

RELIQUIAS XIONICAS

LA CONJURA DEL RENACER. CAPÍTULO 3 DE S.



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO

RELIQUIAS XIONICAS



CRÉDITOS

Escrito por

Juan Sixto

Diseño de

Javier Charro y Esther Sanz

Ilustraciones y portada de

Esther Sanz

Mapas de

Juan Sixto y Esther Sanz

Maquetación de

Cecilia Jos Vielcazat

Corrección de

Edén Claudio Ruiz

y **Alexandre Denis López Calvo**

Revisión de

Mar Arribas

INTRODUCCIÓN

Trasfondo de la aventura

Los khrysarlion fueron aniquilados por los Peregrinos, que se aseguraron de no dejar supervivientes ni restos activos de sus dispositivos xiónicos. Sin embargo, tras casi mil años habitando El Espolón, los khrysarlion habían levantado cientos de construcciones y algunas de ellas han logrado resistir hasta la actualidad. Cuando el Peregrino llamado Kiralazor esgrimió el Bastón de la Creación para hundir el archipiélago de los khrysarlion, la costa sufrió también grandes modificaciones, dejando bajo las aguas ciudades enteras de esclavos y derrumbando gran parte de los túneles y cuevas de Vajra en la región. Además del Templo Supremo de Khryon, que yace semiderruido en el Archipiélago Hundido, uno de los lugares que mejor sobrevivió fue la ciudad de Nuxvoh, que, situada bajo el continente, en Vajra, fue la capital de los khrysarlion, donde vivía y trabajaba el núcleo de sus esclavos y mayordomos élficos, pues a ellos no se les permitía acceder al archipiélago.

Era en las cercanías de Nuxvoh donde se encontraban algunas de sus edificaciones más importantes, incluyendo una Torre de Fulgor y un criadero de mutantes, cuyos restos siguen esperando a que alguien los encuentre. En esta búsqueda, los más adelantados son los elfos Bastarre de la casa Thekian, actuales gobernadores de Nuxvoh, que profesan una devoción religiosa hacia el legado de los Peregrinos y las ruinas que rodean su ciudad. Sin embargo, la tecnología khrysarlion cuenta con medidas para evitar que las razas esclavas pudiesen utilizarla sin permiso capaces de sondear la mente de aquellos que desean activarlas y que juzgan su entendimiento del pueblo khrysarlion para discernir amigos de enemigos. Esto ha impedido a los elfos y otros exploradores ambiciosos hacerse con esta tecnología.

Como parte de su plan de contingencia, los líderes khrysarlion elaboraron un complejo puzzle que, en caso de colapso de su imperio, garantizaría a los supervivientes o a unos posibles herederos el acceso a su tecnología en el caso de que fuesen dignos. Se trata del **mapa de los Templos de Auxilio**, una guía de las posesiones en el continente de los khrysarlion que permitiría acceder a tres Templos de Auxilio. Estos templos, diseñados para soportar una hecatombe, albergan tres **fragmentos xiónicos** capaces de transmitir una total comprensión de la cultura y tecnología khrysarlion, y son lo que Vetranis Vezra y sus aliados de la Conjura del Renacer llevan buscando los últimos años. El psiónico sabe que, si logra hacerse con este conocimiento, podrá superar las salvaguardas y activar el Templo Supremo de Khryon, cuya maquinaria de terraformación podrá reparar Voldor. Sin embargo, a medida que Vetranis avanza, la influencia sobre su mente de la **Gran Sabiduría Ancestral**, el constructo mental que gobernaba el Imperio Khrysarlion, es mayor, y está transformándolo en una herramienta para sus planes de revivir su ancestral imperio.

Tras encontrar el mapa en el mundo exánime de Ulimazz, Vetranis se ha desplazado a Vajra para buscar los templos. A través de sus aliados de la Telaraña Argétea, se ha entrevistado con la casa Bastarre de Thekian, señores de Nuxvoh, y, mediante engaños, su magnetismo personal y la valiosa psiónica, ha tejido una alianza para acceder a los Templos del Auxilio. Los elfos ansían utilizar el criadero de mutantes que encontraron, así que, a cambio de su ayuda, Vetranis les concederá acceso, permitiéndoles crear ejércitos de soldados monstruosos con los que conquistar grandes territorios en poco tiempo. Si los aventureros no lo evitan, los elfos de Nuxvoh contarán con una poderosa arma con la que amenazar a las ciudades de la superficie.

Mientras avanza con paso firme, Vetranis obtiene nuevos recursos, poderes y conocimiento de la red xiónica de los khrysarlion, convirtiéndose en un enemigo mucho más peligroso. Al ser capaz de expandir su poder psiónico por las mentes a las que alcanza la red, especialmente las más afines a sus ideas, llegado un momento Vetranis se marchará y se limitará a absorber el conocimiento de los templos a través de sus seguidores para no arriesgar su vida. Llegará incluso a utilizar un reemplazo en Nuxvoh, pues, temiendo una traición de sus aliados Bastarre, Vetranis ha puesto en su lugar a un remedo, un antiguo Peregrino incapacitado que sus hombres encontraron en letargo en una excavación arqueológica y cuya mente ha dominado mediante una combinación de magia, psiónica y el uso de la red khrysarlion.

Dónde transcurre la aventura

El inicio del capítulo retoma la historia de los aventureros en la ciudad de Kiro, en el Imperio Mida, aunque es posible que al abandonar Ulimazz hayan preferido volver a otro lugar, como puede ser la ciudad de Azur. En cualquier caso, rápidamente deberán descubrir que el mapa que obtuvieron en Ulimazz conduce hasta Nuxvoh, en algún lugar de Vajra. A no ser que tengan un método alternativo de viajar, deberán desplazarse hasta el monte Kolgrirm, en las montañas Ahurai, y recorrer los ríos subterráneos que fluyen hasta la ciudad.

Una vez en Nuxvoh, los aventureros deberán buscar los diferentes Templos del Auxilio por las regiones de alrededor, en concreto, en el Erial Cristalino, Bosquepétreo y el Sepulcro Impío de Myraxion. El final de la aventura tendrá lugar en una pequeña isla del mar Cetrino, a poca distancia navegando desde la ciudad.

Resumen del capítulo

A diferencia de los capítulos anteriores, **Reliquias Xiónicas** es menos lineal y más abierto, dejando en manos de tus jugadores el orden y los tiempos de buena parte de la aventura. En consecuencia, durante la tercera parte, tendrás que gestionar la evolución de los personajes y su efecto sobre los aventureros, pues cada día que pasa la Conjura del Renacer está más cerca de hacerse con los glifos khrysarlion que necesitan para sus planes.

La aventura comienza con los aventureros camino de la ciudad de Nuxvoh, en Vajra, pues es el único lugar conocido que aparece en el mapa de los Templos del Auxilio. Sus aliados esperan reunirse allí con Kherfae de Nuxvoh, una experta en reliquias de la antigüedad que debería poder ayudarles a descifrar las demás localizaciones. Pero los aventureros tendrán que rescatar a Kherfae de las garras de la casa Thekian de Kymelin, que la ha secuestrado para sus propios fines. Una vez rescatada, la aventura deposita la iniciativa en los aventureros, que deben gestionarse el tiempo para descifrar el mapa de los Templos y encontrar los glifos que guardan en su interior antes de que sea tarde, además de descubrir los planes de los conspiradores. Cuando los saquen a la luz, deberán acudir a una pequeña isla cercana donde los elfos de la casa Thekian tratan de hacerse con el criadero de mutantes que los khrysarlion dejaron atrás.

Resumen de personajes no jugadores

A continuación se presenta un pequeño resumen de los personajes no jugadores más relevantes de la aventura.

Vetranis Vezra. Hechicero psíquico humano y principal villano de la campaña. Los aventureros seguirán sus pasos en Vajra para tratar de frustrar sus planes.

LLEGA LA HORA DE LOS ERUDITOS

Durante este capítulo y hasta el final de la campaña, los aventureros van a encontrar multitud de elementos relacionados con la historia y la tecnología del Imperio Khrysarlion que, aunque no son estrictamente necesarios para avanzar en la aventura, enriquece su comprensión de lo que está ocurriendo y puede otorgar pistas de lo que ocurrirá en el futuro. Te recomendamos que permitas e incluso fomentes la investigación por parte de los aventureros eruditos, ya sean historiadores o expertos arcanos, que disfruten desentrañando los misterios del pasado. Para ello, te listamos una serie de hechos para que se los reveles cuando lo creas necesario.

Historia

- Los khrysarlion escribían en la lengua de los Peregrinos, aunque su dialecto presenta pequeñas diferencias. Además, los khrysarlion tienen sus propios glifos, aunque parecen enfocados a sus conjuros y artefactos relacionados con los obeliscos xiónicos.
- *Khrysarlion* significa «los apegados» en lengua de los Peregrinos, nombre que se debe a su costumbre de portar con ellos las mentes de sus fallecidos.
- Todo indica que los khrysarlion son una rama de los Peregrinos, diferenciados por su peculiar cultura basada en los muertos y su tecnología de cristales psiónicos.
- Cuando los Peregrinos llegaron a Voldor, los khrysarlion se apartaron de sus compatriotas y establecieron su base en la actual zona de El Espolón, en especial en un archipiélago frente a la costa.
- En el año 2486 el archipiélago de los khrysarlion se hundió bajo el mar por razones desconocidas, colapsando su nación y alterando la geografía de El Espolón. La gran mayoría de sus edificaciones fueron aplastadas por la tierra y se perdieron para siempre.
- El archipiélago era la sede de su poder, adonde los esclavos no tenían permitido acceder.
- Para viajar entre el archipiélago y el continente, crearon una red de portales mágicos repartidos por todo su territorio. Algunos han sido encontrados, como el del monasterio de Methnos, pero nadie ha logrado hacerlos funcionar.

Tecnología

- El nivel tecnológico de los khrysarlion es el mismo que el de los Peregrinos, aunque ellos parecen haber desarrollado la energía psiónica y el control mental en lugar de la ingeniería biológica o la nigromancia.
- Su mayor logro parece ser el cohesionar la energía psiónica (o xiónica) con los cristales de vítreo de xion, permitiendo a estos contener mentes en su interior.
- Utilizando unos grandes obeliscos de xion, crearon una red xiónica, una suerte de semiplano onírico donde albergar sus mentes. Estas son capaces de tocar e incluso dominar las de las criaturas del Plano Material que se encuentren cerca de los obeliscos. Probablemente esta red fue diseñada para el control de esclavos.
- Crearon un tipo de magia a través de los glifos khrysarlion, símbolos arcanos capaces de transmitir conocimiento mágico directamente a la mente de un usuario. Son especialmente útiles en la red xiónica y gran parte de su tecnología estaba diseñada para interactuar con ellos.
- Los mayores exponentes de su tecnología cuentan con medidas de seguridad psiónicas que sondan la mente de los usuarios para asegurarse de que poseen los conocimientos de los khrysarlion.

Alorus Phauzka. Mago discípulo del viento, gnomo con capacidades psíquicas. A lo largo de la campaña ejercerá como mentor de los aventureros y como principal enemigo de Vetrans Vezra, su antiguo compañero sentimental.

Velthur Marale. Karasu comerciante. Vendedor de tomos arcanos y objetos mágicos y miembro de la Liga de Comerciantes de Zabárix, es una de las personas más influyentes de la región. Es el principal apoyo de Alorus Phauzka y puede facilitarles el acceso a los aventureros a equipo especial u objetos mágicos.

Kherfae de Nuxvoh (Rhadaphylax). Enana maga con gran conocimiento de los khrysarlion. Antigua pirata, compañera de tripulación y amiga de Alorus Phauzka, es la persona idónea para ayudar a los aventureros a traducir el mapa de los Templos del Auxilio. En realidad es una dragona de oropel adulta, miembro de la Escama de Oropel.

Maestro esclavista Corlaith Thekian. Elfo Bastarre hechicero de xion. Es el actual líder de la casa Thekian de Kymelin y gobernador de la ciudad de Nuxvoh. A pesar de su desprecio mutuo, ha aceptado colaborar con Vetrans Vezra por su ambición desmedida hacia el legado de los Peregrinos.

Evolución y ritmo de la campaña

Nivel 7 Los aventureros deberían comenzar este capítulo en el nivel 7. De no ser así, es recomendable introducir alguna aventura o combate propio antes de comenzar el capítulo.

Nivel 8 Los aventureros deberían llegar al nivel 8 en algún momento de la tercera parte de la aventura. Es recomendable que tengan nivel 8 antes de dar comienzo a la cuarta y última parte del capítulo.

Nivel 9 Los aventureros deberían alcanzar el nivel 9 al finalizar este capítulo. De no ser así, es recomendable introducir alguna aventura o combate propio para comenzar el próximo capítulo en nivel 9.

PRIMERA PARTE: PUNTO DE PARTIDA

Cuando **Reliquias Xiónicas** da comienzo, los planes de Vetranis Vezra y sus aliados, la Conjura del Renacer, avanzan inexorablemente hacia su objetivo final y sus ecos se hacen notar por todo El Espolón. Los sucesos ocurridos en Kiro en el capítulo anterior no tardan en conocerse en todas las capitales y tanto espías como diplomáticos se encargan de que los detalles lleguen allí donde consideren necesario. La alianza de los conspiradores con grupos de fama dudosa, como la Cábala de la Armonía Celeste o la Telaraña Argéntea, atemoriza al Imperio Mida y el Ducado de Azur, e incluso algunos agentes infiltrados de la Hegemonía de Hierro han comenzado a seguir sus pasos con suspicacia. El duque Enskel ha ordenado reforzar la relación con los mida con la esperanza de que una alianza les permita detener a su hermano Vetranis y ha enviado a numerosos espías por todo El Espolón en busca de posibles aliados. Incluso se han realizado nuevas detenciones en Azur en busca de un hilo del que tirar para llegar hasta Vetranis y descubrir los pasos concretos de su plan, que todos temen pero pocos comprenden.

Mientras tanto, la Conjura del Renacer crece a la sombra. Como las raíces de un árbol, sus postulados alcanzan a cada vez más gente preocupada por el devenir de Voldor. A diferencia de un culto esotérico o una red de espías, la Conjura no tiene una jerarquía detallada ni una organización fuerte, sino que la forman grupos dispersos de individuos que comparten preocupaciones, y que apoyan a Vetranis Vezra como una suerte de líder mesiánico capaz de reparar Voldor pese a la oposición de las grandes naciones. Sus principales medios de comunicación son unos manifiestos escritos hace años por el propio Vetranis y algunos de sus allegados, reforzados por relaciones por carta, reuniones discretas o pequeños grupos religiosos que forman una red de contactos alrededor de Vetranis, quien comparte la información y los recursos. Aquellos más cercanos a Vetranis o que demuestran ser más devotos reciben incluso encargos puntuales para ayudar a llevar a término los planes de la organización. Esto es especialmente frecuente entre los círculos drúidicos de El Espolón, los Discípulos del Viento, los geomantes imperiales mida o pequeños cultos a Lushtra y Ssuchuq, grupos con una sensibilidad especial por la naturaleza y la tierra capaces de sentir el sufrimiento del mundo y que han destinado muchos años a investigar o combatir los efectos climáticos. En los planes de Vetranis Vezra ven una solución a semejante dolor.

Sin embargo, pocos conocen los planes últimos de Vetranis o la existencia del Templo Supremo de Khryon, así como el grave peligro que conlleva tratar de reactivar su tecnología. De conocerlo, considerarían al psiónico como un villano demente capaz de arrasarlo todo en nombre de sus ideales, pero, por el momento, su carisma y capacidad de liderazgo no hacen sino sumar partidarios a su causa.

Y, mientras esta batalla encubierta tiene lugar por todo El Espolón, Vetranis viaja a la ciudad de Nuxvoh para localizar los Templos del Auxilio y hacerse con los fragmentos xiónicos de conocimiento, un plan que solo los aventureros están cerca de frustrar.

Situación de los aventureros

Al comienzo de este capítulo los aventureros se encuentran en posesión del mapa de los Templos del Auxilio que obtuvieron en Ulimazz. Descifrar su contenido debería ser su principal objetivo por dos razones: por un lado, les permitirá aprender más de la tecnología khryarlion (y, con ello, romper su conexión con la red xiónica) y, por otro, es la mejor pista sobre el próximo

movimiento de Vetranis Vezra y sus aliados. Salvo que los aventureros deseen retirarse, que daría al traste con su participación en el resto de la campaña, la única opción que tienen es comenzar viajando hasta Nuxvoh. Por supuesto, antes de adentrarse en esta búsqueda, pueden descansar y perrecharse en lugares como Kiro o Azur, pero, dado que sus enemigos están en marcha, deberían ser conscientes de que el tiempo es clave en su misión y que el menor retraso podría frustrar su empeño.

Respecto a sus aliados, estos no deberían haber cambiado mucho con respecto al capítulo anterior y es probable que se hayan ganado algunos nuevos, quizás para sustituir a aquellos que hayan fallecido. Boupfa, si fue rescatado de Ulimazz, y Sophat, si ha sobrevivido al capítulo anterior, no dudarán en acompañarlos a Vajra si así se lo piden. De hecho, es probable que hayan estrechado lazos con uno o más de los aventureros y no estén dispuestos a separarse de ellos ante la primera amenaza.

Como pasaba en capítulos anteriores, uno de los PNJ con más carga narrativa en la campaña es Alorus Phauzka, que, por su conocimiento sobre Vetranis Vezra y los khryarlion, debería ser el aliado más importante de los aventureros en su persecución de los conspiradores. De hecho, al comienzo de este capítulo, Alorus será quien ponga a los aventureros tras la pista de Kherfae de Nuxvoh. En caso de que hayan decidido no aceptar la compañía del gnomo o que este haya muerto, tendrás que depositar esta carga sobre un nuevo aliado. Puede ser uno creado *ad hoc*, como un enviado por alguno de los grupos con los que los aventureros tengan una buena relación, o un personaje ya existente que pueda justificar semejante conocimiento, como Aranth Zidanta o el propio Boupfa. También puede ser uno de los PJ quien conozca a Kherfae si su trasfondo lo permite.

Gancho de la aventura

Al comienzo de este capítulo los aventureros deberían tener en su poder el mapa de los Templos del Auxilio que obtuvieron en Ulimazz, y, aunque saben que se trata de algo importante para Vetranis, existe la posibilidad de que no tengan muy claro lo que tienen entre manos o qué hacer con ello. De hecho, el mapa en cuestión es en realidad un receptáculo de información compleja que los aventureros tendrán que descifrar poco a poco durante el capítulo. Puedes ver los detalles en la parte II; en esta parte solo se hace referencia a la primera capa de información, la más sencilla, que debería conducirlos a Nuxvoh para pedir ayuda para descifrar el resto.

Según lo que ocurriese en Ulimazz, los aventureros pueden haber obtenido el mapa de dos maneras diferentes: puede que realizasen una copia en papel o memorizasen el holograma de las Cámaras de Nogadriat, o puede que lo hayan descargado en su mente a través de la red xiónica. La primera opción es la más arriesgada, dado que el mapa incluye abundantes y complejas anotaciones en lengua de los Peregrinos y cualquier fallo en la interpretación de la escala puede implicar días antes de dar con una localización específica. En cambio, tener el mapa descargado en la mente permite acceder a su información con solo cerrar los ojos, aunque, como veremos más adelante, esto tampoco está exento de complicaciones. Visualizar el mapa de esta forma permite compartir su información de manera verbal o representándola de alguna manera, pero existe una manera más directa: cualquier criatura amistosa que pueda comunicarse telepáticamente con un personaje mientras visualiza el mapa en su mente (por ejemplo, mediante *Detectar pensamientos* o *Vínculo telepático*) puede hacerlo también en la suya propia.

Analizando el mapa durante al menos diez minutos se puede ver que se trata de un mapa subterráneo (muy probablemente Vajra), por lo que resulta prácticamente imposible ubicarlo en un mapa de la superficie de Voldor. Incluye numerosos ríos, túneles de muchos tamaños, gigantescas cuevas subterráneas e incluso caminos que llevan fuera del mapa pero que no indican a dónde. Es demasiado caótico y complejo para plasmarlo con eficacia en una hoja y, aunque los aventureros lo hiciesen así en el capítulo anterior, será probablemente un montón de anotaciones y planos desde diferentes perspectivas que ellos mismos tendrán que reinterpretar. Lo único que reclama inmediatamente la atención son tres localizaciones anotadas como Templos de Auxilio (tienes más información en la parte II) y, mediante una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, la única ciudad del mapa: Nuxvoh.

Es posible que este nombre haya salido mencionado durante la campaña, por ejemplo, como rumor o debido al trasfondo de los aventureros. Algunos ejemplos:

- Un *criminal* puede haber oído hablar de Nuxvoh como un lugar apartado en Vajra donde hacer negocios con los más crueles jefes del crimen.
- Un *explorador de Vajra* o un *habitante de Vajra* puede saber que la ciudad es el núcleo de poder de la casa Thekian de Kymelin.
- Un *marinero fluvial* o un *pirata* puede conocer Nuxvoh como un puerto propicio para el tráfico de esclavos, apartado de las grandes naciones y al que pocos saben navegar.

Si ningún aventurero tiene ninguno de estos trasfondos, tendrán que investigar por su cuenta o recibir la información de algún PNJ que los acompañe. Para el primer caso, a continuación se presenta lo que pueden conocer a través de sus trasfondos o investigando durante la aventura. Su descubrimiento debería llevarlos hasta el monte Kolgrirm o, al menos, a las montañas Ahurai.

- Nuxvoh es una ciudad situada en Vajra, en algún lugar bajo las montañas Ahurai, desde donde los elfos Bastarre y otros esclavistas, como la Telaraña Argétea, lanzan incursiones a la superficie.
- Nuxvoh es la única gran ciudad de los elfos Bastarre en la zona de El Espolón y está regida por una de las familias nobles de Kymelin.
- Muchos han tratado de encontrar rutas para viajar hasta allí desde la superficie, y es sabido que cerca del monte Kolgrirm, en las Ahurai, existe algún acceso remoto por el que los esclavistas acceden rápidamente a la superficie para desaparecer a continuación.

En el caso de preguntar a algún PNJ, mencionar el nombre de la ciudad es suficiente para que alguien, preferiblemente Alorus Phauzka, recuerde a una de sus amistades del pasado, una atípica enana llamada Kherfae de Nuxvoh con la que compartió embarcación hace ya mucho. Alorus no ha estado nunca en Nuxvoh, pero sabe que Kherfae vivía allí. Además, Kherfae era una auténtica estudiosa de los khrysarlion y una de las pocas personas que ha conocido que hablaba y leía la lengua de los Peregrinos con fluidez. Nunca entendió por qué alguien así se alistaría en una tripulación pirata, pero, dado que prefirió no hablar de su época de pirata, tampoco se lo comentará a los aventureros a menos que le presionen. Dado que deben llegar a Nuxvoh, Alorus verá una buena oportunidad para contactar con su antigua amiga (suponiendo que siga viviendo allí) y solicitar su ayuda para descifrar el mapa.

El momento en que Alorus se decida a compartir esta información con los aventureros puede dar lugar a una escena

emotiva que te permita estrechar lazos entre el gnomo y sus compañeros y que haga más intensas las escenas futuras. Cuando Alorus habla de su pasado, lo hace en detalle y durante largo tiempo, por lo que es casi inevitable que termine hablando de Vetranis Vezra y que su dolor salga a la luz. Cada día que pasa, Alorus se va haciendo a la idea de que la única manera de detener a Vetranis pasa por acabar con su vida, y su mayor temor es pensar que su mente haya sido absorbida por las malvadas inteligencias de la red xiónica. De hecho, los aventureros notarán las pesadillas que sufre cuando duerme.

Viajando hasta el monte Kolgrirm

El monte Kolgrirm se encuentra al sur de la cordillera de las Ahurai, en la frontera entre el Imperio Mida y el Ducado de Azur. Su altura de 2910 metros sobre el nivel del mar lo hace destacar entre el resto de macizos montañosos a su alrededor. Sus zonas más altas están permanentemente cubiertas por hielo y de allí nacen varios ríos que discurren hasta los valles, muchos de los cuales terminan por unirse al poderoso río Jalth y alcanzar el Marmarax. Se trata en realidad de un volcán extinto que se creó repentinamente durante la terraformación de El Espolón por parte de los Peregrinos en el año 2486, cuando las fuerzas sísmicas derivadas de los movimientos tectónicos provocaron unas violentas erupciones de magma para después enfriarse rápidamente, dejando una atípica estructura geológica.

Es imposible saberlo desde la superficie, pero su cámara magmática está prácticamente vacía y unas pocas fisuras de las zonas más altas han formado túneles al interior. De hecho, uno de los ríos que nacen en su cumbre se adentra en las profundidades del monte, conectando más adelante con otros ríos de Vajra que permiten navegar desde Nuxvoh hasta el monte Kolgrirm y viceversa.

Es ese acceso a Vajra lo que deben buscar los aventureros para acceder a la ciudad de los elfos Bastarre. Afortunadamente, encontrarlo no resulta tan difícil como recorrer la montaña a ciegas en busca de un túnel concreto, sino que hay varias maneras de afrontar esta búsqueda de manera mucho más directa. Llegar hasta las montañas Ahurai y hasta la base del monte Kolgrirm no debería suponer un reto, aunque el viaje puede ser un buen momento para introducir pequeñas aventuras o escenas de creación propia. Una vez llegados a las cercanías del Kolgrirm, todo depende de cómo planteen la búsqueda los aventureros. Aquí te presentamos algunas ideas.

- **Sentarse a esperar.** Una vez en el monte o las laderas intermedias, existe la posibilidad de observar pacientemente hasta detectar la actividad de una de las partidas de esclavistas que actúan en la región, ya sea para seguirlas con sigilo o para asaltarlas y sacarles la información mediante violencia o encantamientos.
- **Seguir el rastro desde Kiro.** Uno de los grupos que operan en la región es la Telaraña Argétea, con quienes los aventureros ya se han encontrado en episodios anteriores. Puede que hayan encontrado esta información en alguno de sus encuentros o que cuenten con una manera de interrogar a alguno de sus miembros.
- **Soluciones alternativas.** También es posible encontrar el acceso mediante otras ideas más creativas, como puede ser el uso de conjuros. Algunos como *Localizar criatura*, *Hablar con las plantas* o *Clarividencia* pueden ser muy útiles en esta labor. Recompensa e incentiva este tipo de propuestas de los jugadores si son factibles e ingeniosas.

El monte Kolgrirm

Cubrir la distancia entre el pie de la montaña y las laderas intermedias, donde se encuentra el lago de acceso a Vajra, requiere tres tiradas exitosas de Sabiduría (Supervivencia) CD 16, cada una de las cuales implica una hora de viaje. La superficie es irregular, sin caminos y con zonas de barro o hielo que dificultan el caminar, por lo que se considera en todo momento **terreno difícil**. Si viajan a ritmo **rápido**, pueden realizar una tirada cada media hora, pero tienen desventaja en la tirada de Supervivencia. Por otro lado, si el ritmo de viaje es **lento**, cada tirada les lleva dos horas, pero tienen ventaja en la tirada de Supervivencia y pueden usar Destreza (Sigilo) para no ser detectados por posibles enemigos.

Una vez en las laderas intermedias, los aventureros pueden tratar de encontrar el acceso a Vajra sin ningún tipo de pista, simplemente buscando. Para ello, deben invertir una hora de viaje explorando en detalle una zona particular y realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 25. Si tienen éxito, encuentran el lago y se percatan de un pequeño campamento desplegado a su alrededor.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL MONTE KOLGRIRM

Puedes utilizar la tabla de abajo en el resto de las montañas Ahurai y las zonas limítrofes. Existe un 10 % de tener un encuentro aleatorio por cada ocho horas de viaje o por cada hora en la que se investigue activamente por el monte Kolgrirm.

Conspiradores mida. Tras lo ocurrido en el capítulo anterior, algunos de los miembros de la Conjura del Renacer se han visto obligados a escapar ante el riesgo de ser descubiertos o delatados por algún otro conspirador que fuese detenido. Poco después de que los aventureros lleguen a la zona, un joven geomante imperial mida llamado **Chaturi** (mida mago CN) tratará de acceder al túnel con la intención de viajar a Nuxvoh, pues sabe que Vetrans tiene aliados allí (la casa Thekian). Chaturi es un mago (**El Resurgir del Dragón**, página 367) bastante asustadizo y no tiene la intención de herir a nadie, pero es idealista y cree en Vetrans, así que no dudará en defenderse o huir con sus conjuros si es atacado.

EL CAMPAMENTO JUNTO AL LAGO

Uno de los riachuelos que descienden desde los hielos de la cumbre alcanza este reducido valle, cayendo desde una roca a 30 pies de altura en una humilde catarata y formando un lago. A la vista, el río muere aquí, pero el lago no parece desbordar en ningún momento. Lo que ocurre es que, tras la cascada, las aguas del río caen en una gigantesca cueva interior, donde se

une a otros ríos subterráneos más caudalosos que permiten navegar hasta Nuxvoh.

Criaturas. Un grupo de cinco miembros de la Telaraña Argétea ha acampado en este valle tras huir de Kiro. Tienen un barco esperando bajo la cueva, preparado para partir hacia Nuxvoh, pero han decidido esperar una semana a otros compañeros que también se hayan visto obligados a huir. En todo momento uno de ellos está haciendo guardia mientras el resto descansan, preparan la comida o salen de caza.

Trampa. Los arañas han cubierto el perímetro del valle con hilos de telaraña para advertir cualquier posible ataque. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 permite ver los hilos de telaraña camuflados entre la hierba antes de tocarlos. De lo contrario, en el momento en que una criatura cruce el umbral del valle y toque uno de los hilos, un ingenioso mecanismo colocado junto a las tiendas dispara un frasco alquímico contra la criatura. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea la criatura que ha tocado el hilo deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14: si fallan, reciben 4d10 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. Una vez disparada, la trampa debe rearmarse manualmente.

Acceso a la cueva. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Naturaleza) CD 15 permite descubrir un pequeño agujero tras la cascada, de 4 pies de diámetro, que da a una gran gruta subterránea a la que se filtra el agua que desborda del lago. Más abajo se escucha el agua corriendo con fuerza.

LA CUEVA SUBTERRÁNEA

El pequeño agujero tras la cascada accede a una gruta del interior del monte, a 40 pies de altura respecto al suelo de la misma, obligando a cualquiera a trepar o descolgarse para llegar abajo. Allí, un caudaloso río subterráneo se adentra dirección norte por unos túneles naturales que parecen hundirse en las profundidades de la tierra. En el pequeño pedazo de tierra que hay junto al río, una lengua de suelo arenoso, hay instalados varios amarres para barcos y allí reposa la embarcación que los miembros de la Telaraña Argétea tienen esperando para marchar. Es posible que los aventureros hayan traído su embarcación por medios mágicos, por ejemplo, un *bote plegable*, aunque lo más fácil es hacerse con el barco de los arañas para llegar hasta Nuxvoh.

NAVEGANDO HASTA NUXVOH

El viaje hasta Nuxvoh es sencillo incluso para alguien que no haya navegado nunca por estos canales. Desde la cueva subterránea hasta la ciudad hay aproximadamente 100 millas navegando por el río a favor de corriente. El río es claramente

1d6	Encuentro	Referencia
1	1d4+2 tigres dientes de sable que han bajado de la cumbre en busca de alimento.	El Resurgir del Dragón, página 388.
2	1d3+2 dragones azules sierpes acompañados de una inesperada tormenta eléctrica.	El Resurgir del Dragón, página 408.
3	1 draco que sobrevuela las cumbres de las montañas buscando alimento o amenazas en su territorio.	El Resurgir del Dragón, página 407.
4	1d4+2 miembros de la Telaraña Argétea volviendo a Nuxvoh o saliendo en busca de esclavos ^{ab} .	Ver bestiario.
5	Una patrulla formada por 5 exploradores Thekian preparados para emboscar a cualquiera que localicen en las cercanías ^b .	Ver bestiario.
6	Conspiradores mida ^{bc} .	Ver a continuación.

^a Este encuentro solo puede tener lugar una vez cada semana.

^b Las criaturas de este encuentro conocen la manera de llegar a Vajra y Nuxvoh.

^c Este encuentro solo puede tener lugar una vez.

EL HERMOSO CASTIGO DE TALHI'BAK

Esta pequeña embarcación es capaz de navegar por los canales subterráneos con facilidad e incluso transportar algunas cargas pesadas. Se trata de un velero de 50 pies de largo y 25 pies de ancho, con poco calado y construido con materiales resistentes pero poco estéticos. Se propulsa utilizando un único mástil con una vela rectangular tejida con forma de telaraña y de color plateado, aunque posee remos a ambos lados en caso de necesidad, sobre todo para remontar los ríos.

Si vas a utilizar las reglas para embarcaciones de la **Guía de Campaña de El Espolón**, sus estadísticas son las siguientes:

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 1d8×10 (50)

Velocidad a remo: 50 pies por asalto, 3 millas por hora, 75 millas por día

Trípulación: 24 tripulantes

Capacidad de carga: 60 toneladas

Inmunidad al daño: Necrótico y psíquico

Inmunidades a estados: Cegado, encantado, exhausto, asustado, incapacitado, paralizado, petrificado, envenenado, derribado, aturdido e inconsciente.

Sistema de propulsión: Vela en mástil

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 50

Velocidad: 50 pies por asalto, 3 millas por hora, 75 millas por día

Dependiente del viento: Aumenta en un 50 % su velocidad si cuenta con viento a favor y reduce un 50 % su velocidad si tiene el viento en contra.

Telas y cuerda: Este sistema de propulsión es vulnerable al daño de fuego.

artificial, hecho por los Peregrinos antaño para conectar la ciudad de Vajra con algún punto más al sur del monte Kolgrirm, aunque esa parte del recorrido está sepultada.

Este río es el Xador, así que los aventureros tendrán que navegar frente a las murallas y bajo los puentes antes de poder atracar en los muelles del mar Cetrino (ver apéndice II). En principio, el trayecto debería ser tranquilo y exento de peligros más allá de la correcta navegación del barco, aunque la oscuridad, la estrechez y el descenso leve pero continuo debería transmitir a los aventureros la sensación de estar comenzando un viaje aterrador, de llegar a otro mundo completamente

HITOS DE LA HISTORIA

Encontrar el camino a Nuxvoh. Hito intermedio: 750 PX por aventurero.

distinto de donde difícilmente podrán escapar sin llevarse consigo una parte de esa oscuridad.

Si deseas incluir en el viaje algún encuentro o detallar su recorrido en mayor profundidad, en **Pioneros de Voldor 2** tienes un artículo titulado «Viajando por Vajra» que puede resultar muy útil.

SEGUNDA PARTE: LA BÚSQUEDA DE KHERFAE

Una vez llegados a Nuxvoh, los aventureros tendrán que ponerse manos a la obra para localizar a Kherfae (en esto insistirá Alorus) o continuar descifrando el mapa para comenzar a explorar los Templos del Auxilio. En el apéndice II tienes toda la información necesaria sobre la ciudad y su funcionamiento, aunque aquí se añaden algunos consejos para manejar la estancia de los aventureros y crear el ambiente adecuado.

- Aunque los elfos gobiernan la ciudad y la esclavitud está muy extendida, la mayoría de la población son personas libres que viven de lo que pueden, normalmente del comercio, el robo o pequeños cultivos. Sin embargo, tener problemas con la autoridad o atacar a los elfos u otros grupos de poder puede llevar a ser golpeado, apresado y vendido como esclavo sin que nadie haga nada por evitarlo.
- Al no haber luz solar, la ciudad está iluminada mediante antorchas y otras pequeñas fuentes de luz, pero una buena parte de sus habitantes ven en la oscuridad y no dudan en aprovecharse de ello para delinquir.
- Existen multitud de posadas donde los aventureros pueden descansar y dormir, la mayoría en las zonas cercanas al puerto.
- Pese al gran número de elfos y esclavistas o piratas, muchos de los habitantes no son malvados, sino que solo intentan sobrevivir. Sin embargo, todo el mundo tiene normalizada la esclavitud y la violencia, y los actos malvados rara vez llaman la atención.

Encontrar a Kherfae de Nuxvoh

Kherfae es relativamente famosa en la ciudad desde que se afincó hace años tras abandonar la piratería. Su aspecto excepcional llama bastante la atención y su abierto interés por las ruinas de los khrysarlion tampoco la ha ayudado a pasar desapercibida. Aunque lo que más sorprende a sus conciudadanos es su capacidad para sobrevivir al gran número de ladrones, matones y extorsionadores que la han amenazado por diversos motivos. Esto la ha convertido en una personalidad «curiosa» de la ciudad, alguien misterioso pero con quien es mejor no meterse.

Desde que llegó, ha vivido en una pequeña casa de madera del distrito suroeste, cerca de la muralla y del llamado Puente Amargo (ver mapa en el apéndice II). Muchos vecinos saben que suele moverse por ese distrito, y allí, antes o después, alguien conocerá la calle o la puerta exacta de su vivienda. Sin embargo, los aventureros no son los únicos que han decidido ir tras ella y, salvo que hayan llegado a Nuxvoh muy rápido (ver «Cronología de la búsqueda» en la parte III), Kherfae habrá sido secuestrada por un grupo de matones Bastarre de la casa Thekian.

Cuando los aventureros lleguen a la casa, descubrirán que ha sido saqueada y no hay rastro de Kherfae ni de ninguna de sus pertenencias. Los responsables son un grupo de matones de baja estofa liderados por Driklig Thekian, un hijo descarriado de Corlaith Thekian al que su propia familia ha dado de lado

por considerarlo indigno. Cualquier grupo de aventureros con capacidades sociales o dispuestos a abrirse paso a golpes podrá averiguar la identidad de estos matones y dónde tienen su guarida. Driklig y sus compañeros son conocidos por todos en la ciudad y no son pocos los que los vieron entrar en la casa y llevarse a la enana por la fuerza. También es sabido en los bajos fondos que tienen algo parecido a una guarida a las afueras de la ciudad, en una granja abandonada cerca de la salida sur.

Realmente, Kherfae se ha dejado detener con la esperanza de no llamar la atención más de lo necesario e intrigada por el repentino interés de sus captores por las reliquias antiguas.



La granja de Driklig

Una tosca granja de madera sostenida por una única pared de roca y argamasa se eleva en el centro de un antiguo cultivo subterráneo, ahora lleno de maleza y criaturas salvajes. La luz de su interior indica que está habitada pese al estado cochambroso de sus paredes y ventanas.

En el interior de la granja se encuentran en todo momento Driklig y cuatro de sus compañeros de fechorías. Cuando los aventureros acudan allí, Kherfae ya habrá tomado la iniciativa y tratará de conocer sus intenciones. Ha utilizado sus conjuros *Hechizar persona* y *Sugestión* con Driklig y, mientras interpreta el papel de prisionera sometida, el elfo no deja de contestar a sus preguntas.

Driklig no es más que la oveja negra de la familia, un elfo demasiado embrutecido e idiota como para dedicarse a la política que ha sido apartado por su padre pero cuya aprobación desea a toda costa. Cuando Vetranis Vezra llegó a Nuxvoh y se reunió con Corlaith Thekian, Driklig estaba presente y pudo oír una pequeña parte de lo que decían, aunque no tiene ni idea quién era ese «desgraciado humano» al que su padre parecía querer agradecer. Al escuchar el interés de su padre por los khrysarlion,

decidió actuar por su cuenta para ganarse su favor: buscó a su propio experto en reliquias para demostrarle a su padre que podía ser útil en la búsqueda de reliquias que ha organizado y así terminó dando con Kherfae. Ignorando las advertencias de sus matones, la arrastró por la fuerza hasta la granja.

Kherfae agradecerá el gesto de su salvación y recibirá a los aventureros con total educación. Escuchará sus razones y, previsiblemente, una propuesta de colaboración. Aunque mantendrá su decisión de actuar lo mínimo posible, las noticias de que los líderes elfos están interesados por las reliquias khrysarlion, sumadas a la historia de Veltranis Vezra y sus conspiradores, preocuparán a la enana lo suficiente como para acceder por el momento. Sin embargo, dedicará esta colaboración a juzgar si los aventureros son realmente dignos de su ayuda y de obtener los secretos de los khrysarlion.

Criaturas: Driklig y sus cuatro compañeros son elfos Bastarre. Si necesitas estadísticas, puedes utilizar las del capitán bandido (**El Resurgir del Dragón**, página 364).

La historia de Kherfae

Descendiente directa de la dragona Da'alar (ver apéndice III), Rhadaphylax nació en el año 3887, casi a la vez que los Peregrinos abandonaban Voldor a su suerte y los antiguos esclavos recorrían el continente buscando un nuevo hogar. Pasó su juventud viajando, conociendo los nuevos pueblos y naciones que surgían y tratando de aprender de ellos, pero también del pasado más reciente y del legado de la raza de las estrellas, sobre la que sus padres le habían contado todo tipo de historias horribles. Al cumplir los cien años, sus ancestros la consideraron como la más inteligente y habilidosa de sus hermanos y la nombraron heredera del legado de Da'alar. Desde

entonces, Rhadaphylax ha combinado la devoción por su ancestro y la Escama de Oropel (ver apéndice III) con su curiosidad innata hacia el pasado y el mundo que la rodea. A diferencia de otros miembros de la orden, se ha implicado personalmente en cada vigilancia y, gracias a los recursos que han puesto a su alcance, ha perfeccionado su capacidad para infiltrarse entre las razas esclavas. Así ha podido instalarse en el propio Vajra, estudiar la magia y el legado de los Peregrinos hasta convertirse en una poderosa maga e incluso trabar algunas amistades sinceras.

Rhadaphylax ha dedicado los últimos cien años a vigilar la región de El Espolón y comprender el comportamiento de las razas esclavas, aunque esta tarea se le resiste especialmente. Ha asumido la forma de una enana llamada Kherfae, lo que le permite relacionarse con facilidad con la mayoría de razas de Vajra. Durante sus primeros años se alistó en un barco pirata dedicado al saqueo de tesoros antiguos en las profundidades, aunque ahora se ha asentado en Nuxvoh, donde investiga por su cuenta. Ha envejecido su aspecto para mantener su fachada y es conocida en algunos círculos como una de los mayores expertos en tecnología antigua de la región.

Rhadaphylax es reflexiva y pacífica y disfruta de su vida por muy horrible que parezca, hasta el punto de que casi ha olvidado su forma original. Sus casi mil años de edad le otorgan una perspectiva atípica, haciéndole plantear los asuntos en el muy largo plazo y despreocupándose de los asuntos del presente. Como muchos en su orden, ve el problema de la desestabilización de Voldor como algo que se resolverá con el paso de los siglos y que la naturaleza prevalecerá siempre que sea protegida. En ese sentido, está dispuesta a ayudar a los aventureros si los considera válidos, pero cree que su propia intervención debe extenderse en los siglos venideros y no arriesgará su posición o los secretos de su orden.

Pese al tiempo que lleva entre las razas esclavas, Rhadaphylax no está cómoda con algunas de sus costumbres ni tampoco las termina de entender, especialmente las diferencias sociales entre géneros. No se identifica con ninguno de los géneros de los enanos y sus rasgos físicos son deliberadamente andróginos; posee un tono de voz neutral e irreconocible, se ha desprendido de todo el pelo porque le resultaba desagradable y no muestra tatuajes ni adornos de ningún tipo en el rostro. Sus ropas son holgadas y cómodas, con la utilidad como única función. No participa en las tradiciones y usa indistintamente cualquier pronombre al referirse a sí misma. Carece de interés por el sexo en su forma de enana, aunque le intrigan las dinámicas afectivosexuales de los demás.

Colaborando con Kherfae

Kherfae está preocupada por el repentino interés por las reliquias de los khrysarlion y sobre todo por lo que los aventureros y Alorus le cuentan sobre los planes de Veltranis y los conspiradores. Como miembro de la Escama de Oropel, Kherfae tiene la obligación de investigar lo ocurrido y de evitar que nadie utilice la tecnología antigua para alterar Voldor. Cree que la tecnología peregrina no puede traer nada bueno, que la naturaleza encontrará su propio camino para repararse y, por supuesto, que el destino de Voldor no puede quedar en manos de un humano con ínfulas que carece de la comprensión necesaria de las fuerzas naturales.

Salvo que los aventureros se nieguen o ni siquiera hayan considerado rescatar a Kherfae, esta se prestará a ayudarles en su misión, pues es una fervorosa estudiante de las reliquias antiguas y no desea verlas en posesión de los elfos de Nuxvoh o sus aliados. Además, tiene muchos de los conocimientos que los aventureros necesitan para descifrar el mapa de los Templos del Auxilio. No revelará de momento su pertenencia a la Escama de

Oropel ni mucho menos su naturaleza de dragón, pero aprovechará el tiempo para conocer más a los aventureros y juzgar si son aliados válidos. Tendrá especial interés en aquellos relacionados con la tierra, como druidas o geomantes, con quien tratará de debatir para conocer sus opiniones. Quizás alguno de ellos pueda ser un valioso miembro de su orden en el futuro.

Tras salir de la granja, Kherfae propondrá a los aventureros ir a un pequeño torreón abandonado donde pueden refugiarse durante su estancia en la ciudad. Es un lugar protegido, donde la dragona ha acumulado con el paso de los años una ingente cantidad de material antiguo que les resultará muy útil para descifrar el mapa y afrontar sus viajes. Se trata del Torreón de los Sabios, una guarida de Kherfae que los aventureros pueden utilizar como base de operaciones durante este capítulo. Además, incluye unas reglas especiales explicadas en «Estudiando el mapa de los Templos de Auxilio» más adelante. Si los aventureros tratan de descifrar el mapa por su cuenta, sin Kherfae ni en el Torreón de los Sabios, tendrás que adaptar las reglas a otras circunstancias, por ejemplo, haciendo que busquen los libros o las herramientas necesarias en otros lugares de Nuxvoh.

El Torreón de los Sabios

Frente a la muralla de Nuxvoh, en mitad de un gran descampado de rocas y polvo, se alzan los restos de un pequeño torreón de los tiempos antiguos, cuyos muros partidos apenas levantan ya diez pies del suelo. El hueco donde antes estaba la puerta conduce a una pequeña estancia llena de polvo y desperdicios.

Aunque aparentemente el lugar no es más que las ruinas de un puesto de vigilancia de siglos pasados, la torre posee varios pisos subterráneos aún en buen estado donde Kherfae ha almacenado una buena parte de sus conocimientos. La entrada está muy bien camuflada en el suelo dentro de la torre, un portillo de metal oxidado bajo el polvo y la tierra que permite acceder a unas escaleras de caracol que descienden tres pisos. Encontrar la trampilla requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 22 o de Inteligencia (Investigación) CD 20 si se está buscando activamente.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Techos. 10 pies de altura en todas las estancias.

Luz. Ninguna. Hay antorcheros y numerosas velas en todas las habitaciones.

Escaleras. Tienen 10 pies de ancho y presentan un importante desgaste por el paso del tiempo.

Paredes. Su base se entierra en el suelo, así que algunas paredes tienen filtraciones de agua. Todas las estancias están construidas con ladrillos de roca negra en una mampostería simétrica que recordará al ojo experto a las construcciones que los esclavos fórmigos realizaban para sus amos en tiempos pasados.

A. ESTANCIAS SUPERIORES

Seis habitaciones sencillas donde descansar y trabajar. Se componen de una cama amplia pero algo gastada, un armario desvencijado y una mesa de trabajo. Con la excepción de la habitación de Kherfae, el resto llevan mucho tiempo abandonadas; si los aventureros van a pasar tiempo aquí, probablemente quieran repararlo o hacerse con muebles nuevos en la ciudad. También hay una pequeña cocina sin chimenea y una larga mesa para comer.

B. BIBLIOTECA DE DOCUMENTOS HISTÓRICOS

Las estanterías de las paredes de esta habitación están saturadas de pergaminos y libros desgastados, apilados con cierto descuido y sin orden aparente. Durante décadas Kherfae ha dejado aquí todos los documentos históricos que ha recopilado y que no están relacionados con los khrysarlion o los

Peregrinos. Aquí se pueden encontrar mapas antiguos, relatos de exploradores, estudios sobre las costumbres de los esclavos e informes sobre desastres naturales, entre otras cosas.

C. BIBLIOTECA DE LOS KHRYSARLION

Frente a la otra biblioteca se encuentra esta, dedicada a los asuntos mágicos y relacionados con la tecnología de los Peregrinos. Su material es mucho más escaso y está mucho más ordenado. Kherfae es especialmente cuidadosa con él y no dejará a nadie solo aquí si puede evitarlo. Aquí se pueden encontrar manuales alquímicos, esquemas técnicos de piezas mecánicas o de xion, información sobre algunos Peregrinos y estudios sobre el Imperio Khrysarlion.

D. LABORATORIO ARCANO

Esta habitación alberga un discreto pero muy bien equipado laboratorio arcano donde la dragona lleva a cabo algunas de sus investigaciones. Tiene un gran surtido de suministros, tanto alquímicos como para conjuros y pergaminos, aunque es posible que los aventureros tengan que obtener por su cuenta los materiales más exóticos o caros. Aquí un artesano hábil puede crear pociones mágicas, pergaminos de conjuro y hasta objetos mágicos de bajo nivel.

E. SALA DE ADIVINACIÓN

Una parte importante de la tarea de investigación de Kherfae se lleva a cabo a distancia, a través de conjuros de adivinación. Para ello ha preparado esta sala, equipada con cómodas alfombras y cojines donde meditar, con una puerta que permite aislarse y varios incensarios en los que quemar hierbas que ayuden a su concentración. Los aventureros con capacidades para conjurar o similar pueden utilizar esta sala para investigar por su cuenta.

F. FORJA Y TALLER

En una sala especialmente sucia y con un fuerte olor a humo hay herramientas de forja y de reparación de artilugios mecánicos. Aquí Kherfae repara algunos artefactos que encuentra en las ruinas, aunque los aventureros lo pueden utilizar también para reparar su equipo, crear nuevas armas o armaduras e incluso para restaurar antiguos mecanismos.

Estudiando el mapa de los Templos del Auxilio

Antes o después, los aventureros querrán estudiar el mapa, tanto si tienen una copia física como si lo tienen en su mente. Como podrás ver en la parte III, en este capítulo el tiempo tiene un papel fundamental y, como director de juego, debes llevar un registro de los días que transcurren mientras los aventureros descifran el mapa y buscan los Templos del Auxilio. Gran parte del tiempo de trabajo será descifrando el mapa y realizando indagaciones para localizar los templos, llegar hasta ellos y por último recorrer su interior hasta cumplir su objetivo. En esta sección se presenta una lista de las diferentes investigaciones que los aventureros pueden llevar a cabo. Incluyen unos requisitos para poder realizarlas y el número de horas que implica terminarlas. Por supuesto, es solo una guía; eres libre de crear tus propias tareas o enfocarlas de otra manera, sobre todo si tus jugadores encuentran soluciones creativas no contempladas aquí. De igual manera, si los aventureros desean investigar algo que no aporta nada útil, asígnale unos requisitos y una duración. No es raro que alguien se equivoque y se pierdan unas horas en algo que no conduce a ningún sitio.

Dos o más personajes que cumplan los requisitos pueden colaborar en una tarea, dividiendo el tiempo necesario de una investigación entre el número de colaboradores. Ten en cuenta que, aparte de trabajar, los aventureros necesitan dormir, descansar, comer, refrescar la mente, recuperarse de sus heridas y otro montón de cosas. Un personaje puede aguantar trabajando más de 10 horas diarias tantos días como 2 + su modificador por Constitución (mínimo 1). Al final de cada día a partir de ese límite, el personaje sufre automáticamente un nivel de agotamiento. Un día sin actividad vuelve la cuenta de los días a cero.

Kherfae puede ayudar a los aventureros a descifrar el mapa y, de hecho, tiene un gran interés en ello. Puede aportar ideas sobre qué investigar o proponer lugares donde encontrar alguna información o materiales que necesiten, ya que es quien mejor conoce la ciudad. Si es necesario, puede utilizar su *Vínculo telepático* para acceder al mapa en la mente de los aventureros. De esta manera, puedes utilizar a Kherfae como un motor para empujar a los jugadores si los ves muy perdidos. De igual manera, Kherfae puede tener ideas que no conduzcan a nada o brindarles a los aventureros un montón de información inútil al dejarse llevar por su afición al conocimiento si crees que tu grupo avanza demasiado rápido y eso estropea la diversión.

HITOS DE LA HISTORIA

Liberar a Kherfae de Driklig Thekian. Hito menor: 350 PX por aventurero.

Lograr la colaboración de Kherfae. Hito intermedio: 750 PX por aventurero.

Investigar con éxito el mapa de los Templos del Auxilio. Hito menor: 350 PX por aventurero.

INVESTIGACIONES INICIALES

Investigación preliminar del mapa

Requisitos. Hablar la lengua de los Peregrinos.

Tiempo. 4 horas si se tiene el mapa en la mente o 16 en caso contrario.

Resultado. El mapa indica la localización de los tres Templos del Auxilio. Según los textos, son tres edificaciones de los khrysarlion que albergan tres fragmentos xiónicos capaces de transmitir a un usuario la total comprensión de su cultura y tecnología utilizando su red xiónica. Si alguien es capaz de obtener los tres fragmentos, estará preparado para heredar la tecnología de los khrysarlion y reclamar su herencia. Los templos se encuentran en la Torre de Fulgor de Nuxvoh, la cosechadora de sal y el Sepulcro Impío de Myrraxion. Según los registros, los templos estaban protegidos por poderosos conjuros que los protegerían de cualquier desastre.

Historia de los khrysarlion

El mapa contiene, además de las localizaciones, diferentes fragmentos de la historia del Imperio Khrysarlion que permiten a los aventureros descubrir muchos de sus misterios. Puede ser un buen momento para que los aventureros con más ansia de conocimiento resuelvan sus dudas al respecto.

Requisitos. Competencia con Historia, hablar la lengua de los Peregrinos.

Tiempo. 12 horas.

Resultado. Esta investigación se puede realizar varias veces. Por cada 12 horas es posible conocer uno de los aspectos de la historia de los khrysarlion que se describen en el cuadro de la página 3.

Localizar los tres templos leyendo el mapa

Requisitos. Competencia con Supervivencia y disponer del mapa de los templos.

Tiempo. 8 horas.

Resultado. Salvo por la referencia a la ciudad de Nuxvoh, el resto del mapa no coincide prácticamente en nada con los mapas actuales de Vajra. No hay duda de que la región sufrió una grave modificación en algún momento después de la creación del mapa, aparentemente en el año 2486. Aun así, los tres templos fueron situados en lugares diseñados para resistir, así que es probable que los restos sigan enterrados en algún lugar. Una investigación en detalle podría estimar en qué zona actual se encuentra cada uno, comparando el mapa con los actuales.

Localización de la Torre de Fulgor de Nuxvoh

Requisitos. Competencia con Supervivencia, disponer del mapa de los templos y de un mapa actual de Vajra (en la biblioteca de documentos históricos hay uno).

Tiempo. 8 horas.

Resultado. La Torre de Fulgor de Nuxvoh estaría en algún lugar de la zona hoy conocida como Erial Cristalino. Se trata de una gran cueva llena de energía residual del xion tras la explosión en el pasado de la torre.

Localización de la cosechadora de sal

Requisitos. Competencia con Supervivencia, disponer del mapa de los templos y de un mapa actual de Vajra (en la biblioteca de documentos históricos hay uno).

Tiempo. 8 horas.

Resultado. La cosechadora de sal estaría en las profundidades de una zona al este del río conocida actualmente como Bosquepétreo, donde antes pasaba el curso de agua. Probablemente se encuentre bajo tierra, pues buena parte de su estructura funcionaba sobre las corrientes subterráneas de la zona. Trazar un mapa hasta la cosechadora resulta imposible, pero debería encontrarse a aproximadamente a 30 millas desde el umbral del bosque, cerca de su centro.

Localización del Sepulcro Impío de Myrraxion

Requisitos. Competencia con Supervivencia, disponer del mapa de los templos y de un mapa actual de Vajra (en la biblioteca de documentos históricos hay uno).

Tiempo. 8 horas.

Resultado. El Sepulcro Impío de Myrraxion estaría en una cueva que parece haber colapsado hace siglos. En la actualidad allí se encuentra un enorme complejo de minas donde los esclavos extraen vítreo de xion y algunos metales. Las minas parecen ser la única forma de acceder y probablemente sea necesario descender muchos niveles hasta alcanzar la profundidad correcta.

Espiar a los miembros de la Conjura del Renacer

Es posible informarse de los movimientos de los aliados de Vetranis y la casa Thekian vigilando a las tropas en Nuxvoh, sobornando a guardias en las tabernas, interceptando mensajes... Esto les permite a los aventureros conocer las acciones de sus rivales y cómo están resolviendo algunos de los problemas.

Requisitos. Competencia con al menos dos de Engañar, Intimidar, Persuasión o Sigilo.

Tiempo. 16 horas.

Resultado. Por cada 16 horas, los aventureros dedicados a la tarea deben superar una tirada de dos de las habilidades de los requisitos CD 15. Si tienen éxito en ambas tiradas, pueden conocer el último movimiento de sus enemigos (ver «Cronología de la búsqueda» en la parte III). Si solo tienen éxito en una, no obtienen la información pero logran mantenerse ocultos. Si fallan las dos, la cosa se complica y son descubiertos por agentes enemigos. Todos los participantes en esta actividad reciben 6d6 puntos de daño cortante durante la fuga. Si caen inconscientes por este daño, son capturados y deberán ser rescatados por sus compañeros. Puedes cambiar esto por una escena o combate.

TORRE DE FULGOR DE NUXVOH

Torre de Fulgor dentro del Erial Cristalino

Requisitos. Competencia con Supervivencia y disponer de un mapa actual del Erial Cristalino o recabar información de exploradores que lo conozcan. También puede servir interrogar a un habitante del lugar, como uno de los ogros de Nyborghal o los elfos que peregrinan por allí.

Tiempo. 16 horas.

Resultado. Un análisis exhaustivo del mapa y la información de la actual cueva permite estimar que la Torre de Fulgor se encontraba en una zona de aproximadamente 3 millas de radio conocida como la Colina de los Rostros. Se obtiene ventaja en las tiradas de Supervivencia para viajar por el Erial Cristalino.

Fabricar amuletos contra la radiación arcana

Requisitos. Sustancias alquímicas por valor de 100 po (pueden comprarse en Nixvoh), un amuleto de plomo y Competencia con Arcanos.

Tiempo. 16 horas por amuleto.

Resultado. Kherfae tiene entre sus escritos la fórmula mágica para fabricar estos amuletos contra la radiación arcana, que pueden resultar muy útiles para explorar el Erial Cristalino, aunque ella afirmará no ser capaz de fabricarlos y les dejará la tarea a los aventureros.

Amuleto contra la radiación arcana

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Un metal circular azulado con una amatista engarzada colgado de una tosca cadena de acero. Mientras lo llevas, tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser afectado por la radiación arcana del xion o fuentes similares.

Interior de la Torre de Fulgor

Requisitos. Competencia con Historia o Arcanos, hablar la lengua de los Peregrinos y disponer de mapas de la Torre de Fulgor de Nuxvoh (se pueden encontrar en la biblioteca de documentos históricos buscando durante 2 horas).

Tiempo. 20 horas.

Resultado. Es posible intuir un mapa aproximado de los restos de la Torre de Fulgor (ver parte III). Este contiene la trampa eléctrica que protege la sala del Auxilio, permitiendo a los aventureros idear una solución antes de llegar allí.

Fabricar artefacto de anulación de la trampa eléctrica

Requisitos. Competencia con herramientas de artesano y Arcanos y disponer de una forja. Superar una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15; un fallo implica volver a empezar.

Tiempo. 16 horas.

Resultado. Un artefacto formado por una larga varilla de hierro rodeada de piezas móviles y terminada en punta. Clavar este aparato en el centro del pasillo electrificado elimina esta trampa durante el tiempo que permanezca allí hasta un máximo de 1 hora.

Información sobre el Erial Cristalino

Requisitos. Competencia con Engañar, Intimidar o Persuasión.

Tiempo. 8 horas.

Resultado. Recabando información entre los habitantes de Nuxvoh, ya sea en una taberna, en la calle o hablando con viajeros, es posible conocer la historia del Erial Cristalino y, en especial, sobre la amenaza de la radiación xiónica que afecta gravemente a cualquiera que pasa demasiado tiempo allí. También se pueden oír rumores sobre ogros y otros monstruos mutantes que rondan el lugar.

BOSQUEPÉTREO

Información sobre Bosquepétreo

Requisitos. Competencia con Supervivencia y realizar una exploración preliminar por la zona o recabar información de exploradores que lo conozcan. También puede servir interrogar a un habitante de los pueblos cercanos.

Tiempo. 16 horas.

Resultado. Se trata de un bosque de árboles muertos y petrificados donde una densa niebla formada por gravilla y polvo de roca dificulta la visión. Sus únicos habitantes parecen ser dos tribus de grimórlocks, culturas primitivas y hostiles que nunca abandonan el lugar.

Estudiar la lengua de Bosquepétreo

Requisitos. Hablar enano o morlock y disponer de un manual histórico sobre Bosquepétreo (se pueden encontrar en la biblioteca de documentos históricos) o un grimórlock con quien poder hablar.

Tiempo. 16 horas (el doble sin hablar enano o morlock).

Resultado. Los grimórlocks de Bosquepétreo hablan una extraña lengua propia, derivada del enano y el morlock. Una persona que pueda estudiar sus rudimentos puede comunicarse mediante frases sencillas con ellos.

Estudiar las costumbres de los grimórlocks

Requisitos. Competencia con Religión o Historia y disponer de un manual histórico sobre Bosquepétreo (se pueden encontrar en la biblioteca de documentos históricos buscando durante 4 horas) o un grimórlock con quien poder hablar.

Tiempo. 12 horas.

Resultado. Alguien capaz de estudiar y conocer las costumbres más sencillas de los grimórlocks tiene ventaja en las tiradas sociales para hablar con ellos.

SEPULCRO IMPÍO DE MYRRAXION

Historia del sepulcro

Requisitos. Competencia con Historia o Arcanos, hablar la lengua de los Peregrinos y disponer de registros históricos sobre el Sepulcro Impío de Myrraxion (se pueden encontrar en la biblioteca de documentos históricos buscando durante 2 horas).

Tiempo. 24 horas.

Resultado. El sepulcro era una pequeña edificación de paredes reforzadas con resistentes metales imbuidos de conjuros para mantener intactos los restos de Myrraxion. Durante los terremotos que asolaron la zona en 2486, el sepulcro se perdió, enterrado bajo toneladas de roca cuando la cueva que lo albergaba se desplomó. Muchos investigadores, especialmente elfos Bastarre, lo han buscado en la zona de las minas, pero consideran que se encuentra a demasiada profundidad como para ir allí. Existen rumores sobre que algunos mineros la han encontrado en los pisos inferiores, pero son solo rumores.

Información sobre Myrraxion

Requisitos. Competencia con Historia o Arcanos, hablar la lengua de los Peregrinos y disponer de registros históricos sobre Myrraxion (se pueden encontrar en la biblioteca de documentos históricos buscando durante 4 horas).

Tiempo. 12 horas.

Resultado. Myrraxion era un khrysarlion que gobernó Nuxvoh y sus alrededores entre 1712 y 2242 hasta que presuntamente fue asesinado, aunque se desconocen los detalles. Algunos rumores de la época hablan sobre traición y que fue ejecutado por sus semejantes. Por razones políticas (no se especifican cuáles), su mente no fue introducida en la Gran Sabiduría Ancestral, sino que se dejó retenida en su sepulcro, protegida por sus más hábiles esclavos, donde debería reposar para la eternidad.

Indagar en la historia de Myrraxion

Requisitos. Competencia con Historia o Arcanos, hablar la lengua de los Peregrinos y disponer de registros históricos detallados (Kherfae sabe que la casa Thekian tiene documentos así en algún lugar de Nuxvoh).

Tiempo. 18 horas.

Resultado. Myrraxion fue acusado por algunos Peregrinos que tenían sus dominios al oeste del Imperio Khrysarlion de realizar experimentos sobre el control mental destinados a dominar a otros compañeros. Fue declarado culpable y dos poderosos líderes de los Peregrinos, Chraunus el Extinguido y Kiralizor, fueron enviados a Nuxvoh para ejecutarlo. Utilizando una compleja maquinaria, su cuerpo de energía negativa fue destruido y su mente, condenada a ser aislada eternamente por sus seguidores. Según parece, estas tensiones entre los khrysarlion y el resto de Peregrinos eran frecuentes en esa época.

Fabricar pieza del mecanismo

Los aventureros pueden fabricar la pieza mecánica que falta en el mecanismo del Sepulcro Impío de Myrraxion (ver parte III).

Requisitos. Competencia con herramientas de artesano, conocer el mecanismo y disponer de una forja.

Tiempo. 8 horas.

Resultado. Una pieza mecánica que encaja en el mecanismo del sepulcro.

TERCERA PARTE: LOS TEMPLOS DEL AUXILIO

Una vez asentados en Nuxvoh, los aventureros deberán buscar los Templos del Auxilio, a poder ser antes que sus enemigos, mientras recolectan información sobre su siguiente paso. Lo importante durante esta parte es determinar el tiempo que los aventureros emplean en su búsqueda y cuántos fragmentos xiónicos de conocimiento logra obtener Vetranis Vezra, lo que será relevante para el final de la campaña.

En este apartado se presentan unas consideraciones iniciales sobre el funcionamiento de la aventura y, a continuación, la información relativa a las tres localizaciones, a las que los aventureros pueden acudir en el orden que determinen en función de su estudio del mapa. Tanto las investigaciones realizadas sobre el mapa de los Templos del Auxilio como la cronología de eventos deberían ser los ejes que marquen el ritmo de la aventura.

En algún momento de esta parte, presumiblemente al final, los jugadores terminarán por descubrir la localización de Vetranis o su próximo paso en el criadero de mutantes. Cuanto esto ocurra, tus aventureros pueden pasar a la parte IV, aunque necesitarán haber encontrado al menos una parte de los fragmentos xiónicos de conocimiento para poder avanzar en ella. También es posible que los aventureros prefieran buscar desde el principio al propio Vetranis y acabar con él en lugar de buscar los templos. El psiónico, como verás en la parte IV, actúa tras varias máscaras y aliados de todo tipo, y conocer su auténtica localización es realmente complicado. Además, dado que es aliado de la casa Thekian, es probable que pase gran parte del tiempo en sus dependencias, donde el número de soldados es demasiado alto como para hacer un ataque frontal. Si tus aventureros

desean investigar en esa dirección, por ejemplo, interrogando a sus aliados capturados o colándose en sitios privados, llévalos de manera lenta y costosa hasta la fiesta del criadero (parte IV), donde algunos saben que terminará por aparecer Vetranis.

Cronología de la búsqueda

Aquí tienes una estimación de los sucesos que tendrán lugar. Puedes adaptarla al desarrollo de tu aventura sin problema.

Día 0: Vetranis Vezra llega a Nuxvoh y solicita reunirse con la casa Thekian para organizar la búsqueda de los Templos del Auxilio. Comienza **Reliquias Xiónicas**; los aventureros comienzan su búsqueda de una manera de llegar hasta Nuxvoh.

Día 2: Vetranis y sus aliados de la Telaraña Argétea llegan a un pacto con Corlaith Thekian para colaborar en la búsqueda de los Templos del Auxilio.

Día 3: Driklig Thekian y sus compañeros secuestran a Kherfae de Nuxvoh. Patrullas de exploradores de la casa Thekian, de la Telaraña Argétea y de las Hachas de Sokzhan acuden al Erial Cristalino, Bosquepétreo y las minas de Nuxvoh en busca de los templos.

Día 4: Tras organizarlo todo, Vetranis abandona Vajra en secreto, dejando a un remedo dominado mentalmente en su lugar. Durante los próximos días, Vetranis es visto recorriendo el puerto en compañía de varios capitanes piratas.

Día 5: Una patrulla de elfos alcanza la Torre de Fulgor del Erial Cristalino, pero son capturados por Nyborghal y sus ogros.

Día 7: Un grupo de la Telaraña Argétea se infiltra en Bosquepétreo y accede a la antigua desaladora. Utilizando su

- **Un fragmento:** Habla y lee con fluidez la lengua de los khrysarlion y conoce parte de su historia (ver «Historia de los khrysarlion», página 3). Además, los glifos khrysarlion ocupan un espacio menos en su mente (mínimo 1). A cambio, tiene desventaja en las tiradas de salvación para evitar perder Sabiduría al abandonar la dimensión xiónica.
- **Dos fragmentos:** Todo lo anterior y, además, se le considera competente en cualquier tirada de Historia o Arcanos relacionada con los khrysarlion o su tecnología y obtiene resistencia al daño psíquico en el Plano Material. A cambio, añade 1d4 a sus pérdidas de Sabiduría al abandonar la dimensión xiónica.
- **Tres fragmentos:** Todo lo anterior y, además, se dobla su bonificador por competencia en cualquier tirada de Historia o Arcanos relacionada con los khrysarlion o su tecnología, los glifos khrysarlion ocupan dos espacios menos en su mente (mínimo 1) y es inmune al daño psíquico en el Plano Material. A cambio, ya no puede recuperar puntos de Sabiduría durante un descanso prolongado.

El Erial Cristalino

Durante el Imperio Khrysarlion, la inmensa cueva subterránea que hoy se conoce como el Erial Cristalino albergaba una Torre de Fulgor que alimentaba gran parte de las maquinarias arcanas de la región. Tras su hundimiento, la torre estalló en mil pedazos, inundándolo todo de esquivas de xion y radiactividad arcana. Toda vida en las cercanías fue aniquilada y los restos de las edificaciones cercanas yacen calcinados por todo el lugar.

Ahora es un lugar de muerte habitado por monstruos y mutantes que sobreviven de emboscar a los pocos viajeros que se adentran allí, un santuario para los adoradores del xion, que visitan de manera religiosa, y una mina en potencia donde los más desesperados se adentran a buscar fragmentos de vítreo de xion para venderlos. Para llegar al Erial Cristalino desde Nuxvoh es necesario recorrer a pie una senda de 30 millas a través de varios túneles conocida por la mayoría de habitantes de la ciudad y relativamente segura.

CRUZANDO EL ERIAL CRISTALINO

La zona conocida como el Erial Cristalino es una gran cueva de casi 100 millas de diámetro con sus propios accidentes geográficos, como colinas, grutas, oquedades en el suelo e incluso ruinas antiguas que parecen pueblos en la distancia.

Viajar por el Erial Cristalino requiere pruebas de Sabiduría (Supervivencia) CD 18 cada 4 horas de viaje, suponiendo que los aventureros sepan adónde van. La distancia que pueden cubrir en esa hora depende de su ritmo, según las reglas de movimiento del manual básico (página 139). El lugar es tremendamente irregular, sin caminos, sobre una superficie salpicada de rocas que molestan al caminar, sin tener la referencia de las estrellas o el cielo y sin luz, por lo que se considera en todo momento **terreno difícil**. Si los aventureros viajan a ritmo **rápido**, tienen desventaja en la tirada de Supervivencia. Por otro lado, si el ritmo de viaje es **lento**, obtienen un +2 en la tirada de Supervivencia y pueden usar Sigilo para no ser detectados por posibles enemigos.

Cada tirada exitosa de Sabiduría (Supervivencia) permite a los aventureros seguir la senda correcta durante ese tiempo, mientras que una tirada fallida provoca que los aventureros hayan dado vueltas sin rumbo claro y sin avanzar hacia su objetivo.

Los efectos de la radiación xiónica

El principal efecto del Erial Cristalino es su radiactividad arcana, capaz de provocar alteraciones en los seres vivos que se arriesguen a una exposición prolongada.

Efectos a corto plazo: Una criatura no acostumbrada a la radiación que pase dos horas o más en el Erial Cristalino debe realizar una prueba de Constitución CD 8 + 1 por cada tirada anterior de este tipo. Un fallo provoca 4d6 puntos de daño por veneno. Un fallo por más de 5 aplica también el estado envenenado durante 24 horas.

Efectos prolongados en el tiempo: Cada vez que una criatura que haya sufrido el estado envenenado por la radiación xiónica realice un descanso prolongado, debe realizar una prueba de Constitución CD 12. Si falla por 5 o menos, comienza a verse afectada por una locura aleatoria a corto plazo (**El Resurgir del Dragón**, página 163) que permanece hasta el final de su próximo descanso prolongado o un máximo de 24 horas. Si falla por más de 5, se ve afectado por una locura aleatoria a largo plazo durante 1d10 días. Si, además, el resultado del 1d20 de la tirada de salvación es un 1, la criatura obtiene una mutación menor al azar (**El Resurgir del Dragón**, página 81) y su puntuación de Sabiduría se reduce en 2 permanentemente.

Efectos mágicos: La radiactividad arcana del lugar corrompe y altera los flujos mágicos a su alrededor, dificultando la magia. Así pues, hay un 25 % de posibilidades de que un conjuro o poder mágico falle al ser lanzado en el Erial Cristalino.

Reponerse de la radiación: Los daños a corto plazo se curan de la manera habitual. El estado envenenado se puede curar mediante conjuros, como, por ejemplo, *Protección contra el veneno*. Los efectos de la locura, tanto a corto como a largo plazo, se pueden curar utilizando el conjuro *Restablecimiento menor* o sofocar sus efectos con *Calmar emociones*. Para curar una mutación y su penalización a Sabiduría (no se puede curar solo una de las dos cosas), es necesario el conjuro *Restablecimiento mayor*.

Encuentros en el Erial Cristalino

Mientras los aventureros crucen el Erial Cristalino, tira 1d20 cada 2 horas de viaje. Un encuentro tiene lugar con un resultado de 17-20. Suma 2 al dado si los aventureros están forzando la marcha. Resta 2 si viajan con sigilo. Para generar el encuentro, tira 1d8 y consulta la siguiente tabla:

1d8	Encuentro
1	1d4+2 arañas de fase
2	1d3 fantasmas
3	Hidra mutante
4	Procesión del xion
5	2d8 gnomos de las profundidades
6	Exploradores de la casa Thekian
7	Miembros de la Telaraña Argétea
8	Huracán arcano

Arañas de fase. Atraídas por las energías arcanas del Erial Cristalino, alternan entre el Plano Material y el Plano Etéreo en busca de víctimas de las que alimentarse (**El Resurgir del Dragón**, página 370).

Fantasmas. Puede tratarse de los espíritus atrapados de antiguos aventureros, elfos Bastarre fanáticos o esclavos de la antigüedad fallecidos en el Erial Cristalino. Pueden haber poseído a algún otro viajero (**El Resurgir del Dragón**, página 433).

Hidra mutante. Estas criaturas suelen refugiarse en las cuevas y fosos del Erial Cristalino, donde anidan permanentemente. Son territoriales y se alimentan principalmente de las víctimas que se acercan a sus guaridas. Usan las estadísticas de la hidra (**El Resurgir del Dragón**, página 442), pero con piel

escamada (CA +2), visión en la oscuridad 120 pies e inmunidad al daño por veneno.

Procesión del xion. Grupos de adoradores del xion salen regularmente de Nuxvoh y pasan varios días caminando por el Erial buscando contagiarse de la radiación y obtener así la bendición del xion. Un grupo está formado por 1 mago (**El Resurgir del Dragón**, página 367) y 2d6 acólitos (página 362). En su mayoría son elfos Bastarre o humanos, aunque pueden ser de cualquier otra raza que habite la ciudad.

Gnomos de las profundidades. Tribus primitivas de svirneblin habitan por todo el Erial, buscando restos de xion y emboscando a los viajeros para robarles sus posesiones (**El Resurgir del Dragón**, página 473).

Exploradores de la casa Thekian. A partir del día 3 (ver «Cronología de la búsqueda»), Corlaith Thekian comienza a enviar patrullas regulares al Erial Cristalino en busca del Templo del Auxilio. En caso de que sean interrogados, lo que pueden saber depende del día en el que tenga lugar el encuentro. A partir del día 13 ya no tiene lugar este encuentro. Una patrulla de exploradores está formada por 4 exploradores Thekian (ver bestiario).

Miembros de la Telaraña Argéntea. Igual que «Exploradores de la casa Thekian». Cada grupo está formado por 6 miembros.

Huracán arcano. Las energías arcanas descontroladas en la zona generan ocasionalmente estos huracanes de magia salvaje que recorren el Erial arrasando con todo y obligando a los exploradores a huir de ellos o cobijarse. Un grupo sorprendido por uno de estos huracanes, que pueden llegar a cubrir 50 pies de radio, debe superar una prueba de Destreza CD 13 para no sufrir 6d6 puntos de daño cada turno que permanezca en su interior. El tipo de daño se determina al azar en cada tirada (1: fuego; 2: ácido; 3: relámpago; 4: veneno; 5: frío; 6: necrótico).

RESTOS DE LA TORRE DE FULGOR

En una de las zonas más lejanas del Erial Cristalino, en la colina conocida como la de los Rostros por la cantidad de estatuas rotas que cubren el suelo, se encuentran, bajo tierra, los últimos restos de la Torre de Fulgor, que resistieron gracias a poderosos conjuros de protección. El único acceso es un agujero en el suelo, prácticamente imposible de detectar salvo que uno sepa lo que está buscando o, al menos, dónde debería buscar. Asumiendo que los aventureros han llegado hasta la colina y están buscando el templo, superar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 permite encontrar el acceso a la sala A.

La gigante Nyborghal (ver bestiario), autonombrada monarca del Erial Cristalino, y un pequeño clan de ogros a sus órdenes encontraron los restos de la Torre de Fulgor y los han convertido en su guarida. Sobreviven como saqueadores, rebuscando en las ruinas del Erial y robando a otros grupos que se acercan a su zona de caza. Una vez por semana, algunos ogros cruzan el Erial hasta Nuxvoh para vender lo que han saqueado y comprar comida y agua suficiente para vivir otra semana.

En el interior de las ruinas descansa uno de los fragmentos del conocimiento, protegido tras una puerta blindada y un pasillo electrificado que evitan que los ogros u otras criaturas accedan a su interior.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Pasillos. En el interior de la cueva los pasillos son amplios, permitiendo a Nyborghal acceder hasta la sala C. En los restos de la Torre de Fulgor, los pasillos son más estrechos y la gigante los recorre con dificultad, por lo que rara vez acude allí, enviando en su lugar a los ogros a hacer el trabajo.

Techos. En toda la zona los techos tienen 20 pies de altura.

Luz. Pese a su visión en la oscuridad, los ogros utilizan antorchas para ver mejor, repartidas por todo el complejo salvo en la

sala H, que se considera como luz brillante al estar iluminada por el resplandor de la energía de la maquinaria xiónica.

Puertas secretas. Las puertas secretas de la Torre de Fulgor funcionan mediante sencillos mecanismos y pueden abrirse en ambas direcciones. Pueden detectarse mediante una búsqueda exhaustiva (Inteligencia (Investigación) CD 20), y forzar el mecanismo para abrirlas requiere superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón.

A. CUEVA DE ENTRADA

El suelo rocoso de esta cueva se encuentra a 40 pies por debajo del nivel del suelo, obligando a cualquiera a descender por las paredes húmedas e irregulares desde el exterior. Para descender sin problemas, una criatura debe superar una prueba de Destreza (Acrobacias) o Fuerza (Atletismo) CD 14; el uso de cuerdas o material de escalada otorga ventaja a la tirada. Un fallo implica caer hasta el fondo y sufrir 10 (3d6) puntos de daño contundente.

Las paredes filtran agua subterránea hacia esta cueva, así que en el suelo hay agua enlodada hasta 1 pie de altura, que cae lentamente hacia la sala B.

B. FACHADA DEL TEMPLO

Las paredes de esta enorme cueva muestran las grandes grietas que han aparecido por todo el lugar con el paso de los siglos. Aquí se acumula la mayoría del agua que cae de la superficie, así que toda la estancia está cubierta de agua hasta los 2 pies de altura. La sala se considera **terreno difícil** para criaturas Medianas o más pequeñas y es necesaria una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 12 para correr sin caer al suelo.

La cueva se estrecha en dirección este en una cuesta hacia arriba, dejando atrás el agua. En la pared norte hay una puerta secreta que da al antiguo complejo de los khrysarlion, aunque esta está situada a 3 pies de altura respecto al suelo de esta sala.

Criaturas. En esta sala hacen guardia en todo momento cuatro ogros a las órdenes de Nyborghal, resguardados en la cuesta para no mojarse. Si hay ruido de combate, es probable que Nyborghal acuda desde la sala C a ver lo que está ocurriendo.

C. SALA DEL TRONO DE NYBORGHAL

Nyborghal ha transformado esta antigua estancia en sus aposentos y, a la vez, en su «sala del trono», como suele llamarla, desde donde imparte órdenes a los ogros. Se trata de un antiguo salón de manufactura Peregrina, con paredes de lisa piedra negra y techos decorados con hermosos arcos de bronce, ahora cubierto de las posesiones de la gigante loca, desde un enorme trono de madera construido torpemente con dos mesas viejas hasta una pared cubierta por las cabezas de las criaturas más extrañas que ha cazado.

Nyborghal pasa en esta estancia la mayor parte del tiempo y únicamente se desplaza a la sala B para dar instrucciones a los vigilantes o salir al exterior. Si es atacada estando aquí, luchará bloqueando la entrada a la sala C para evitar verse rodeada, pudiendo lanzar algunos de los muebles de la sala como si fueran rocas en caso de tener distancia suficiente. Si los atacantes provienen de las otras estancias donde Nyborghal no entra, se retirará hacia la sala C para obtener ventaja o incluso al exterior para tratar de emboscar a los atacantes cuando intenten salir a por ella. De igual manera, si se ve completamente superada y sus puntos de golpe se reducen a menos de 40, tratará de huir al exterior para curarse y preparar su venganza.

Tesoro. En un cofre destartado, la gigante ha guardado doce jaspes por valor de 50 po cada uno, además de 982 po de Nuxvoh y un pergamino de *Don de lenguas* y otro de *Miedo*. En el cofre también hay una llave pesada y tosca que abre el baúl de la sala G.

D. ALMACÉN

Esta sala está ocupada por cuatro toscas estanterías de madera construidas por los ogros para depositar sus pertenencias, principalmente comida, alcohol, algunas armas y armaduras de compañeros fallecidos y rollos de telas para remendar sus ropas.

Tesoro. Entre los desperdicios y bazofia que los ogros guardan aquí, una revisión en detalle permite diferenciar algunos objetos interesantes: seis botellas de vino élfico de Kymelin que pueden venderse por 260 po cada una y un sucio medallón con el símbolo de Arather que resulta ser de oro y tiene un valor de 500 po.

E. CUARTO DE LOS OGROS

Una docena de jergones de musgo y tierra ocupan la mayor parte de este cuarto, donde los ogros descansan de sus quehaceres. La escasa ventilación hace que el olor sea prácticamente insoportable. Salvo que se haya dado la voz de alarma en el lugar, en todo momento hay cuatro ogros descansando aquí. Si oyen ruidos de combate o alarma, acudirán a la sala C a través de la puerta secreta de la sala D para intentar pillar por sorpresa a sus enemigos.

Tesoro. Los ogros acostumbran a esconder sus escasas posesiones entre la tierra de sus jergones. Una revisión exhaustiva de toda la sala permite encontrar ocho zirconios tallados de 100 po cada uno, además de varias dagas y herramientas desgastadas.

F. SALA DE LOS PRISIONEROS

El pasillo conduce a una hermosa sala decorada con mosaicos agrietados de antiguas escenas de los khrysarlion. En todo momento hay un ogro vigilando la entrada, aunque su principal preocupación es que los prisioneros de su interior no intenten escapar durante un posible ataque a la guarida.

Nyborghal y sus esbirros han capturado a varias personas que se han acercado demasiado a su territorio y a las que mantienen vivas porque albergan la esperanza de poder pedir un rescate a sus familiares en Nuxvoh y obtener riquezas. Se trata de dos nobles Bastarre, familiares lejanos de la casa Thekian, y los supervivientes de su escolta: dos exploradores. No están encadenados y pueden moverse con facilidad por la estancia, aunque han sido desprovistos de sus armas y armaduras. Si la ocasión les da la oportunidad, tratarán de escapar, y si los aventureros solicitan su ayuda estarán dispuestos a colaborar, aunque tratarán de huir a Nuxvoh en cuanto puedan rompiendo su palabra.

Templete khrysarlion

Empotrado en la pared del fondo de la habitación, hay un pequeño pabellón con una estatua humanoide embutida en una armadura. Una tirada exitosa de Inteligencia (Historia) CD 10 permite percatarse del gran parecido con las armaduras de los Peregrinos, lo que podría sorprender a los aventureros si todavía piensan que los khrysarlion eran algo distinto de los Peregrinos. En la lengua de los Peregrinos, un pedestal identifica la estatua como «Myrraxion, señor de estas tierras».

La estatua sostiene en brazos un cetro metálico, aunque una tirada exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 14 permite descubrir que se trata de una varita de glifos khrysarlion similar a la encontrada bajo el monasterio de Methnos en **Locura en las Profundidades**. Alberga una única carga del glifo de ignición (**Fuegos Exánimes**, página 32).

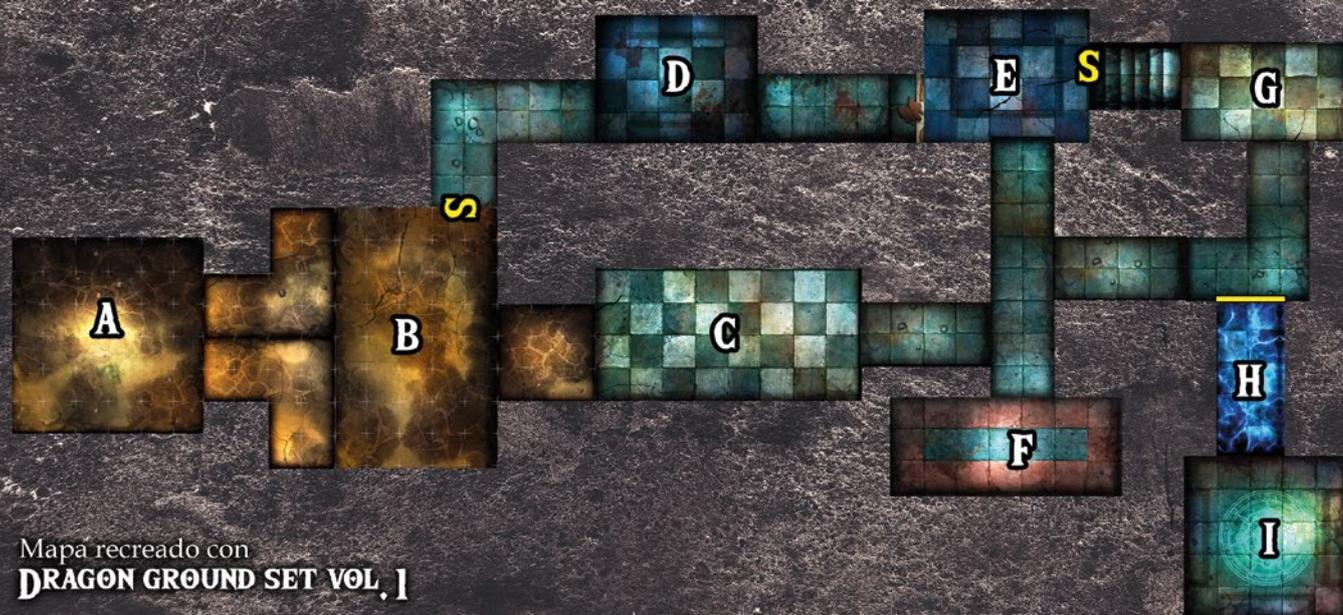
Tras la estatua hay tallado en la roca de la pared un mapa en relieve de los tiempos antiguos. Su texto, en lengua de los Peregrinos, anuncia: «Terrenos del Imperio Khrysarlion». Como en otras ocasiones, los aventureros podrán percatarse de que la región se parece poco a la forma actual de la costa. Aunque está desgastado y borroso, una tirada exitosa de Inteligencia (Historia) CD 12 permite identificar un archipiélago frente a la costa (un marinero veterano podrá relacionarlo con el Archipiélago Hundido) y una ciudad al norte de la cordillera Cormannon, cerca de la actual ciudad de Thraxil.

G. SALA DE LOS TESOROS

Aquí los ogros esconden los tesoros más preciados que han obtenido durante sus saqueos, a la espera de encontrar un vendedor capaz de pagar lo que ellos creen que valen. Los guardan en un descomunal cofre metálico de 4 pies de lado, cargado de cadenas y con un pesado candado que impide abrirlo.

Para abrir la cerradura se requiere la llave que guarda la gigante Nyborghal en la sala C o superar una prueba de Destreza (herramientas de ladrón) CD 20. También se puede romper (CA 14; 30 PG; inmunidad al daño por veneno y psíquico), aunque un 20 en la tirada de ataque implica que se ha golpeado uno de los pedazos de xion del interior y, si se causan más de 10 puntos de daño con ese golpe, todo el xion del cofre explota, causando 33 (6d10) puntos de daño radiante mágico (Destreza CD 14 para recibir solo la mitad).

LA TORRE DEL FULGOR



Tesoro. En el cofre hay un *elixir de amor*, una *cota de mallas élfica*, un *anillo de resistencia a la electricidad* y diez pedazos de vítreo de xion de 1 libra aproximadamente y que pueden venderse por 1000 por cada uno.

H. PASILLO ELECTRIFICADO

Este pasillo ha protegido la sala del Auxilio desde tiempos remotos y se mantiene en funcionamiento gracias a la energía residual que cubre todo el Erial Cristalino. El aire del pasillo está electrificado, causando 14 (4d6) puntos de daño eléctrico a cualquiera que termine su turno en su interior. El mecanismo que hace funcionar la trampa electrificante se encuentra enterrado bajo el suelo y no es accesible desde fuera del pasillo, así que resulta muy complicado desactivarla. *Disipar magia* (CD 20) la anula durante 120 segundos.

Salvo que los aventureros preparen un mecanismo capaz de contrarrestar su efecto (ver «Torre de Fulgor de Nuxvoh» en la parte II), tendrán que recurrir a soluciones creativas para superar la trampa.

I. SALA DEL AUXILIO

Esta sala se encuentra protegida por una pesada puerta de hierro cerrada a cal y canto que requiere una llave perdida hace siglos. Sin embargo, el tiempo ha debilitado su estructura y puede forzarse con relativa facilidad superando una prueba de Destreza (herramientas de ladrón) CD 18 o rompiéndola a golpes (CA 17; 50 PG; inmunidad al daño por veneno y psíquico). También puede abrirse sin necesidad de tiradas desde el interior de la sala.

A diferencia del resto del complejo, el interior de esta sala es tosco y feo, con las paredes construidas en acero de 8 pulgadas de grosor formando un enorme cubo blindado que ha mantenido intacto el interior pese a lo ocurrido a su alrededor. Dichas paredes están decoradas con grabados en la lengua de los khrysarlion que replican algunos de los textos del mapa de los Templos del Auxilio, anunciando que allí se encuentra uno de los fragmentos y que solo los más capaces pueden acceder a su conocimiento sin morir en el intento.

Fragmento xiónico. En el centro de la sala se encuentra un cristal de xion de forma cilíndrica, de 8 pies de alto y 1 pie de diámetro, fijado por una estructura metálica al suelo y al techo. Al examinarlo, parecerá sin energía, pero se activará repentinamente si lo toca una criatura con capacidades psiónicas o conectada a la red xiónica.

LA SALA XIÓNICA DEL CONOCIMIENTO

Cuando el cristal de xion de la sala del Auxilio es activado, todos aquellos que lo toquen se verán arrastrados a la red xiónica de los khrysarlion una vez más. Quienes no hayan estado nunca quedarán enlazados a ella como ha ocurrido en ocasiones anteriores. En consecuencia, esta escena utiliza las reglas de «Jugando en la dimensión xiónica» presentadas en **Locura en las Profundidades** (página 13). En la dimensión xiónica tiene lugar la siguiente escena:

Os encontráis sobre un enorme espigón, contemplando el oleaje, mientras vuestros compatriotas preparan los obeliscos para su último viaje. Las estrellas brillan en la noche, pero sus constelaciones os resultan extrañas. El viento es cálido y la mar se mueve tranquila, con un ritmo casi imperceptible. Es un lugar hermoso. Alzáis la vista y escrutáis más allá de la costa. Allí reposa en pequeño archipiélago al que pronto llamaréis hogar. Ordenáis a los esclavos cargar vuestras posesiones y prepararse para viajar. No queréis que la luz solar os encuentre todavía aquí. De pronto, una poderosa voz irrumpe en la escena:

*– No se os permite estar aquí. Estos recuerdos no os pertenecen.
– Y la tierra bajo vuestros pies se alza, tomando forma humanoide y lanzándose contra vosotros mientras en el borde del espigón un cristal resplandece con un poderoso brillo interno.*

Criaturas. Tras la descripción inicial, los aventureros son atacados por dos elementales de tierra. Estos elementales tienen inmunidad al estado hechizado y vulnerabilidad al daño psíquico. Cada vez que uno de ellos sea destruido, otro surge del suelo al final de ese turno. Debería ser obvio para los aventureros que no hay manera de derrotar definitivamente a los elementales, únicamente deben resistir los asaltos suficientes para que uno de ellos absorba el conocimiento del cristal resplandeciente como se describe en la sección «Los tres fragmentos de conocimiento».



Bosquepétreo

A la orilla oriental del río Xador se encuentra esta peculiar localización conocida como Bosquepétreo, pues se trata de un bosque de extraños árboles de aspecto rocoso y textura de gravilla. Antaño, el lugar era un inmenso bosque de tados negros, un árbol tradicional de la zona montañosa de hojas aciculares de color rojizo y que puede alcanzar los cien pies de altura. Era un pequeño paraíso en Vajra, un capricho de los gobernantes que se sustentaba mediante magia y la luz de la Urdimbre Espejada. Cuando el desastre sobrevino a la región, todo quedó impregnado de polvo de roca de las canteras cercanas. Los árboles murieron ahogados, pero sus estructuras aún se mantienen, formando un bosque rocoso donde la oscuridad y el humo perpetuo crean una atmósfera opresiva donde pocos se atreven a adentrarse.

Su interior lleva tomado desde hace siglos por dos tribus de grimórlocks, degenerados humanoides ciegos que han aprendido a vivir en la oscuridad del bosque gracias a sus otros sentidos y que se alimentan del resto de criaturas capaces de existir en Bosquepétreo. Estas dos tribus, autodenominadas Lomo Rocosó y Huesos en el Pelo por los elementos físicos con los que se diferencian, han convivido en relativa paz hasta hace unos meses, cuando el chamán de los Lomo Rocosó desató los poderes del Mundo de los Dioses, una gran gruta que alberga los restos de una antigua desaladora de los khrysarlion, en la profundidad de Bosquepétreo. Ahora los líderes de los Lomo Rocosó están controlados por la red xiónica, que les ha ordenado trabajar sin descanso para desenterrar la desaladora, tarea para la que han comenzado a esclavizar a los Huesos en el Pelo.

Los grimórlocks son primitivos y violentos, pero poseen una inteligencia que les ha permitido crear una sociedad y una cultura básica, gobernada por chamanes. Se distribuyen en dos poblados, uno por cada clan, que controlan diferentes territorios y recursos, aunque la mayoría de los miembros adultos pasan los días buscando alimento en el bosque. Su principal método de supervivencia es la caza de otyughs y basiliscos salvajes, que habitan algunas zonas de su territorio. Su vista ciega les permite orientarse entre la oscuridad y las nubes de polvo.

Aunque podría parecer que para llegar hasta su destino, la antigua desaladora, los aventureros tendrán que cruzar el bosque defendiéndose de los feroces grimórlocks, la verdad es que el factor social y la diplomacia son la manera más efectiva y menos peligrosa de resolver esta parte de la aventura. Como director de juego, deberías permitir y fomentar cualquier aproximación diplomática si se da el caso. Aunque la diferencia cultural e idiomática con los grimórlocks es enorme, los miembros del clan Huesos en el Pelo están sufriendo gravemente el ataque de sus semejantes y están dispuestos a recibir la ayuda de extranjeros con tal de destruir el mal que alberga el Mundo de los Dioses. Además, su chamán ha profetizado la llegada de unos héroes semidivinos del mundo exterior que derrotarán a los antiguos dioses, circunstancia que, si los aventureros logran aprovechar, facilitará mucho las cosas, pues no hay mejor manera de recorrer el bosque que guiado por un grimórlock.

CRUZANDO BOSQUEPÉTREO

Además de la oscuridad propia de Vajra, la cantidad de polvo de roca que cubre el bosque crea una suerte de niebla permanente, alimentada por corrientes de aire, que molesta a la visión y cubre todo de suciedad en pocos minutos. Cualquier zona iluminada se considera zona **poco resguardada**. Viajar por Bosquepétreo requiere pruebas de Sabiduría (Supervivencia) CD 17 por cada hora de viaje. La distancia que los aventureros pueden cubrir en esa hora depende de su ritmo según las reglas de movimiento del manual básico (página 139).

Relacionarse con los grimórlocks

Como se mencionó anteriormente, una de las maneras más fáciles de viajar por Bosquepétreo es ser guiado por uno o más grimórlocks, pues no se pierden y conocen a la perfección el bosque al completo. Existen varias formas de lograr esto, algunas claramente malvadas, como la esclavitud o la dominación mental. Sin embargo, también es posible tratar amistad o al menos llegar a algún tipo de acuerdo con ellos, especialmente con el clan Huesos en el Pelo. Esto no puede resolverse con una simple tirada de habilidad, sino que es necesario superar algunos escollos para poder comunicarse con ellos (al menos sin magia mediante) y más aún para convencerlos. Estos escollos son principalmente el idioma, pues los grimórlocks de Bosquepétreo hablan una lengua propia llamada lengua de Bosquepétreo, ampliamente desconocida y que consiste en una combinación de chasquidos y gritos profundos, además de sus propios ritos religiosos. Estas diferencias pueden salvarse a través de soluciones creativas o el estudio en el Torreón de los Sabios (ver parte II).

Encuentros en Bosquepétreo

Mientras los aventureros recorren el bosque, tira 1d20 por cada hora de viaje. Un encuentro tiene lugar con un resultado de 16-20. Suma 2 al dado si los aventureros viajan a ritmo **rápido** o si utilizan una fuente de luz, como antorchas o el conjuro *Luz*. Resta 2 si los aventureros viajan a ritmo **lento**. Para generar el encuentro, tira 1d8 y consulta la siguiente tabla:

1d8	Encuentro
1	Patrulla del clan Lomo Rocosó
2	Patrulla del clan Huesos en el Pelo
3	Patrulla de «viejos dioses»
4	Miembros de la Telaraña Argénteá
5	Víctimas de ataque
6	Escenario de batalla
7-8	Bestias salvajes

Patrulla del clan Lomo Rocosó: Grupos de 14 (4d6) grimórlocks buscando presas para cazar o miembros del clan Huesos en el Pelo que esclavizar y llevar hasta el Mundo de los Dioses. No atacarán a los aventureros, al menos de primeras, pero tratarán de seguirlos con sigilo (Sabiduría (Percepción) CD 18) para conocer sus intenciones. Si se ven superados, se dispersarán y tratarán de huir.

Patrulla del clan Huesos en el Pelo: Un pequeño grupo de 7 (2d6) grimórlocks buscando alimento. No atacarán a los aventureros, pero tratarán de seguirlos con sigilo (Sabiduría (Percepción) CD 18) durante unos minutos para conocer sus intenciones. Luego se marcharán, pues temen ataques de los Lomo Rocosó.

Patrulla de «viejos dioses»: Un grupo formado por 3 (1d4+1) grimórlocks xiónicos del clan Lomo Rocosó (ver bestiario). Están dominados por la red xiónica debido al cristal de la antigua desaladora y son enviados por el bosque para capturar esclavos que trabajen allí. A diferencia del resto de su raza, se comportan como autómatas y no tendrán dudas para atacar a los aventureros hasta su muerte. No responderán a ningún estímulo y su comportamiento debería levantar sospechas entre los aventureros, especialmente aquellos con capacidades psiónicas, que podrán sentir ligeramente la presencia de la red xiónica en los grimórlocks.

Miembros de la Telaraña Argéntea. A partir del día 3 (ver «Cronología de la búsqueda»), Vetranis Vezra comienza a enviar patrullas arañas a Bosquepétreo en busca del Templo del Auxilio. En caso de que sean interrogados, lo que pueden saber depende del día en el que tenga lugar el encuentro. Durante los primeros días tratarán de explorar por su cuenta, pero acabarán optando por capturar un grimórlock y obligarlo a guiarlos mediante conjuros de control mental. A partir del día 7 ya no tiene lugar este encuentro. Una patrulla está formada por seis miembros (ver bestiario).

Víctimas de ataque: Un grupo de 4 (1d8) grimórlocks Huesos en el Pelo malheridos recorren el bosque tras haber sido emboscados por el clan Lomo Rocoso. Su objetivo es llegar a su poblado y solo atacarán si se ven acorralados.

Escenario de batalla: Un pequeño claro en el bosque donde un grupo de Huesos en el Pelo se ha enfrentado a otro de Lomo Rocoso. Numerosos cadáveres, sangre y armas primitivas cubren el suelo, mostrando la crueldad de sus enfrentamientos. Investigar la escena puede revelar bastantes datos sobre su comportamiento, incluida la toma de esclavos. Es posible encontrar algún superviviente moribundo que pueda aportar información.

Bestias salvajes: Lanza 1d6. 1-2: 1 otyugh; 3-4: 1d3 basiliscos; 5-6: 1d6 ankhegs.

LOCALIZACIONES DE BOSQUEPÉTREO

En sus viajes por Bosquepétreo, los aventureros pueden llegar a las siguientes localizaciones destacadas. Siéntete libre de añadir nuevas localizaciones que consideres convenientes.

Poblado Uytäe

Junto al linde más cercano a Nuxvoh se encuentra este pequeño pueblo de pescadores y cazadores, un conjunto de diez casas sencillas, de paredes de piedra y tejado de alfarería, que albergan a casi treinta humanos, enanos y duérgar que pocas veces tienen relación con el exterior. El elemento más importante del poblado es un pequeño embarcadero en el río Xador, parada casi obligada para aquellos que desean adentrarse en Bosquepétreo. Sus habitantes prefieren mantenerse al margen del mundo y sus cazadores apenas se adentran unas millas en el lugar, pero son una buena fuente de información, tanto del interior del bosque como de otros posibles viajeros.

Pueblo del clan Lomo Rocoso

En un claro del bosque se encuentra el ancestral poblado de este clan grimórlock, formado por casi treinta chozas fabricadas con madera, de planta circular y techo de musgo y hongos, con algunas pequeñas partes reforzadas con piedras. Están dispuestas alrededor de los restos de una gran hoguera que se usaba para cocinar. También destaca una choza especialmente grande, con una puerta reforzada y un interior cubierto de barro y musgo. Allí, los grimórlocks almacenan los huevos de los basiliscos que crían a las afueras del pueblo. El lugar ha sido abandonado hace tiempo (unos meses), cuando todos marcharon a la antigua desaladora por orden de sus líderes, dejando atrás ancianos e impedidos.

Pueblo del clan Huesos en el Pelo

De estructura similar al pueblo Lomo Rocoso, sus veinticinco chozas albergan a más de cien grimórlocks, en su mayoría granjeros, ancianos y niños. Es un lugar lleno de vida, pero también de miedo a posibles ataques por parte del clan vecino, que les ha hecho formar cuatro patrullas de 12 grimórlocks que recorren las inmediaciones del lugar en todo momento. Allí reside también su chamán (sacerdote, **El Resurgir del Dragón**, página 368), un anciano que lidera el pueblo espiritualmente y que es quien toma la mayoría de las decisiones basándose en los

designios de los dioses. En los alrededores se encuentran también 2d4 basiliscos alimentándose pacíficamente de las rocas.

Cementerio de basiliscos

Este gran cráter en el suelo de origen desconocido, de 100 pies de diámetro y 30 pies de profundidad, está cubierto de los restos óseos de más de cien basiliscos de gran tamaño, y es que los basiliscos más ancianos se acercan a este cráter y se quedan en su interior hasta morir. Los grimórlocks jóvenes acuden en ocasiones hasta aquí y ponen a prueba su valor bajando hasta los huesos y buscando tesoros bajo ellos, lo que creen que enfada a los espíritus de los animales muertos, que los perseguirán hasta la muerte. Actualmente, un enorme basilisco (97 puntos de golpe y Fuerza 19) anciano está rondando el lugar, esperando su momento.

Círculo de las leyendas

En el centro de un claro en el bosque, donde los árboles han sido talados o arrancados para despejar el terreno, se encuentra un círculo de estacas de madera, toscamente afiladas, formando una suerte de anillo en cuyo interior los chamanes grimórlocks han vislumbrado el futuro durante generaciones. Está decorado con huesos apilados con el tiempo, ofrendas a los dioses. La sangre seca tiñe el musgo del interior, en especial una pequeña roca situada en su centro que alberga varias armas rituales hechas de hueso. De hecho, entre ellas es posible encontrar un arma mágica, un regalo de sus dioses que descansa allí, dado que ningún grimórlock se atrevería a robar a un chamán. Es un hacha de mano hiriente (como la *espada hiriente*, **El Resurgir del Dragón**, página 290) fabricada completamente en hueso. Lógicamente, si los grimórlocks descubren que ha sido robada, montarán en cólera.

A pocos metros del círculo hay una gran roca partida, con una de sus paredes lisas cubierta de inscripciones en la lengua de Bosquepétreo. Es donde los chamanes graban mediante pinturas rupestres sus profecías para las generaciones venideras. En realidad, los grimórlocks adoran a Gram, aunque para ellos carece de nombre, y sus escasos rituales consisten en ofrendas de sangre y herramientas primitivas.

Una criatura que investigue las inscripciones durante unos minutos y supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 13 puede descubrir una profecía sobre unos «seres de fuera del bosque» que llegarán portando «armas de roca caliente» y ayudarán a los clanes a derrotar a los «dioses tiranos antiguos». Unos aventureros hábiles pueden usar esto para ganarse la confianza del clan Huesos en el Pelo haciéndose pasar por ellos.

La antigua desaladora

En el centro de Bosquepétreo se encuentra la antigua desaladora instalada por los khrysarlion, que extraía la sal de las aguas subterráneas que en su momento alimentaban el río cercano. Su estructura sigue enterrada bajo tierra, lo que provoca que esta parte del bosque esté más elevada, formando un montecillo. En su parte más alta, un gran cráter permite acceder a la antigua sala de control, donde se encuentra el fragmento de conocimiento correspondiente.

Este cráter, llamado el Mundo de los Dioses por los grimórlocks, está ahora protegido por patrullas del clan Lomo Rocoso, así que los aventureros tendrán que pasar con sigilo o enfrentarse a ellos. Son cuatro grupos formados por 12 grimórlocks y liderados por un grimórlock xiónico cada uno, que recorren por separado el perímetro del cráter buscando intrusos. Los aventureros deberán superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 13 para evitar ser detectados por alguna de estas patrullas antes de llegar al cráter.

Una vez en el cráter, es necesario descender hasta el fondo, 60 pies por debajo, trepando por la pared de roca (Fuerza (Atletismo) CD 11) o mediante algún sistema alternativo. Allí se encuentra la antigua cúpula, donde los líderes Lomo Rocoso

vigilan el cristal xiónico situado en el centro mientras coordinan la excavación donde trabajan los esclavos.

A. Cúpula central. Aquí se encuentra el fragmento de conocimiento, apoyado en un pedestal de acero. Está vigilado en todo momento por cuatro grimórllocks xiónicos, controlados por la red xiónica que emana del fragmento.

B. Túneles. Estos viejos pasillos metálicos conducen a otros lugares de la desaladora, aunque se encuentran completamente enterrados en la roca. Decenas de grimórllocks esclavos pasan las horas retirando piedras y excavando hasta morir de extenuación.

C. Almacén. Esta sala tiene una puerta de acero que los grimórllocks han sido incapaces de abrir (CA 17; 50 PG; inmunidad al daño por veneno y psíquico). En su interior hay varios armarios metálicos donde se puede encontrar una *bolsa de contención*, un *collar de adaptación* y una *poción de curación superior*. También hay una estatuilla de platino con forma de dragón, tallada por los khrysarlion y valorada en 3000 po.

TOCANDO EL FRAGMENTO XIÓNICO

La cúpula central de la desaladora alberga un fragmento xiónico. Cuando se activa el cristal de xion de esta sala, todos aquellos que lo toquen se verán arrastrados a la red xiónica de los khrysarlion una vez más. Quienes no hayan estado nunca quedarán enlazados a ella como ha ocurrido en ocasiones anteriores. En consecuencia, esta escena utiliza las reglas de «Jugando en la dimensión xiónica». En la dimensión xiónica tiene lugar la siguiente escena:

Extrañas constelaciones os observan desde el cielo de la noche. A vuestro alrededor, dos decenas de sombras permanecen quietas, observando y señalando lo alto de un acantilado frente a vuestra isla. Allí, una figura porta un poderoso bastón que rezuma energía arcana. Instantes después, todo comienza a temblar bajo vuestros pies. El mar se agita con fuerza y las islas, incluida la vuestra, comienzan a hundirse poco a poco en el fondo del mar. Entonces, una poderosa voz irrumpe en la escena:

– Este no es vuestro lugar. Este no es vuestro tiempo. Tratáis de robar nuestro conocimiento y lo pagaréis.

Las sombras parecen entonces percatarse de vuestra presencia.

Criaturas: Tras esta descripción, diez de las veinte sombras se transforman en necrarios de aspecto fantasmal (**El Resurgir del Dragón**, página 456) y atacan a los aventureros. Estos necrarios obtienen vulnerabilidad al daño psíquico, pero carecen del rasgo *Hedor*. Cada vez que uno de ellos sea destruido, otra sombra se transforma al final de ese turno. Nuevamente, los aventureros solo deben resistir los asaltos suficientes para que uno de ellos absorba el conocimiento del cristal resplandeciente (como se describe en la sección «Los tres fragmentos de conocimiento»). Aunque las aguas cubran la escena, ni los aventureros ni las sombras son afectadas por ello al tratarse de un recuerdo del plano onírico.

El Sepulcro Impío de Myrraxion

Según la información que se puede extraer del mapa de los Templos del Auxilio, uno de los fragmentos de conocimiento fue depositado en el sepulcro de Myrraxion, un khrysarlion que gobernó Nuxvoh y sus alrededores entre los años 1712 y 2242. Comparando la información del mapa con un mapa actual es posible descubrir que el sepulcro se encontraba en la actual zona de las minas de la casa Thekian, También es posible descubrir, mediante registros de la época, que el complejo quedó sepultado bajo tierra debido a los cambios geológicos que sufrió el lugar y nunca más fue visto de nuevo.

Actualmente, el sepulcro se encuentra enterrado en las profundidades donde los elfos han establecido una amplia red de minas. Se trata de una vasta extensión de túneles que recorre varias millas de distancia en diez niveles hacia abajo, donde los esclavos y patrullas conviven con todo tipo de monstruos, especialmente en los niveles inferiores, haciendo que solo los más hábiles o afortunados sobrevivan al día a día. Estas condiciones obligan a los elfos a enviar un gran número de esclavos a las minas para asegurar su funcionamiento.

RECORRIENDO LAS MINAS DE XION

Las minas de xion tienen una enorme extensión de túneles oscuros, no más anchos de 10 pies, cuya estructura varía constantemente. A diario colapsan túneles, se inundan o son pasto de las bestias, mientras que los esclavos abren nuevos caminos con la esperanza de que lo que encuentren sea una veta de metal y no la muerte. Por esa razón, no existe un mapa de las minas ni nada parecido. Los aventureros deberán recorrer este laberinto confiando en su instinto, buscando los túneles descendentes para alcanzar el Sepulcro Impío, que está situado en el octavo nivel de profundidad.

Para llegar la entrada del Sepulcro Impío, los aventureros deben recorrer los ocho niveles de la mina hasta la puerta que da a su interior. A efectos de juego, cada nivel requiere de 3 horas andando (unas 9 millas aproximadamente), 2 horas si se mueven **rápido** o 4 si van **lento**. Pasadas estas horas, es necesario superar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 para encontrar la senda y descender de nivel. Cada éxito permite a los aventureros seguir la senda correcta durante ese tramo y acceder a una zona de túneles más profundos, mientras que un fallo provoca que los aventureros den vueltas sin rumbo. Además, si fallan la prueba de Sabiduría (Supervivencia) por 5 o más, los aventureros sufren una de las complicaciones siguientes. Tira 1d10 para determinarla.

Complicaciones en las minas

1d10	Complicación
1-2	Derrumbe
3-4	Gas venenoso
5-6	Inundación
7-8	Polvo de carbón
9-0	Explosión

Derrumbe. Uno de los túneles por los que han estado viajando los aventureros se derrumba sobre ellos, producto de algún temblor desafortunado o alguna imprudencia por su parte. Cualquier criatura que se encuentre en el túnel debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 14; si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño contundente y, si tiene éxito, la mitad. Después de que el techo se caiga, el suelo del área está lleno de escombros, se convierte en terreno difícil y los aventureros deben gastar otra hora en volver a abrir el túnel para seguir avanzando o volver hacia atrás.

Gas venenoso. El túnel por el que están viajando está cubierto de un gas tóxico proveniente de las profundidades de la tierra. Cualquier criatura que se encuentre en el túnel debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14; si falla, recibe el estado envenenado durante las próximas 1d4 horas. Las criaturas que no necesitan respirar o que son inmunes al veneno tienen éxito automáticamente.

Inundación. El túnel por el que discurren los aventureros se inunda rápidamente tras la subida de caudal de algún río subterráneo, o el suelo se abre bajo sus pies cayendo a un lago subterráneo. Los aventureros deben superar tres pruebas de Fuerza (Atletismo)

CD 14 para salir nadando hasta un lugar seguro donde poder respirar. Solo se puede realizar una tirada por turno y aquellas criaturas con velocidad nadando tienen ventaja. Ten en cuenta las reglas de ahogarse (**El Resurgir del Dragón**, página 141).

Polvo de carbón. El aire de los túneles está lleno de estas partículas tóxicas que pueden causar daños a largo plazo y que en ocasiones se encuentra en altas concentraciones en una zona particular, provocando asfixia y dificultad de visión. Cualquier criatura que se encuentre en el túnel debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13; si falla, recibe 22 (5d8) puntos de daño por veneno y un nivel de agotamiento; si tiene éxito, solo recibe la mitad del daño. Un viento fuerte dispersará el polvo de carbón y permitirá cruzar el túnel sin problema.

Explosión. En el momento equivocado, una antorcha, ya sea de los aventureros o de unos desafortunados mineros, prende un gas inflamable y varios túneles colapsan en una explosión que lo cubre todo de llamas. Todas las criaturas que se encuentren en el túnel deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13: si fallan, reciben 36 (8d8) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.

Encuentros en las minas de xion

Mientras los aventureros recorren los túneles de las minas, tira 1d20 cada dos horas de viaje. En caso de que paren a descansar, haz una sola tirada por todo el tiempo de descanso. Un encuentro tiene lugar con un resultado de 17-20. Suma 2 al dado si los aventureros viajan a ritmo **rápido** o si utilizan una fuente de luz, como antorchas o el conjuro *Luz*. Resta 2 si los aventureros viajan **lento**. Puedes combinar el encuentro con una complicación si coinciden para crear una escena explosiva. Para generar el encuentro, tira 1d10 y consulta la siguiente tabla:

1d8	Encuentro
1	Esclavos morlocks
2	Pudín negro
4	Patrulla de guardias
5	Muertos vivientes
6	Guarida de trácnidos
7	Escuadra de las hachas de Sokzhan
8	Manto
10	Escuadrilla de mineros

Esclavos morlocks. Un grupo formado por 9 (2d8) esclavos morlocks que han acabado con sus guardias y viajan por los túneles en libertad, buscando a cualquier criatura a la que emboscar para robarles su equipo y alimentarse de los cadáveres. Los esclavos utilizan las estadísticas del matón (**El Resurgir del Dragón**, página 367).

Pudín negro. Ocultos en una oquedad en la pared de un túnel cualquiera, dos púdines negros (**El Resurgir del Dragón**, página 397) han anidado aquí esperando que alguien recorra su túnel para alimentarse de ellos. Un aventurero con una Percepción pasiva de 12 o más puede percatarse de la presencia de los púdines antes de ser sorprendido.

Patrulla de guardias. Los guardias de la casa Thekian patrullan los túneles vigilando a los grupos de esclavos más grandes o las zonas de minería más activas. Estas patrullas están formadas por cuatro veteranos (**El Resurgir del Dragón**, página 368), normalmente duérgan o elfos Bastarre, que controlan a 22 (4d10) esclavos encadenados.

Muertos vivientes. La radiación arcana del xion enterrado en las minas y la gran cantidad de criaturas que fallecen constantemente aquí convierte el lugar en un hervidero de muertos vivientes. Para determinar qué enemigos encuentran, lanza 1d6 (1: 1d2 engendros vampíricos; 2: 2d4 esqueletos de minotauro; 3: 1d6+1 necrarios; 4: 1d3 momias; 5: 1d3 tumularios; 6: 1 incorpóreo).

Guarida de trácnidos. Algunos túneles especialmente profundos son madrigueras de los monstruos arácnidos conocidos como trácnidos. Los aventureros deberán hacer frente a cuatro trácnidos (**El Resurgir del Dragón**, página 469) que tratarán de atrapar a algunos de ellos con sus telarañas para alimentarse más adelante. Si logran apresar a alguno, no tendrán problema en que el resto de aventureros huyan, quedándose en su madriguera a disfrutar de la captura.

Escuadra de las Hachas de Sokzhan. La casa Thekian ha movilizado a sus aliados duérgan, la compañía mercenaria de las Hachas de Sokzhan, para buscar el Sepulcro Impío y el fragmento de conocimiento. Si ya lo han localizado (a partir del día 9), podrían guiar a los aventureros en caso de que los hagan prisioneros o los sigan con sigilo. Si ya han logrado abrir el sepulcro (a partir del día 11), puede que estén transportando una parte de los tesoros de su interior. Cada escuadra está formada por cuatro mercenarios de Sokzhan (ver bestiario).

Manto. En los túneles más espaciosos, donde los techos altos y cubiertos de estalactitas proyectan sombras a la luz de las antorchas, la terrorífica criatura conocida como manto (**El Resurgir del Dragón**, página 450) se camufla a la espera de usar sus engaños. Un aventurero con una Percepción pasiva de 15 o más (10 o más si avanzan con sigilo) puede anticiparse a la emboscada del manto y sus duplicados.

Escuadrilla de mineros. En ocasiones, algunos mineros esclavos viajan en solitario por los túneles, quizás porque han escapado o porque les ha ocurrido algo a sus guardias. Su objetivo será encontrar una salida, y desconfiarán de cualquiera que se encuentren. La mayoría son humanos o morlocks, aunque puede encontrarse de todo. Con unas buenas tiradas sociales o una buena interpretación, es posible que los aventureros convenzan a alguno de ellos para guiarlos por las minas.

LOCALIZACIONES DEL SEPULCRO IMPÍO

Características generales

Suelos, techos y paredes. El sepulcro está construido dentro de un gran cubo de acero blindado, una estructura pensada para resistir el paso del tiempo y los desastres que ha llegado hasta la actualidad relativamente sólida. Golpear un muro o tratar de dañar su estructura tiene una CD 17 y cada sección de muro, de 10×10 pies, tiene 60 puntos de golpe. En toda la zona los techos tienen 20 pies de altura.

Puertas. Las puertas del sepulcro, desde la de entrada hasta las interiores y con la excepción del acceso a la sala D (la tumba auténtica), están construidas con acero y decoradas con pequeños grabados de oro. Tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Mediana. Se encuentran cerradas mediante un sistema mecánico de pernos de acero que solo permite abrirlas desde dentro. Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 26), rompiéndola (CA 18; 80 PG; inmunidad al daño por veneno y psíquico) o desmontando su mecanismo con Destreza (herramientas de ladrón) CD 18.

Iluminación. El sepulcro carece de luz, así que todas las salas están en **oscuridad**.

Defensas mágicas. Todo el sepulcro impío está protegido contra el viaje mágico por el conjuro *Interdicción*. La presencia de Myrrixion evita que las criaturas accedan a la sala D desde el Plano Astral, el Plano Etéreo, las Tierras Salvajes de

las Hadas, el Páramo Sombrío o mediante el conjuro *Desplazamiento de plano*. Por último, también protege de conjuros que permitan desplazarse mágicamente a través de sus paredes o transmutarlas, como *Transformar piedra* o *Fundirse con la piedra*.

Túnel de entrada

A medida que recorréis el túnel se hace más obvio que su estructura no es como las demás secciones de la mina. Se ensancha a cada paso que avanzáis y en algunos lugares la pared de roca viva muestra restos de mampostería antiquísima. Una enorme puerta preside el lugar, pero alguien la ha cubierto casi completamente de pesadas piedras, evitando que nadie pueda entrar ni salir.

Puerta. La puerta de entrada al sepulcro ha sido bloqueada con rocas por los mineros para evitar que alguna criatura malvada escapase de allí. Retirar las rocas implica varios turnos de trabajo y una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 16. Tras las piedras, una puerta estándar, como las del resto del complejo, está cerrada a cal y canto, aunque no posee trampas.

A. Sala de los guardianes

Esta gran sala de entrada es una estancia con el suelo de mármol y las paredes cubiertas de textos en lengua de los khry-sarlion. La única excepción es la pared sur, cubierta por una decena de sarcófagos de piedra, sin ninguna indicación, completamente cerrados. Un frío de ultratumba cubre toda la sala. Unos pequeños escalones acceden a la sala B.

Textos. Los textos de las paredes recogen los principales logros en vida de Myrraxion, principalmente la construcción de diferentes ciudades, represión de rebeliones de esclavos y la dirección del criadero de mutantes de la región. No se habla en ningún momento de la causa de su muerte.

Criaturas. En los sarcófagos se encuentran los cadáveres de los siervos más fieles de Myrraxion, cuya esencia ha sido atada eternamente a esta estancia con la misión de evitar que nadie ataque a su antiguo amo. Por cada persona que entre en la sala, un tumulario (**El Resurgir del Dragón**, página 471), hasta un máximo de diez, sale de uno de los sarcófagos para acabar con ellos. Al ser destruidos, los tumularios regeneran su cuerpo dentro de los sarcófagos en 1d4 horas, volviendo a estar disponibles para atacar.

B. Sala del mecanismo

Esta amplia sala carece de decoración. Únicamente hay dos puertas en sus paredes, una igual a las demás (sala C) y otra mucho más pesada y con un mecanismo de apertura complejo (sala D): junto a ella, una circunferencia metálica anclada a la pared, como si fuese un volante, permite apuntar en una dirección determinada a través de una flecha grabada en su superficie. A su alrededor, decenas de ruedas dentadas, cadenas y engranajes parecen conectar el volante con la puerta. En la circunferencia del volante se encuentran los números del 0 al 9 en lengua de los khry-sarlion y, un poco más arriba, un pequeño enigma que reza: «¿Cuántos ónices deben forjar los artesanos para abarcar los grandes logros del poderoso Myrraxion?».

Mecanismo. Aunque la solución parece consistir en girar el volante y señalar el número, en realidad se trata de un falso enigma creado para enredar a posibles saqueadores. Para abrir la puerta a la sala D (la tumba auténtica), solo es necesario hacer girar el volante una vuelta completa. Sin embargo, la dificultad radica en descubrir que falta un engranaje en el mecanismo, sin el cual los movimientos del volante se pierden y no sirven para nada. Ese engranaje no existe y debe ser forjado a propósito para hacerlo funcionar o utilizar alguna solución creativa alternativa. Descubrir la pieza que falta requiere investigar detenidamente y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15. La pieza puede fabricarse en el Torreón

de los Sabios o cualquier forja bien equipada, aunque deberías premiar otras soluciones creativas.

Trampa. En la entrada a esta sala hay dos baldosas con una trampa de placa de presión. Cuando se colocan 30 o más libras de presión sobre una de estas baldosas, se activa un pequeño dispositivo alimentado por un diminuto cristal de xion, creando una explosión eléctrica a su alrededor. Todas las criaturas que se encuentren a 20 pies de una de las dos baldosas deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14; si fallan, reciben 33 (6d10) puntos de daño eléctrico y, si tienen éxito, la mitad. Detectar la placa de presión en el suelo tiene una CD 14.

Puerta a sala C. Esta puerta es una puerta ordinaria, igual al resto del sepulcro, cerrada a cal y canto. Incluye una pequeña trampa de dardos venenosos que se dispara cuando alguien trata de abrirla (ataque +5, daño 4d4). La CD para ver los orificios es 11. Es especialmente obvia para invitar a posibles saqueadores a acceder a la sala C, una falsa tumba.

Puerta a sala D. Esta puerta está especialmente blindada, mucho más gruesa que las demás y reforzada mediante rituales arcanos. Carece de cerradura y puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 30), rompiéndola (CA 18; 100 PG; inmunidad al daño por veneno, psíquico y cortante, contundente y perforante de fuentes no mágicas) o utilizando el mecanismo de la sala.

Tesoro. Engarzados en algunas partes del mecanismo es posible encontrar 14 perlas plateadas por valor de 100 po cada una.

C. La falsa tumba

La sala está cubierta de inscripciones mágicas que relucen en la oscuridad. En el centro, un pedestal soporta un cristal de xion cilíndrico con un brillo verdoso. Al fondo, un enorme sarcófago de piedra observa la escena.

Esta sala es una tumba falsa destinada a acabar con posibles ladrones de tesoros y otros saqueadores. El fragmento xiónico es únicamente una trampa y el sarcófago está vacío.

Fragmento xiónico. En el centro de la sala se encuentra un cristal de xion de forma cilíndrica, de 8 pies de alto y 1 pie de diámetro, fijado por una estructura metálica al suelo y al techo. Cuando una criatura lo toque o golpee, explota causando un poderoso pulso psiónico a todos los presentes y quedando el cristal reducido a poco más que polvo. Todas las criaturas en la sala deben hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 13; si fallan, reciben 22 (4d10) puntos de daño psíquico y, si tienen éxito, la mitad.

Criaturas. Un incorpóreo (**El Resurgir del Dragón**, página 444) que está atrapado en el interior del fragmento xiónico quedará libre tras la explosión para atacar a los aventureros. Se trata del mayordomo personal de Myrraxion.

Puerta secreta. En la pared del pasillo hay una puerta secreta que accede directamente a la verdadera tumba (sala D). Es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 para encontrarla y una de Fuerza CD 15 para abrirla.

D. La tumba de Myrraxion

Esta sala alberga en el centro un sarcófago de acero decorado hermosamente con oro y plata, tallado con el aspecto de uno de los Peregrinos de la antigüedad, con una máscara majestuosa y dos espadas en las manos. No contiene restos físicos, pues el cuerpo de Myrraxion estaba hecho de energía negativa, pero su espíritu y su mente fueron atados a esta sala y los aventureros con capacidades psiónicas podrán notar una poderosa presencia.

Criaturas. El espíritu de Myrraxion está aquí, pero solo puede interactuar o ser visto en la dimensión xiónica, así que esperará a que los aventureros accedan a ella a través del cristal de xion de la sala E y se lanzará a atacarlos por mancillar su tumba.

Tesoro. Dentro del sarcófago puede encontrarse un mandoble de xion forjado y unas *botas aladas*, y de la tapa es posible arrancar 13 esmeraldas algo desgastadas por valor de 250 po cada una. Una tirada exitosa de Inteligencia (Investigación) CD 18 permite descubrir un cajón secreto con una varita de glifos khrysarlion similar a la encontrada bajo el monasterio de Methnos en **Locura en las Profundidades**. Alberga una única carga del glifo de liberación (**Fuegos Exánimes**, página 32).

E. El mapa del Auxilio

Al igual que la sala C, esta sala alberga un fragmento xiónico, que en este caso es el verdadero mapa del Auxilio. Cuando el cristal de xion de esta sala es activado, todos aquellos que lo toquen se verán arrastrados a la red xiónica de los khrysarlion una vez más. Quienes no hayan estado nunca quedarán enlazados a ella como ha ocurrido en ocasiones anteriores. En consecuencia, esta escena utiliza las reglas de «Jugando en la dimensión xiónica». En la dimensión xiónica tiene lugar la siguiente escena:

Os encontráis en un enorme salón subterráneo, con un amplio portal de transporte al fondo, apagado pero rodeado de maquinaria xiónica. Las paredes retumban y el lugar parece hundirse en la tierra por momentos. En el centro del salón, una figura humanoide se retuerce y grita de dolor, golpeada por la energía que brota de la máquina. Sabéis que se trata de una tortura brutal, pero vuestro papel es el de jueces y espectadores. Los líderes han determinado que es un castigo merecido. De pronto, una poderosa voz irrumpe en la escena:

– Podréis destruir mi forma física, pero mi espíritu acabará con todos vosotros. No sois más que necios que se creen dioses.

Frente a la figura torturada, un cristal de xion resplandece.

HITOS DE LA HISTORIA

Cada fragmento de conocimiento recogido. Hito mayor: 1100 PX por aventurero.

Alcanzar los restos de la Torre de Fulgor. Hito intermedio: 750 PX por aventurero.

Superar el pasillo electrificado de la Torre de Fulgor. Hito menor: 350 PX por aventurero.

Pactar pacíficamente con el clan Huesos en el Pelo. Hito menor: 350 PX por aventurero.

Alcanzar la antigua desaladora. Hito intermedio: 750 PX por aventurero.

Alcanzar el Sepulcro Impío. Hito intermedio: 750 PX por aventurero.

Resolver el mecanismo del Sepulcro Impío. Hito menor: 350 PX por aventurero.

Criaturas. Tras esta descripción, los aventureros son atacados por el espíritu de Myrraxion (ver bestiario). Todo el entorno, incluyendo la maquinaria, forma parte de los recuerdos oníricos de Myrraxion y no es posible interactuar con ellos, son más bien ilusiones. Sin embargo, alguien con un *glifo de desplazamiento* puede usar su poder para manipular las palancas de la máquina ilusoria, lo que causa dolor al espíritu del khrysarlion. Por cada acción destinada a mover las palancas, Myrraxion (cuya representación en el recuerdo es la figura humanoide que sufre en el centro de la máquina) sufre 2d10 puntos de daño mental y debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 para no quedar aturdido durante su próximo turno.

Tesoro. Rebuscando en la sala se pueden encontrar unos antiguos viales que contienen dos *pociones de curación superior* y un *ungüento de etereidad*.

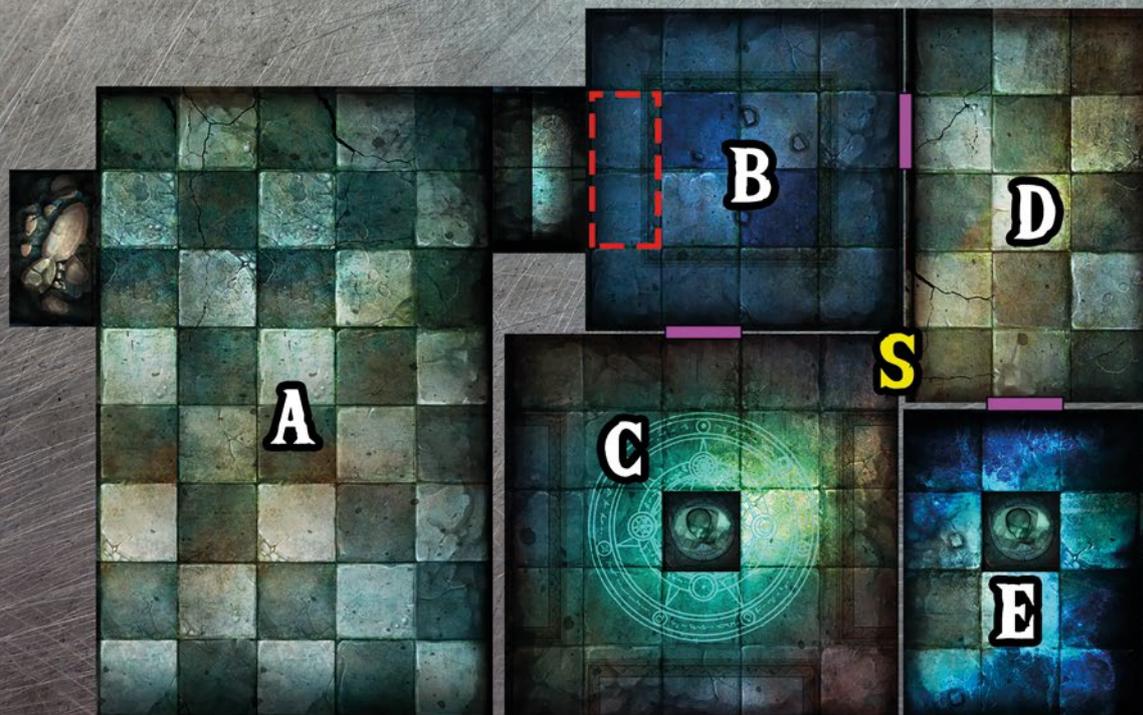
CUARTA PARTE: GLORIA PARA LA CASA THEKIAN

A partir del día 15, cuando Vetranis Vezra haya encontrado los tres fragmentos de conocimiento (o no, si los aventureros han destruido o protegido alguno), una gran luz púrpura iluminará una isla frente a la ciudad y varios barcos de la casa Thekian partirán hacia allí. Si lo deseas, puedes introducir pistas que terminen por

conducir hasta el criadero de los mutantes durante la parte III, rumores en la ciudad o entre los exploradores de la casa Thekian. Si las extrañas luces no llaman la atención de los aventureros como para acercarse a explorar, todas las pistas sobre Vetranis conducirán allí, a la fiesta que lord Thekian ha organizado en su interior.

Mapa recreado con
DRAGON GROUND SET VOL. 1

EL SEPULCRO IMPÍO





A medida que avance el tiempo y Vetranis se haga con el conocimiento de los khrysarlion, lord Thekian se preparará para su gran triunfo personal: la activación del criadero de mutantes de Nuxvoh, cuyos arcanomantes han sido incapaces de activar en décadas pese a transportar cristales de xion cargados desde la superficie. Gracias al conocimiento de los Templos del Auxilio, Vetranis, a través del remedo que suplanta su lugar, es capaz de acceder a la sala de control de los criaderos y activar los procesos de arranque, otorgando a sus aliados un arma realmente poderosa. Sin embargo, Vetranis no tiene ningún aprecio por los esclavistas y considera que su alianza se debe solo a un bien mayor. Por ello, como hizo en Ulimazz con la Cábala de la Armonía Celeste, una vez tenga lo que quiere, acabará con todo para no dejar cabos sueltos que sus enemigos puedan seguir y que los elfos no supongan una amenaza para sus planes. Si los aventureros no lo evitan, tras activar el criadero, el remedo provocará la explosión de los cristales de xion que alimentan las profundidades del lugar, arrasando completamente la isla y a todos los que se encuentren allí y anegar la ciudad de Nuxvoh con el consecuente tsunami, sin importar las bajas.

El criadero de mutantes

El criadero de los khrysarlion está construido bajo una pequeña isla en el mar Cetrino, a dos millas al norte de Nuxvoh. Lo único que sobresale a la superficie es una gran chimenea pétrea y un pequeño edificio construido a su alrededor, con una única puerta de acceso. La manera más fácil de viajar allí es en barco, aunque eso podría implicar una pequeña escaramuza contra alguna embarcación de los elfos Bastarre que vigile la zona. Otras opciones son ir volando o mediante algún método de teletransporte.

A. EMBARCADERO DE LA ISLA DANÄRI

Un embarcadero cubierto de verdín, tallado en la propia piedra de la isla, permite atracar a varios barcos pequeños y acceder por unas escaleras desgastadas a su zona principal. Allí, una lóbrega y destartalada chimenea proyecta una luz púrpura hacia el cielo.

Este es el único lugar donde atracar un barco en Danäri. Hacerlo en cualquier otro lugar del islote lleva inevitablemente a que las olas golpeen el barco contra las paredes de rocas afiladas. La luz proveniente del núcleo de xion que se escapa por la chimenea ilumina todo el lugar con **luz tenue**. La piedra está resbaladiza y cubierta de verdín, por lo que es fácil resbalar si se intenta correr por aquí.

Junto a la chimenea que cubre el centro de la isla, a pocos metros del embarcadero, se encuentra un pequeño edificio de piedra anexo, con una puerta metálica que permite acceder a su interior.

Criaturas. Tres exploradores Thekian (ver bestiario) vigilan la puerta de entrada al edificio anexo a la chimenea, dos junto a ella y el último subido al tejado del edificio para ver mejor. En caso de ataque, uno de ellos entrará corriendo en el criadero para advertir del ataque a sus compañeros de la entreplanta (sala C), aunque no molestará a los invitados a la fiesta por el momento. Carecen de antorchas o fuentes de luz más allá de la que emana de la chimenea, así que cualquier aventurero puede tratar de moverse con sigilo para evitar que lo vean acercarse (Destreza (Sigilo) CD 14).

Tesoro. Entre todos los soldados portan ocho amatistas de 100 po cada una y 742 po.

B. SALA DE LA CHIMENEA

La puerta accede a gran sala de tonos pálidos, iluminada por varias ristas de luces alquímicas contenidas en viales amarillentos e incrustados en las paredes. De su interior emerge un olor intenso y agrio acompañando a un aire caliente y saturado. Una docena de elfos ataviados con túnicas de tonos cobalto revisan las diferentes luces, conductos metálicos y válvulas siseantes que surgen de la pared del fondo.

Doce arcanomantes Bastarre, a las órdenes de la casa Thekian, supervisan desde este lugar el proceso de arrancado del núcleo por parte de Vetranis Vezra. Consideran que su labor es muy importante, pues, si algo sale mal (y saldrá...), las luces lo indicarán con tiempo suficiente como para tomar medidas, aunque realmente tienen poca idea de cómo funciona el lugar. Saben todo lo que está ocurriendo abajo, así que son una buena fuente de información si los aventureros son capaces de interrogarlos.

Criaturas. Los doce arcanomantes son magos con conocimiento de la tecnología antigua, pero son principalmente eruditos y estudiosos, por lo que no suponen una amenaza para los aventureros. Si necesitas estadísticas para ellos, puedes utilizar las del acólito (**El Resurgir del Dragón**, página 362). No querrán combatir y tratarán de rendirse o apartarse, aunque se negarán a abandonar la habitación. «Podríamos morir todos si algo sale mal», tratarán de explicar a cualquiera que los obligue a salir.

Puertas. A la derecha, una puerta abierta permite acceder a unas escaleras de caracol que se hunden en las profundidades del suelo, hacia los niveles inferiores (sala C). A la izquierda, otra puerta concede acceso a un círculo de teletransporte, la manera más rápida de viajar hasta la cúpula inferior (sala D), pero se encuentra apagado. Únicamente se activa al detectar sobre él a una criatura que haya absorbido al menos un fragmento de conocimiento, teletransportándola a ella y a todos los que se encuentren a 10 pies.

C. ENTREPLANTA

Las escaleras descienden durante 150 pies hasta llegar a una pequeña entreplanta donde los elfos han establecido un control de seguridad. Al otro lado, las escaleras siguen descendiendo otros 150 pies hasta la sala D.

Criaturas. Cuatro exploradores Thekian (ver bestiario) descansan aquí, controlando el paso de los invitados. Atacarán a cualquier desconocido que no sea un elfo, y uno de ellos bajará a informar al resto de la guardia del posible ataque. Si han sido advertidos del ataque, estarán parapetados tras las cajas, listos para disparar contra la puerta.

Tesoro. Hay varias grandes cajas de madera repartidas por el lugar, que hace las veces de almacén de una parte de los suministros de la fiesta. Contienen frutos secos, botellas de vino, empanadas de pescado y dulces de miel. Una prueba exitosa de Inteligencia (Investigación) CD 13 permite encontrar escondidas en las cajas 9 botellas de exótico licor de Amastán por valor de 250 po cada una.

D. SALÓN DE FIESTAS

Tras la puerta encontraréis una espaciosa sala circular bajo una cúpula metálica de luces nibeas. El ambiente está cargado de humedad y el ruido de decenas de conversaciones reverbera contra las paredes. Sobre un suelo de metal pulido pero oscurecido por el polvo de varios siglos se han dispuesto mesas para un banquete, a cuyo alrededor una veintena de nobles Bastarre parecen esperar algo importante.

Aquí se encuentra Corlath Thekian, gobernador de Nuxvoh, y veinte nobles de la ciudad a los que ha invitado al evento. También es posible ver, moviéndose entre ellos, a una decena de esclavos a su servicio. Las mesas tienen comida y bebida en abundancia y a su alrededor se reparten diferentes grupos de charla distendida. Corlath se encuentra siempre cerca de la puerta a la sala F (la sala de control), esperando que Vetranis salga de allí con buenas noticias y él pueda comenzar su discurso. Si los aventureros son capaces de pasar desapercibidos ante los guardias (Percepción pasiva 14), podrían colarse a los almacenes (sala E) o incluso sumarse a los invitados mediante el uso de magia, disfraces o alguna otra solución creativa.

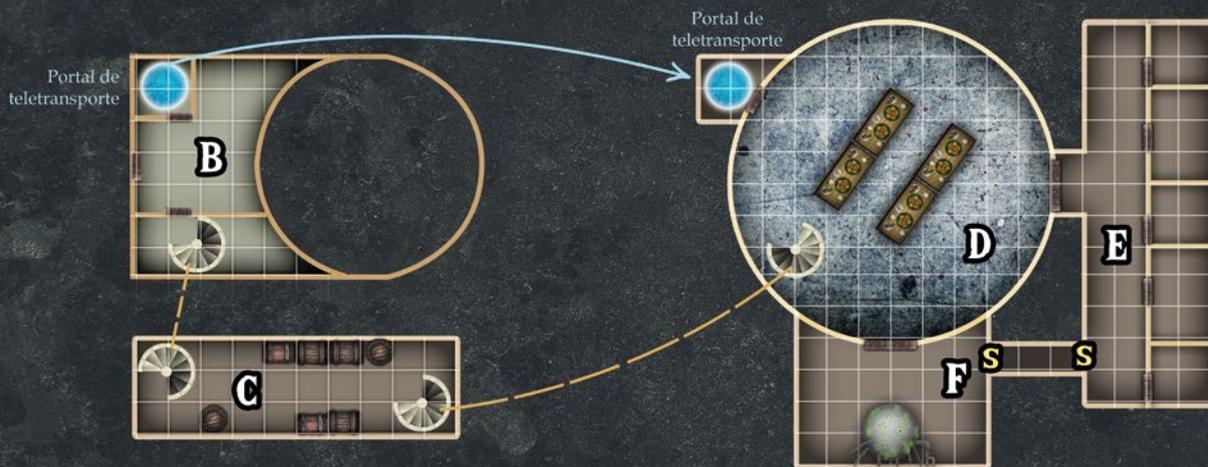
Criaturas. Además de aquellos que hayan podido llegar hasta aquí de estancias anteriores, cuatro exploradores Thekian permanecen en todo momento en esta sala, velando por la seguridad del evento. Si detectan el ataque antes de que llegue aquí, avisarán a Corlath, pero este les ordenará mantener la calma para que nada fastidie su momento triunfal.

Si el combate llega a esta sala abiertamente, los nobles y sus esclavos tratarán de huir, tanto a la sala E como por las escaleras, para evitar ser dañados. Corlath (ver bestiario) tratará de mantener la calma y confiará en que los exploradores controlen la situación rápidamente, pero, si ve que la cosa se complica, se lanzará al combate, totalmente furioso, tras lanzarse *Armadura de mago*, *Falsa vida* y *Piel de piedra*.

Puertas. En un lateral, una puerta estándar accede a los antiguos almacenes del criadero (sala E), adonde los invitados de la fiesta pueden acceder sin problemas. En el sur, una puerta blindada permite el acceso directo a la sala de control (sala F). Sin embargo, esta puerta solo se abre al detectar junto a ella a una criatura que haya absorbido dos o más fragmentos de conocimiento (o dos criaturas que hayan absorbido uno), volviéndose a cerrar en cuanto entren.

Tesoro. Corlath porta una espada larga de xion y mithril y una bolsa con 13 topacios (250 po cada uno) y 6 cuarzos amarillos (50 po cada uno), además de 120 ppt.

EL CRIADERO DE LOS MUTANTES



E. ALMACENES

Antaño estas pequeñas estancias eran utilizadas como almacenes por los operadores del criadero. Ahora han sido despejadas por los trabajadores de la casa Thekian para usarlas como despachos privados durante la fiesta. En varias de ellas es posible encontrar a diversos nobles realizando tratos, negociando en privado o incluso en situaciones más íntimas, convencidos de que nadie los molestará.

Tesoros. Si se revisan en detalle todas las salas, es posible encontrar algunos suministros guardados por los trabajadores y otros elementos antiguos que los trabajadores se han limitado a guardar en viejas cajas.

Alguien que investigue el lugar con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 13 puede percatarse de que una de las puertas de acceso a un almacén se encuentra cerrada y la manilla ha sido arrancada para evitar que nadie pueda entrar. En su interior hay una escena perturbadora: sobre unas cajas reposa el cadáver reciente de una semielfa, envenenada hace pocas horas, ataviada con exóticas ropas marineras y equipada con un *collar de adaptación* y una pistola incineradora. Un personaje con un trasfondo marino, como pirata, o que supere una prueba de Inteligencia CD 12 puede reconocerla como Alanæ Luz de Sangre, una famosa capitana pirata y miembro del consejo pirata de Thraxil (ver **Guía de Campaña de El Espolón**, página 16). También es posible percatarse de que su medallón de acceso a Thraxil no se encuentra por ningún lado.

Puerta secreta. Una puerta secreta permite acceder a la sala de control (sala F) por un pasillo de seguridad. Es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16 para encontrarla y otra de Fuerza CD 15 para abrirla.

F. SALA DE CONTROL DE LA INSTALACIÓN

El centro de esta amplia sala aséptica está ocupado por una esfera metálica de tres pies de diámetro que levita sobre el suelo. Sobre su superficie pulida se desplazan centenares de caracteres en la lengua de los Peregrinos con una luz verdosa y brillante, mientras que decenas de cadenas y tubos metálicos surgen de su parte superior y se adentran en el techo. Frente a ella, Vetranis Vezra realiza extraños movimientos con las manos que parecen alterar la información mostrada en la esfera. Con un último giro de muñeca, la esfera se tiñe de letras en tonos carmesí.

– No tenéis nada que hacer aquí. Mi labor ha concluido y pronto Voldor será un lugar mejor. Preparaos para morir – dice Vetranis encarándose hacia vosotros. Sus ojos refulgen de energía xiónica.

En esta sala de control se encuentra el remedo esclavizado por Vetranis, obligado a asumir su papel hasta el final. Cuando escuche ruido de combate o de alarma en las salas anteriores o los aventureros entren en la sala por primera vez, detiene las comprobaciones y activa la secuencia de sobrecarga de la instalación, lo que otorga a los aventureros y a cualquiera que

HITOS DE LA HISTORIA

Derrotar a Corlath Thekian. Hito menor: 450 PX por aventurero.

Llegar a la fiesta sin llamar la atención. Hito intermedio: 900 PX por aventurero.

Evitar la explosión. Hito mayor: 1400 PX por aventurero.

Descubrir la verdadera forma del remedo. Hito mayor: 1400 PX por aventurero.

esté en el lugar 300 segundos (50 asaltos) antes de que todo explote, volatilizandolo la isla y generando un pequeño tsunami que golpeará Nuxvoh poco después.

Maquinaria. Una criatura con conocimiento de la lengua de los khrysarlion puede leer los datos de la pantalla y, si supera una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 13, conocer lo que está a punto de ocurrir y estimar el tiempo restante para la explosión. Una criatura con conocimiento de la lengua de los khrysarlion y que haya absorbido uno o más fragmentos de conocimiento puede dedicar 4 turnos a interactuar con la esfera para realizar una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 30 y detener el proceso si la supera.

Criatura. El remedo de Vetranis es el único enemigo en esta sala, y no dudará en atacar a los aventureros, aunque tratará de ganar tiempo hablando con ellos si se lo permiten. Imitará los discursos de Vetranis y pedirá a los aventureros que se rindan y dejen de actuar contra sus planes. Si Alorus Phauzka se encuentra en la escena, tratará de convencer una vez más a Vetranis de que se rinda antes de que sea tarde, pero sus esfuerzos serán fútiles. Una vez comience el combate, se percatará de que sus métodos son muy diferentes a los del Vetranis que él conoce.

Antes del combate. El remedo se lanzará *Falsa vida* en cuanto oiga ruido de combate en las salas adyacentes. Cuando alguien intente entrar en la sala, se lanzará *Acelerar* y desenfundará su daga y su varita. Si se diese la situación de que Vetranis no ha obtenido ninguno de los fragmentos xiónicos, aunque habrá logrado acceder hasta la sala de control, el remedo es incapaz de hacer funcionar la máquina, de modo que alterará sus planes para manipular a los aventureros y que le ayuden a activar la maquinaria. En caso negativo, tratará de matarlos y buscar una solución después.

Durante el combate. Su primera acción del combate será convocar un *Muro de fuego* tras los aventureros para evitar que escapen o se retiren, así como posibles llegadas de refuerzo. En ese mismo turno, utilizando su rasgo *Conjuros acelerados*, lanzará *Tentáculos negros* sobre aquellos aventureros que parezcan más débiles. Si alguien se acerca a él, utilizará *Toque vampírico* para defenderse. Si alguien trata de manipular la maquinaria en su presencia, le lanzará *Inmovilizar persona*. Por supuesto, el remedo combatirá hasta la muerte, momento en que su cadáver tomará su auténtica forma, un humanoide alargado y de piel plateada sin apenas rasgos identificables.

Tesoros. El remedo porta una *varita de golpe de rayo*, una *túnica de objetos útiles* y 14 gemas variadas de 100 po cada una.

G. ACCESO A LOS CRIADEROS

Estas escaleras descienden a una vasta red de pasillos y almacenes, en buena medida desgastados por el paso del tiempo, donde se realizaban los experimentos del criadero. Es un lugar peligroso, donde uno puede perderse durante horas, pero poco relevante para el transcurso de la aventura.

¿QUÉ HA OCURRIDO CON ALANÆ?

El cadáver de Alanæ Luz de Sangre (sala E) es un elemento extraño en la aventura, incluso para el director de juego. Se trata de una pequeña pista para el siguiente capítulo, un cabo suelto que dejará a los jugadores con la mosca detrás de la oreja. Si no la encuentran, tampoco pasa nada, sencillamente tardarán un poco más en descubrir lo que ocurre: Vetranis tenía tratos con la capitana, hasta que días antes de la activación del criadero la envenenó para robarle su amuleto y a su tripulación, obligando a uno de sus remedos a ocupar su lugar como próximo paso para sus planes.

CONCLUSIÓN

Con la obtención de los fragmentos del conocimiento de los khrysarlion, Vetranis Vezra y sus conjuradores ya están preparados para el próximo paso de su plan y abandonarán Vajra para siempre. El éxito de Vetranis en este capítulo puede verse empañado por los actos de los aventureros, que pueden haberle privado de alguno de los fragmentos si han sido suficientemente rápidos, lo que será muy relevante en los siguientes capítulos. Sin embargo, esto no lo detendrá, pues confía en compensar la pérdida con su extenso entendimiento de los khrysarlion y espooleado subconscientemente por la Gran Sabiduría Ancestral. De igual manera, los aventureros han tenido en este capítulo la oportunidad de hacerse con una poderosa herramienta para combatir a los conspiradores y que resultará útil en sus próximos pasos, aunque esto los retiene en las garras de la red xiónica y la Gran Sabiduría Ancestral que la gobierna.

Tras los sucesos en el criadero de los mutantes, la situación se calmará durante una temporada y será el momento de recuperarse y poner en orden las ideas. Con la muerte del falso Vetranis Vezra surge una serie de dudas entre sus enemigos. Algunos creerán, o querrán creer, que Vetranis siempre fue un remedo y que con su muerte todo ha terminado, pero aquellos que han tenido una relación más intensa con él, como Alorus Phauzka o el duque Enskel, estarán seguros de que se trata de una nueva treta del psiónico, y apostarán por utilizar todas las herramientas a su alcance para descubrir su próximo movimiento.

La relación de Kherfae con los aventureros será clave en el futuro, aunque por el momento preferirá mantenerse al margen y ver cómo se desarrollan los hechos, rondando la idea de actuar directamente por primera vez en siglos. No es descabellado tampoco que acompañe a los aventureros a la superficie, donde puede vigilar a los conspiradores más de cerca.

Sin embargo, en las próximas semanas Vetranis y sus asociados van a desarrollar sus planes en el más absoluto secretismo y, dado que han dejado pocos cabos sueltos, los aventureros tendrán que esperar pacientemente hasta la próxima oportunidad. En consecuencia, la campaña entra ahora en una pequeña pausa, un descanso para recuperarse tras tanta persecución frenética, donde los aventureros pueden tomar aire, viajar de nuevo a Azur u otra ciudad de su elección y vender tranquilamente lo saqueado mientras se encargan de sus propios asuntos, pues la Conjura del Renacer está próxima a su objetivo final y pronto los aventureros tendrán que enfrentarse a una tormenta dispuesta a arrasarse Voldor.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Kherfae de Nuxvoh (Rhadaphylax)

Humanoide Mediano (enana), caótico bueno

Clase de Armadura: 11 (14 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 67 (15d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	12 (+1)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +6

Habilidades: Arcanos +10, Engañar +6, Historia +10, Investigación +7, Perspicacia +6, Religión +7



MAESTRO ESCLAVISTA CORLAITH THEKIAN

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Común, élfico, enano, dragón y Peregrino

Desafío: 7 (2900 PX)

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

Renacer de dragón. Si es destruida, su cuerpo mantiene la forma de enana y Rhadaphylax renace en su forma de dragón de oropel adulto en 1d10 días en una localización secreta cercana.

Lanzamiento de conjuros. Rhadaphylax es una lanzadora de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). Rhadaphylax tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Ilusión menor, Mano de mago, Prestidigitación

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Armadura de mago, Comprensión idiomática, Protección contra el mal y el bien, Hechizar persona

Nivel 2 (3 espacios): Aura mágica del arcano, Localizar objeto, Sugestión

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Indetectabilidad

Nivel 4 (3 espacios): Localizar criatura, Sanctasanctorum privado

Nivel 5 (1 espacio): Vínculo telepático

Acciones

Bastón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d6-1) puntos de daño contundente, 3 (1d8-1) puntos de daño contundente si se esgrime con dos manos.

Rayo de fuego. *Ataque de conjuro a distancia:* +7 al ataque, alcance 120 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d10) puntos de daño por fuego.

Nyborghal, monarca del Erial Cristalino

Gigante Enorme, neutral maligno

Tras ser expulsada de su tribu después de un intento fallido de hacerse con el liderazgo, la gigante de fuego Nyborghal viajó por Vajra buscando vengarse de los suyos. Atraída por las leyendas del Erial radiactivo, se internó en busca de objetos mágicos y reliquias de los Peregrinos, pero, tras meses de vagar sin rumbo, lo único que encontró fue locura y radiación arcana, además de una tosca pero efectiva pinza mecánica con la que ha sustituido su brazo izquierdo. Nyborghal ya era violenta y cruel antes de caer en la influencia del xion, y ahora la cosa es mucho peor. Sufre varias locuras como consecuencia de las mutaciones, entre las que se encuentra una afición insana por el asesinato, escuchar voces que le susurran todo tipo de locuras y una paranoia constante.

Clase de Armadura: 16 (piel escamada)

Puntos de golpe: 187 (15d12+90)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	8 (-1)	9 (-1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +11, Con +10, Car +5

Habilidades: Arcanos +3, Atletismo +11, Historia +3, Percepción +3

Inmунidades al daño: Fuego

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Común y gigante

Desafío: 9 (5000 PX)

Biología insólita. Cualquier golpe crítico que se haga contra Nyborghal se convierte en un golpe normal.

Acciones

Multiataque. Nyborghal realiza dos ataques, uno con su mangual y otro con su pinza mecánica.

Mangual. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8+7) puntos de daño cortante.

Pinza mecánica. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 29 (4d10+7) puntos de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, queda agarrada (escapar CD 15). Nyborghal solo puede agarrar a un objetivo.

Roca. *Ataque de arma a distancia:* +11 al ataque, distancia 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 29 (4d10+7) puntos de daño contundente.

Miembro de la Telaraña Argétea

Humanoide Mediano (araina), neutral maligno

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +2

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

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Germanía, común y araina

Desafío: 2 (450 PX)

Múltiples brazos. El miembro de la Telaraña Argétea tiene dos brazos adicionales. Tiene un segundo uso sin coste para interactuar con un objeto o rasgo del entorno por turno. También puede empuñar armas con ellos.

Trepar como una araña. El miembro de la Telaraña Argétea puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Caminar por la telaraña. El miembro de la Telaraña Argétea ignora las restricciones al movimiento causadas por telas de araña.

Acciones

Multiataque. El miembro de la Telaraña Argétea realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia con sus dagas.

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

Telaraña (recarga 5-6). *Ataque de arma a distancia:* +5 al ataque, distancia 30/60 pies, una criatura. *Impacto:* El objetivo queda apresado por la telaraña. Como acción, el objetivo apresado puede realizar una prueba de Fuerza CD 12 y rasgar la telaraña si tiene éxito. La telaraña también se puede atacar y destruir (CA 12, 10 puntos de golpe; inmunidad al daño contundente, por veneno y psíquico).

Exploradores Thekian

Humanoide Mediano (elfo Bastarre), legal maligno

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +7, Supervivencia +4

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

Idiomas: Élfico, común y mida

Desafío: 3 (700 PX)

Ancestro feérico. El explorador tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros. El explorador es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 12, +4 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de explorador preparados:

Nivel 1 (3 espacios): Curar heridas, Marca del cazador, Zancada prodigiosa

Acciones

Multiataque. El explorador realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

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

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

Flecha de debilitamiento (recarga 5-6). *Ataque de arma a distancia:* +5 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no tener desventaja en las tiradas de ataque basadas en Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto.

Mercenario de Sokzhan

Humanoide Mediano (enano), *legal maligno*

Clase de Armadura: 12 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 52 (8d8+16)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistencias al daño: Veneno

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

Idiomas: Enano, común

Desafío: 2 (450 PX)

Resistencia duérgar. El mercenario tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como para no quedar hechizado o paralizado.

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

Temerario. Al principio de su turno, el mercenario puede conseguir ventaja en todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra él tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

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

Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d12+3) puntos de daño cortante o 16 (2d12+3) puntos de daño perforante si está agrandado.

Grimórlock xiónico

Humanoide Mediano (grimórlock), *neutral maligno*

Estos grimórlocks han sido dominados por la red xiónica de los khryrsarlion, que ha incrementado sus capacidades físicas

y los ha dotado con un poderoso golpe capaz de afectar las mentes enemigas.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8+16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	6 (-2)

Vulnerabilidad al daño: Psíquico

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Inmунidades a estados: Cegado, Hechizado

Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de ese radio), Percepción pasiva 14

Idiomas: Lengua de Bosquepétreo

Desafío: 3 (700 PX)

Sentidos ciegos. El grimórlock no puede usar su vista ciega mientras esté ensordecido y es incapaz de oler.

Olfato y oído agudizados. El grimórlock tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Camuflaje en piedra. El grimórlock tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terreno rocoso.

Acciones

Clava de hueso punzante. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 +3) puntos de daño contundente más 2 (1d4) puntos de daño perforante.

Golpe psiónico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 +3) puntos de daño psíquico. Si el objetivo es una criatura que no es inmune a hechizar, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar aturdido hasta el final de su próximo turno.

Espíritu de Myrraxion

No muerto Mediano, *neutral maligno*

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 90 (12d8+36)

Velocidad: 0 pies, 60 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +7, Car +6

Resistencias al daño: Ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean de plata

Inmунidades al daño: Necrótico, veneno

Vulnerabilidad al daño: Psíquico

Inmунidades a estados: Hechizado, agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: Peregrino, élfico

Desafío: 8 (3900 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de Myrraxion para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Myrraxion puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Oscuridad, Rayo de debilitamiento

1/día cada uno: Acelerar, Contraconjuro, Miedo

Movimiento incorpóreo. Myrraxion puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

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

Acciones

Drenar vida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 25 (4d10+3) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Corlaith Thekian

Humanoide Mediano (elfo Bastarre), legal maligno

Líder de la casa Thekian y gobernador de Nuxvoh, Corlaith heredó el puesto hace solo doscientos años, cuando su padre se internó en los páramos arcanos en busca de la divinidad para no volver nunca. Pese a ser relativamente joven, ya acumula importantes mutaciones producto de su exposición voluntaria al xion, entre las que destacan dos correosas alas insectoides y una cola venenosa que le otorgan un aspecto de bestia salvaje. Posee un carácter tranquilo, paciente y tenaz, capaz de las mayores crueldades solo cuando las cree necesarias, aunque con algunas pequeñas locuras que empiezan a aflorar.

Clase de Armadura: 13 (16 con *Armadura de mago*)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20) (72 con *Falsa vida*)

Velocidad: 30 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Con +5, Car +6

Habilidades: Arcanos +4, Engañar +6, Persuasión +6

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: Común, élfico, khrysarlion y Peregrino

Desafío: 7 (2900 PX)

Ancestro feérico. Corlaith Thekian tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros. Corlaith Thekian es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de hechicero preparados:

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

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Proyectil mágico, Falsa vida

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera/sordera, Invisibilidad, Rayo abrasador

Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Bola de fuego

Nivel 4 (3 espacios): Muro de fuerza, Piel de piedra

Nivel 5 (2 espacios): Plaga de insectos

Acciones

Multiataque. Corlaith Thekian realiza dos ataques, uno con su espada corta y uno con su aguijón.

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño

perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13; si falla, recibe 18 (4d8) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Vetranis Vezra (remedo)

Aberración Mediana, legal neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 117 (18d8+36)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +7, Con +6, Sab +7, Car +7

Habilidades: Arcanos +10, Engañar +11, Perspicacia +7, Percepción +7

Vulnerabilidades al daño: Radiante

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

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, envenenado

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

Idiomas: Común, khrysarlion, Peregrino, élfico, telepatía 120 pies

Desafío: 11 (7200 PX)

Ataduras dimensionales. El remedo ha perdido su capacidad para viajar entre dimensiones, resultando inmune a movimientos extradimensionales como el viaje planar o *Desplazamiento de plano*. Sí puede, en cambio, teletransportarse dentro del propio Plano Material o al Plano Etéreo.

Cambiar de forma. El remedo está utilizando su rasgo para tomar la forma de Vetranis Vezra y no puede cambiar de forma voluntariamente. El remedo vuelve a su forma original si muere.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros del remedo es Carisma (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). El remedo puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Toque helado

3/día cada uno: Falsa vida, Inmovilizar persona, Rayo abrasador

1/día cada uno: Acelerar, Pauta hipnótica, Toque vampírico, Muro de fuego, Tentáculos negros

Conjuros acelerados (3/día): Una vez por turno, el remedo puede cambiar el tiempo de lanzamiento de un conjuro innato a una acción adicional.

Acciones

Multiataque. El remedo realiza dos ataques con su daga o uno con su varita de golpe de rayo.

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

Golpe de rayo. Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de la varita en cualquier dirección. Cada criatura que se encuentre en la línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad. El rayo quemará los objetos inflamables que se encuentren dentro del área y que nadie lleve puestos ni transporte.

APÉNDICE II: LA CIUDAD DE NUXVOH

Ciudad pequeña: 11 300 habitantes (37 % elfos Bastarre, 18 % humanos, 14 % morlocks, 12 % duérgar, 7 % svirfneblims, 4 % arainas, 3 % rakshasas, 5 % otros).

Límite de dinero: 19 000 po.

Guardias: 320 guardias a tiempo completo.

Autoridad: La casa Thekian de Kymelin, lord Corlaith Thekian.

Religiones mayoritarias: El Peregrino, Ahzek, cultos del xion, señora demoníaca Talhi'bak, Sokzhan.

Producción principal: Esclavos, minerales y vítreo de xion.

En las profundidades de Vajra, bajo las montañas Ahurai, se encuentra la ciudad de Nuxvoh, antigua capital de los elfos Bastarre en la región y del Imperio Khrysarlion. Actualmente es una ciudad independiente, controlada por una de las antiguas familias de Kymelin, la casa Thekian, que ha convertido Nuxvoh en un nuevo núcleo de poder para los pueblos de las profundidades. El acceso a la ciudad desde la superficie es arduo y sus gobernantes se han encargado de mantenerlo oculto. Exploradores de las grandes naciones, como el Imperio Mida o Azur, lo han buscado sin éxito durante décadas y su localización exacta en Vajra sigue siendo un misterio para ellos. Con esta ventaja, piratas y esclavistas aprovechan la ciudad como sede de operaciones para sus negocios turbios, accediendo a la superficie por lugares recónditos y escapando de la misma manera.

Historia

Durante su reinado, los Peregrinos horadaron las profundidades de la tierra con insistencia para crear la inmensa red de túneles, cuevas, ciudades y ríos conocida como Vajra. Allí, la raza de las estrellas levantó un gran número de estructuras de todo tipo, incluyendo ciudades habitadas por sus esclavos y, en muchas ocasiones, gobernadas por sus mayordomos Bastarre. Esto incluye también a los Peregrinos conocidos como khrysarlion, que diseminaron por la costa oriental de Voldor sus ciudades y templos. En ello la ciudad de Nuxvoh desempeñaba un papel fundamental como núcleo de sus dominios más allá del archipiélago donde se habían establecido. A las ciudades de sus esclavos se les unían Torres de Fulgor, minas de vítreo de xion, templos de sus ancestros e incluso algunos obeliscos de xion que extendían el alcance de su red xiónica a los esclavos del territorio.

Cuando en el año 2486 el archipiélago de los khrysarlion se hundió bajo el mar, colapsando su nación y alterando la geografía de El Espolón, la mayoría de sus edificaciones fueron aplastadas por la tierra y perdidas para siempre, siendo Nuxvoh uno de los pocos lugares que sobrevivió. Como consecuencia, si las regiones de Vajra ya suelen ser un laberinto de ríos subterráneos, túneles y cuevas de difícil acceso, los alrededores de Nuxvoh son aún más complejos, todo cubierto de ruinas y zonas colapsadas, grietas abisales y callejones sin salida donde incluso hoy en día hay derrumbamientos con cada pequeño temblor.

La ciudad se asienta en una gran cueva subterránea en un punto indeterminado bajo las montañas Ahurai, donde dos ríos navegables se juntan formando un pequeño lago que cubre gran parte de la cueva y a la que los habitantes se refieren como el mar Cetrino por su aspecto insalubre. Uno de esos ríos, el Xador, discurre frente a las murallas de la ciudad y permite acceder a ella desde la superficie, desde un lugar remoto en las montañas. El segundo río, el Xenuv, nace en los acantilados del norte de la península de El Espolón, cerca de Thraxil, y muere al llegar al mar Cetrino, a unas pocas millas al norte de la ciudad.

Las calles de Nuxvoh son un laberinto oscuro y decadente donde miles de habitantes de las profundidades viven de la crueldad, la corrupción y la violencia. Apenas existe regularidad o simetría en su trazado urbano, dando lugar a travesías estrechas, llenas de escombros, puestos de mercaderes, tinglados,

viandantes e incluso animales salvajes como búhos, murciélagos y gatos. El olor es insoportable para la mayoría de recién llegados, pues la humedad, la suciedad y los humos de las chimeneas se acumulan en el techo de la cueva y vuelven a caer sobre sus habitantes por la falta de ventilación. Una gran parte de sus habitantes son ciudadanos libres, sobre todo los elfos Bastarre, pero el esclavismo es el principal negocio económico en Nuxvoh y entre sus calles pueden encontrarse con facilidad.

La casa Thekian de Kymelin

Tras la caída de los khrysarlion, los elfos que los servían y que mantenían el control de la ciudad corrieron a jurar lealtad a nuevos señores que les permitiesen mantener los escasos dominios que habían sobrevivido al colapso. Desde entonces, la casa Thekian ha logrado mantener el control de Nuxvoh y hacer prosperar la ciudad pese a la distancia y el aislamiento del resto de elfos Bastarre. En la corte son considerados como una colonia periférica y decadente que terminará por caer en las garras de los morlocks o cualquier otro enemigo sin que merezca la pena salvarla, aunque, para sorpresa de muchos, la casa Thekian ha logrado mantenerse.

Esta delicada situación política y militar ha hecho de los miembros de la casa Thekian gobernantes mucho más ingeniosos y diplomáticos que otros elfos Bastarre. Además de estas peculiares capacidades, los miembros de la casa Thekian han prosperado alrededor del vítreo de xion, y en especial de su radiación arcana, que puede encontrarse con facilidad en las cercanías de la ciudad. A través del culto al xion, que ha sustituido a la fe en El Peregrino entre sus miembros, estos consideran el vítreo como una representación física de la evolución espiritual que les permite trascender su forma física como hizo la raza de las estrellas en el pasado. Y es que, debido al cataclismo tectónico en la zona, el territorio cercano a la ciudad se encuentra salpicado de ruinas antiguas y depósitos de xion enterrado que han cubierto la zona de radiación, provocando un inusual número de mutaciones a humanoides y bestias.

Principales localizaciones

A. Palacio Thekian. Esta construcción hace las veces de centro de poder de la casa Thekian y de ayuntamiento. Frente a la llamada Plaza de las Audiencias, la construcción de piedra presenta unas fachadas recubiertas de relieves con imágenes heráldicas, ancestros famosos y eventos del pasado de la ciudad. La planta baja está cubierta de arcos y columnas formando una magnífica bóveda.

B. Casa de los Esclavos. Edificada frente al puerto, esta casa administra el tráfico de esclavos, y es que nadie puede introducir en la ciudad nuevos esclavos sin pasar primero por aquí, donde son revisados y marcados al rojo con el sello de su esclavista antes de poder venderse. Por supuesto, este trámite implica unos nada desdeñables impuestos en beneficio de la ciudad. En su patio interior también se celebran las más importantes subastas de esclavos y se firman acuerdos para cubrir las necesidades de mano de obra esclava.

C. Puerto Podrido. El llamado Puerto Podrido, pues su estructura se descompone debido a la toxicidad de las aguas, es la principal entrada de personas y mercancías de Nuxvoh. Frente a sus atracaderos se encuentra una multitud de tabernas y tugurios donde piratas, esclavistas y ladrones intercambian historias e información rodeados de los más pútridos alcoholes.

D. Baluarte de las Hachas de Sokzhan. Esta pequeña compañía mercenaria, formada principalmente por duérgar, enanos y derros, tiene su base en esta pequeña torre fortificada junto a la muralla de la ciudad. Desde allí coordinan sus operaciones y atienden a

aquellos que desean contratar sus servicios, que van desde numerosas reyertas hasta pequeños asedios en las cercanías.

E. Templo de Talhi'bak. En este pintoresco edificio celebran sus ritos religiosos los fieles de la señora demoníaca Talhi'bak. Bajo el liderazgo de lord Sliizzark, que también gestiona el destacamento local de la Telaraña Argéntea, los adoradores de la Máscara de los Mentirosos son cada vez más numerosos en Nuxvoh, y sus miembros, muchos de ellos secretos, poseen ya cargos de poder por toda la ciudad.

F. Casa de Kherfae de Nuxvoh. Ver parte II.

G. Guarida de Driklig Thekian. Ver parte II.

H. Torreón de los Sabios. Ver parte II.

I. Isla Danäri. Ver parte IV.

Personalidades relevantes

Maestro esclavista Corlaith Thekian (elfo Bastarre hechicero de xion, LM). Ver bestiario.

Lord Sliizzark de Nuxvoh (araina clérigo, CM). Uno de los nobles originales que escaparon de Telaraña, lord Sliizzark habita ahora la ciudad de Nuxvoh en Vajra, desde donde coordina las operaciones de la Telaraña Argéntea en el litoral azurita. Totalmente convertido a la fe de Talhi'bak, ejerce también como sumo sacerdote de su culto en la ciudad.

Comandante Kagratika Barbaceniza (duérgar paladín, CN). Líder de las Hachas de Sokzhan, esta impetuosa duérgar ha consagrado su vida a Sokzhan, la diosa enana de la rabia y la furia berserker. Tras verse obligada a abandonar Hirior por motivos políticos, Kagratika y sus hombres fundaron la compañía mercenaria conocida como las Hachas de Sokzhan como forma de ganarse la vida. Hace décadas que se asentaron en Nuxvoh, donde rara vez les falta trabajo a las órdenes de la casa Thekian, casi siempre como capataces de las minas.

APÉNDICE III: LA ESCAMA DE OROPEL

Durante la Edad Antigua, antes de la primera migración de los Peregrinos a Voldor, incontables dragones ocupaban el continente y luchaban encarnizadamente por su control. Entre estas grandes sierpes se encontraba Da'alar, de escamas de oropel y gran sabiduría, que dedicó su vida a conocer la naturaleza, buscando con avidez la esencia espiritual que había hecho posible la vida en el mundo, la fuerza primordial del universo que impulsaba todo a su alrededor y que consideraba como el más elevado ideal de vida.

Tal fue su insistencia que, tras miles de años de vida, alcanzó una profunda conexión con la tierra y la naturaleza, siendo capaz de obrar milagros y comprender la voluntad de la fuerza primigenia de Voldor. Esta sabiduría la compartió con su prole, así como con otras criaturas que se sentían atraídas por sus enseñanzas, formando una doctrina que ha llegado hasta nuestros días. Y es que cuentan que, cuando Da'alar falleció a manos del Peregrino Kiralizer, su espíritu se fusionó con la tierra de Voldor y quedó vinculada para siempre a la fuerza primordial que tanto había investigado. Sus seguidores recogieron sus escamas metálicas, pues muchas se le habían desprendido en la batalla, y las convirtieron en un símbolo bajo el cual continuar su asociación desde la clandestinidad.

Esta orden, conocida como los Hijos de la Escama de Oropel o, sencillamente, la Escama de Oropel, se ha mantenido siempre en el más absoluto de los secretos, tanto durante el reinado

de los Peregrinos como tras su marcha. Sus miembros, escasos pero poderosos, longevos y dedicados, se consideran herederos espirituales de Da'alar y algunos incluso herederos de sangre, defensores de sus enseñanzas y protectores de Voldor. Muchos consideran que la gran sierpe se unió a la tierra y obtuvo la inmortalidad en forma de deidad, y que la llamada Madre Abundante por muchas de las razas de Voldor es en realidad su fundadora. Otros opinan, en cambio, que la Madre Abundante es aquella energía primordial que Da'alar descubrió y juró proteger, lo que los vincularía con cientos de credos por todo Voldor.

Pero, a diferencia de otros cultos a la naturaleza, los miembros de la Escama de Oropel han optado por una estrategia paciente e impenable que reniega de las acciones drásticas. Para ellos, los Peregrinos han causado un gran daño a Voldor, pero nada que la energía vital del mundo no pueda curar con el paso del tiempo, pues la naturaleza siempre se abre camino y antes o después Voldor recuperará su equilibrio original. En este sentido, dedican sus esfuerzos a proteger grandes espacios naturales y vigilar a las razas jóvenes para evitar que causen nuevos daños, siempre sin dejarse ver y a través de engaños para asegurar su subsistencia. Su larga historia y la longevidad de la mayoría de sus miembros les otorgan una perspectiva en el tiempo que contrasta con las urgencias de las nuevas naciones y organizaciones que pueblan el mundo.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Fuegos Exánimes Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Author Juan Sixto. Reliquias Xiónicas Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Author Juan Sixto.



RELIQUIAS XIONICAS

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 7 A 9.

La persecución de un peligroso hechicero y su grupo de conspiradores lleva a los aventureros a buscar la remota ciudad de Nuxvoh, en las profundidades de Vajra. Si quieren tener éxito en su misión, deberán encontrar nuevos aliados, enfrentarse a las amenazas que acechan entre las ruinas de un antiguo imperio y ser los más rápidos en alcanzar los fragmentos de información ocultos por aquellos que gobernaron El Espolón en tiempos pasados. Un desafío que pondrá a prueba su astucia, resistencia y capacidad de adaptación en uno de los entornos más hostiles de todo Voldor.

Este es el tercer volumen de la campaña **La Conjura del Renacer** para **El Resurgir del Dragón**, para personajes de nivel 7 a 9.

NOSOLO  **ROL**



9 788417 775476