo estará activo durante diez minutos antes de agotar su magia. El destino del

círculo puede ser cualquier lugar de Voldor que te resulte más útil para tus siguientes partidas. El círculo es un viaje solo de ida, desde el otro lado no hay manera de volver a Vindusan.

Conclusión

Tras la confrontación con Shanalia, los aventureros pueden entregarla a las autoridades, ya sea viva o muerta, y cobrar la recompensa. En cuanto a la hija de Shanalia, los guardias de la ciudad la entregarán a un orfanato o a una orden religiosa donde la cuidarán, aunque su origen Bastarre le causará problemas en la ciudad. Por otro lado, si permiten que Shanalia cruce el portal, la facción que contrató a los aventureros para acabar con ella no estará conforme si no ve el cuerpo de Shanalia, ya que no es la primera vez que alguien afirma haberla matado sin ser cierto.

BESTIARIO

Shanalia Irlami

Humanoide Mediano (elfa Bastarre), caótico maligno

Clase de Armadura: 18 (placas)

Puntos de golpe: 135 (18d8+54)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	8 (-1)

Habilidades: Atletismo +8, Intimidar +3, Naturaleza +5, Percepción +7, Supervivencia +7

Tiradas de salvación: Fuerza +8, Constitución +7 y ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizada y no puede quedarse dormida medios mágicos.

Resistencia al daño: Contundente, cortante y perforante.

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

Idiomas: Élfico, común, gnoll, shabaudi.

Desafío: 12 (8400 PX)

Crítico ígneo. Shanalia causa 10 (3d6) puntos de daño de fuego adicionales cuando realiza un crítico.

Temeraria. Al principio de su turno, Shanalia tiene la opción de realizar en ventaja todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra ella tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Lanzamiento de conjuros. Shanalia puede lanzar los siguientes conjuros. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación

de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro):

A voluntad: Rayo de fuego, luces danzantes.

1/ día cada uno: Bola de fuego, escudo de fuego.

Acciones

Multiataque. Shanalia puede realizar tres ataques cuerpo a cuerpo con su mandoble.

Mandoble. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) puntos de daño cortante más 7 (2d6) puntos de fuego.

Reacciones

Represalia. Cuando Shanalia recibe daño de una criatura que está a menos de 5 pies de ella, puede usar su reacción para hacer un ataque de arma cuerpo a cuerpo contra ella.

Gólem de taberna

Constructo Grande, no alineado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 145 (15d10+63)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Inmунidades al daño: Veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina.

Inmунidad a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado.

Sentidos: Percepción pasiva 9, Visión en la oscuridad 60 pies.

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

Desafío: 9 (5000 PX)

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

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

Ataque mágicos. Los ataques de arma del gólem son mágicos

Acciones

Multiataque. El gólem hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 23 (4d8+5) puntos de daño contundente.

Expulsar vidrio (recarga 5-6). Cientos de pequeñas esquirlas de vidrio salen del gólem en todas las direcciones. Todas las criaturas que se

encuentren a 30 pies del gólem deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16; si falla, recibe 36 (8d8) puntos de daño cortante y, si tiene éxito, la mitad.

Akkasem de carga

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 38 (4d10+16)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Resistencias al daño: Fuego

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Bestia de carga. El akkasem se considera un animal Enorme a la hora de determinar su capacidad de carga.

Acciones

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

Pisotear. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente.



LA LLAMADA DE CTHULHU

ILUSTRADA POR FRANÇOIS BARANGER

Boston, 1926. Después del fallecimiento en circunstancias extrañas de su tío abuelo, Francis Thurston descubre, en los documentos que ha heredado, la existencia de una secta que rinde culto a una criatura innumerable que duerme desde hace millones de años.

Lovecraft escribió en los años 20 del pasado siglo una de las historias más famosas de la literatura fantástica americana. Cthulhu, el Gran Antiguo que sueña y espera en el fondo de los negros abismos oceánicos, se convirtió en el símbolo de todo el universo que creó el autor de Providence.

Fascinado desde siempre por esta obra maestra repleta de criaturas que se ocultan en los rincones más oscuros y de titánicos Antiguos cuya mera visión basta para precipitar a cualquiera a la locura, François Baranger, ilustrador reconocido en el mundo por su talento para la ilustración de arte conceptual para el cine y los videojuegos, logra expresar en imágenes los relatos principales de H.P. Lovecraft.

**Una pieza de coleccionismo espectacular
en un tomo de grandes dimensiones.**

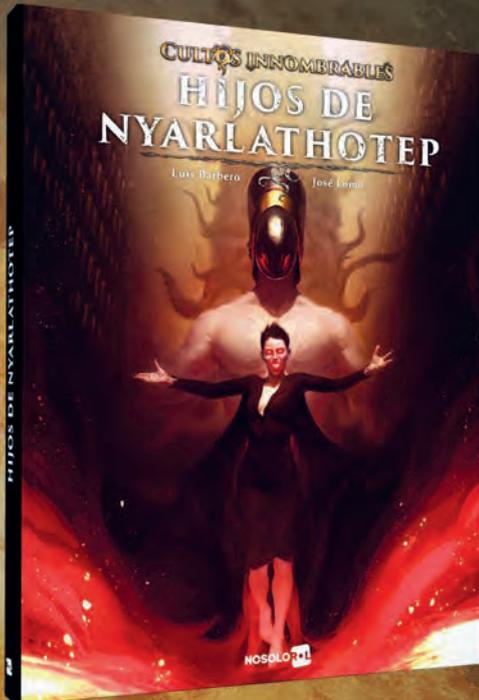
Formato: 26x35cm, 64 páginas a todo color

¡PERDERÁS TODA TU CORDURA!

minotauro

Web: www.edicionesminotauro.com | Facebook: @EdicionesMinotauro | Twitter: @minotaurolibros

CULTOS INNOMBRABLES

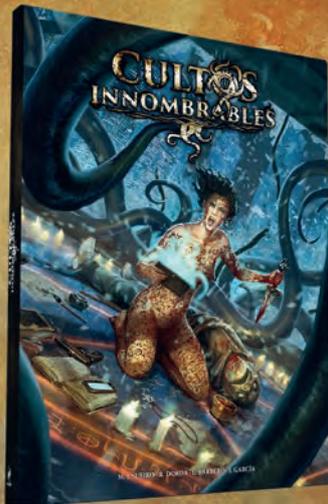


¿Qué ocurriría si, por una vez, un puñado de humanos tuviera la oportunidad de alterar fenómenos a escala cósmica?

Hijos de Nyarlathotep es una extensa campaña que permite explorar a fondo varios temas clave del universo de **Cultos Innombrables**, como el precio del poder y los límites de la libertad. Los cultistas podrán visitar rincones emblemáticos del universo de los Mitos en momentos cruciales de su historia. ¿Podrán valerse del poder de un dios exterior sin caer en una espiral de locura y destrucción?

Encuadernación cartóné. 252 páginas.
¡NOVEDAD! A todo color.

39,99€



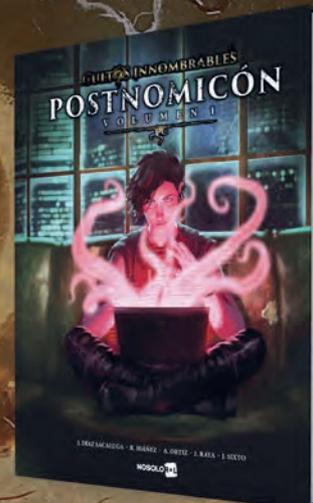
Encuadernación cartóné.
290 páginas. A todo color.

39,99€



Encuadernación cartóné.
128 páginas. A todo color.

24,99€



Encuadernación cartóné.
116 páginas. A todo color.

24,99€



También disponible la
pantalla de director de juego.
Cartóné. Tres paneles,
Doble cara. A todo color.
Tamaño total: 835 x 218 mm.

11,99€