

EL ORBE DE LA ABUNDANCIA

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 10



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO Y MANUEL J. SUEIRO

EL ORBE DE LA ABUNDANCIA



CRÉDITOS

Escrito por

Juan Sixto y Manuel J. Sueiro

Diseño y maquetación de

Esther Sanz, Javier Charro y Manuel J. Sueiro

Portada de

Alejandro Olmedo

Ilustraciones y mapas de

Esther Sanz

Corrección de

Irene Morales García

Revisión de

Pablo Sixto

Arte de stock

www.obsidiandawn.com

ISBN: 978-84-17775-06-3 Depósito legal: M-6454-2019

Publicado por Nosolorol SL C/ Ocaña 32. 28047 Madrid

INTRODUCCIÓN

Los emisarios del pueblo mopán han recorrido la jungla a toda velocidad para transmitir a sus aliados una noticia alarmante. Aprovechando el conflicto que está sacudiendo las Selvas Azules de Zefiria, una partida de elfos Bastarre de Kymelin ha atravesado su territorio y se ha infiltrado en la vieja fortaleza prohibida de Bakkalcha. Los mopán tienen prohibido acceder a su interior, pues sus leyendas hablan de feroces demonios atrapados allí en tiempos antiguos que guardan el Orbe de la Abundancia, un artefacto de gran poder que ofrece a su portador riquezas extraordinarias.

El Orbe de la Abundancia es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de Nosolor Ediciones. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 10. Los encuentros están preparados para un grupo de cuatro personajes, pero pueden adaptarse con facilidad para grupos de tres, cinco o seis personajes.

Trasfondo de la aventura

En tiempos remotos, un diablo punzante llamado Drokazz fue expulsado de los planos inferiores y obligado a vagar durante la eternidad por el vacío entre los distintos planos de existencia. Fue allí, tras incontables siglos, donde encontró a la criatura Ugo'mozhsra, una entidad de origen desconocido pero de gran poder mágico, sumida en una suerte de inconsciencia que la mantiene aletargada. Drokazz aprovechó su suerte y, mediante la inscripción de poderosos glifos, utilizó sus energías para crear un diminuto semiplano en el que habitar y donde desarrollar perversiones con las que combatir el tedio de su existencia. Creó también un orbe de cristal mágico, un poderoso artefacto, que formaría un portal arcano con el que atraer víctimas a sus dominios, y lo lanzó al plano material.

Este llegó a Voldor durante el reinado de los Peregrinos y cambió de manos en numerosas ocasiones hasta que finalmente fue guardado en la fortaleza de Vosxaddonhx (llamada actualmente «Bakkalcha» por los mopán) por un grupo de Peregrinos que deseaba estudiar su funcionamiento. Allí se ha mantenido hasta la actualidad, aunque desde la marcha de Voldor de la Raza de las Estrellas muchos se han disputado su poder o han tratado de proteger a los demás de su maldición. Hace apenas doscientos años que la tribu Jiruun de los mopán logró hacerse con las tierras alrededor de la fortaleza y prohibió el acceso a cualquiera para evitar sus maldiciones. Allí ha reposado desde entonces el Orbe de la Abundancia, vigilado por los centinelas mopán y sellado en las salas más profundas de la fortaleza, donde solo unos pocos saqueadores o magos, tan inconscientes como sigilosos, han logrado acceder a él para finalmente quedar atrapados en su interior. Esto ha supuesto un pequeño goteo de luchadores para Drokazz, muy lejos de lo deseado, pero suficiente para mantener un grupo de gladiadores desesperados por escapar que amenicen su existencia.

Pero los sucesos ocurridos recientemente al norte de Vadiania han puesto en riesgo la seguridad de la fortaleza de Bakkalcha. La aparición de varias fortificaciones antiguas construidas por el Peregrino Chraunus el Extinguido en la región, sumado a los furtivos intentos de hacerse con su control por parte de la Cábala de la Armonía Celeste (un grupo de extremistas mida) ha llevado al Imperio Mida y al Reino de Vadiania a una escalada bélica donde ambos tratan de controlar las Selvas Azules de Zefiria, la zona neutral más cercana a ambos y que podría contener más ruinas antiguas. En consecuencia, el pueblo mopán, cuyo poder militar es infinitamente

inferior al de sus vecinos, se ha visto políticamente abandonado por sus antiguos aliados, que ahora se mueven por sus tierras sin ningún respeto hacia ellos. Aunque se han realizado negociaciones de paz, su resultado es incierto y ambas potencias siguen mirándose con recelo en el mejor de los casos.

Estos movimientos bélicos no han pasado desapercibidos tampoco para el reino Bastarre de Zaselsan, que considera a los mida como uno de sus enemigos más poderosos y con los que ha tratado de mantener las distancias. Ante la perspectiva de una guerra total entre los mida y los humanos que les otorgue más libertad de movimientos, los elfos han decidido reanudar sus primeros movimientos para obtener ventaja de la situación. Neraclee Olasha, una poderosa hechicera y miembro de una de las casas nobles emparentadas con el rey Faselín, ha visto una oportunidad para enviar a sus hombres de confianza hasta la antigua fortaleza y hacerse con el orbe, sabedora de que los mida y los vadianos no podrán tomar grandes represalias en un momento tan delicado. Gracias a los antiguos tomos de demonología que la casa Olasha ha guardado desde tiempos de los Peregrinos, Neraclee conoce la existencia de la criatura Ugo'mozhsra y espera poder utilizar su energía arcano para su beneficio de la misma manera que lo hace Drokazz.

Debido a la prohibición de sus líderes para acceder al interior de la fortaleza y la incapacidad de los centinelas mopán para hacer frente a los invasores Bastarre, a la jefa de exploradores Iren Mokina no le ha quedado otro remedio que enviar a sus mejores velocistas a transmitir un mensaje a sus antiguos aliados con la esperanza de que alguno acceda a ayudarles.

Dónde transcurre la aventura

El Orbe de la Abundancia transcurre en varias localizaciones, todas ellas alrededor de las Selvas Azules de Zefiria situadas entre el Imperio Mida, el Reino de Vadiania y el Reino Bastarre de Zaselsan. Al comienzo, los aventureros deberán viajar por la selva hasta llegar al pueblo mopán de Jiruun, lo que dependerá de su lugar de origen. Tras pasar por Jiruun, tendrán que desplazarse hasta la fortaleza prohibida de Bakkalcha, a pocas horas de distancia. Después de investigar su interior se verán arrastrados al semiplano diabólico de Drokazz, en un plano de existencia distinto al de Voldor, y finalmente los aventureros tendrán que escapar de las profundidades del palacio de Ekshuvannarox, situado en territorio de los elfos Bastarre de Zaselsan y a pocas millas del linde norte de las selvas de Zefiria.

Resumen de la aventura

Esta aventura se divide en tres etapas claramente diferenciadas y descritas a continuación:

Parte I: Expolios de guerra. Los aventureros son contactados por uno de los grupos interesados en la región para investigar lo que está ocurriendo en la fortaleza prohibida de Bakkalcha. Deberán viajar por las Selvas Azules de Zefiria hasta el pueblo de Jiruun, donde sus habitantes les informan de lo ocurrido y de todo lo relacionado con la historia de la fortaleza. Después deberán adentrarse en ella y hacer frente a las arañas dimensionales que protegen su interior hasta llegar a la sala que alberga el Orbe de la Abundancia. Tras derrotar a la araña soberana y descubrir, al menos en parte, el funcionamiento del orbe, podrán acceder a él e intentar llevárselo de allí.

Parte II: En ambos lados de la esfera. Al tratar de llevarse el orbe, uno de los aventureros es absorbido por él y trasladado a su interior, al semiplano diabólico de Drokhazz, donde es obligado a luchar en un extraño coliseo como diversión para sus habitantes. Allí conocerán el retorcido juego del diablo Drokhazz y las pruebas que deben superar para poder escapar. Mientras tanto, otro grupo de elfos Bastarre atacará la sala del orbe, obligando a los aventureros a quedarse allí y defender la posición mientras resuelven las pruebas del diablo. Se trata de una escena que transcurre simultáneamente en ambos planos y donde los aventureros tendrán que gestionar sus recursos para lograr salir adelante. Al final de esta parte el diablo Drokhazz es derrotado pero, en lugar de escapar, todos los aventureros son absorbidos al interior del orbe.

Parte III: Doble fuga. Atrapados en el semiplano de Drokhazz, los aventureros tendrán que colaborar con algunos habitantes del lugar para descubrir la manera de escapar. Para ello deben encontrar y asesinar a la horrible entidad extraplano que alimenta el orbe y que resulta ser el verdadero objetivo de los elfos Bastarre. Mientras lo logran, otra partida de elfos ha obtenido finalmente el orbe y lo ha transportado por medios mágicos hasta su fortaleza más cercana, el palacio de Ekshuvannarox, donde espera para ser investigada. Cuando los aventureros logren acabar con la energía del artefacto y sean expulsados de nuevo al plano material, lo harán en las profundidades del palacio élfico, del que deberán huir a toda prisa.

Ganchos de la aventura

El principal gancho de la aventura es el llamamiento de Iren Mokina a los aliados del pueblo mopán para evitar que los Bastarre roben el orbe. Pese a las tensiones en la región, Iren Mokina ha informado a todos aquellos que han querido escucharla, así que los aventureros pueden entrar en la aventura de parte del reino con el que tengan más confianza, o incluso por su propia cuenta. En función del gancho que elijas, puedes incluir a alguno de los personajes aparecidos en la aventura anterior **Sangre de Dragones**, como pueden ser lord Harshu, la prefecta Guo'Da o la princesa Sembati, quien puede ejercer como superior de Iren Mokina durante la aventura. También influye de manera importante en la aventura el resultado final de las negociaciones de paz que tienen lugar en **Sangre de Dragones**, pudiendo darse un contexto de tensa paz o de guerra abierta, facilitando o dificultando algunas partes de la aventura.

A continuación se presentan algunos posibles ganchos:

El favor a un imperio. Tanto el Imperio Mida como el Reino de Vadania consideran a los elfos de Zaselsan como un poderoso enemigo al que tener en cuenta, y tomarán muy en serio las advertencias de Iren Mokina. Dada la tensión bélica existente entre los imperios de la zona, todos preferirán enviar a un grupo de héroes independientes pero de confianza a investigar en lugar de movilizar a sus tropas y causar nuevos conflictos políticos. La prefecta Guo'Da de Kaosi, los Señores de Tabalard o algún líder de la Cofradía de Erekar son buenos candidatos para el papel de intermediarios entre Iren Morika y los aventureros. La princesa Sembati, si ya conoce a los aventureros de anteriores encuentros, puede ser una importante aliada.

Héroes famosos. Es posible que los aventureros cuenten ya con la fama suficiente en la región para ser contactados directamente por algún líder que desea contratar sus servicios. Incluso puede que sea la propia Iren Mokina quien solicite su ayuda ante la pasividad de los grandes imperios. Si los aventureros han terminado con anterioridad la aventura **Sangre de**

Dragones es probable que muchos les vean como los candidatos idóneos para arreglar la situación.

Intereses poco honorables. Aunque los imperios de la región verán los movimientos Bastarre como el posible inicio de un ataque a gran escala y tratarán de frustrar sus planes, no todas las facciones compartirán su visión. Para otros líderes esta puede ser la oportunidad de hacerse con un artefacto de gran poder sin provocar un conflicto directo, aprovechándose de la incursión élfica. La Cábala de la Armonía Celeste, la Compañía Comercial de Movaris o incluso la Orden de Saurania son buenos candidatos para contratar a un grupo de aventureros con pocos reparos morales que les entregue el orbe a cambio de una sustancial suma de dinero. Si los aventureros han logrado mantener una buena relación con Cestor Naiel en anteriores encuentros, este es el personaje más adecuado para ejercer de enlace con la Cábala.

Deseos de Abundancia. La leyenda del orbe indica que este puede «de alguna manera» cumplir los deseos de su portador y entregarle aquello que más desee. Como puede verse en la segunda parte de la aventura, esto no es más que una versión retorcida de su poder, difundido por el propio Drokhazz para atraer a incautos a su arena de combate. Sin embargo, puede que algún miembro del grupo de aventureros pueda conocer la leyenda y vean una oportunidad para hacerse con él y cumplir sus deseos más codiciados.

Resumen de personajes no jugadores

Iren Mokina. Exploradora semielfa mopán, líder de los centinelas del pueblo de Jiruun. Luchadora comprometida con su pueblo, es la persona que mejor conoce la fortaleza prohibida de Bakkalcha y quien ha solicitado auxilio a sus aliados. Ayudará a los aventureros en todo lo que pueda para evitar que los Bastarre roben el Orbe de la Abundancia.

Kjartad Toraezak. Mago enano y miembro de la Cofradía de Erekar, murió hace tiempo aplastado por un gólem de piedra al tratar de hacerse con el Orbe de la Abundancia. Ahora su espíritu recorre las ruinas de la fortaleza de Bakkalcha, obsesionado por el conocimiento y el artefacto allí guardado. Puede ser un importante aliado o un enemigo temible para los aventureros.

Neraclee Olasha. Hechicera diabólica Bastarre y señora del palacio de Ekshuvannarox. Neraclee es la hechicera más prometidora de la casa Olasha de Zaselsan y nieta del señor de la casa, Xolaneth Olasha. Tras conocer la historia y origen del Orbe de la Abundancia ha puesto todos sus recursos a trabajar en hacerse con él para poder aprovechar su poder.

Anzorth Olasha. Híbrido de Bastarre y diablo, el hermanastro de Neraclee ejerce como su mano derecha y lidera sus tropas durante la batalla. Es un luchador letal que no dudará en lanzar a todos sus hombres contra los aventureros para tratar de arrebatarles el Orbe de la Abundancia.

El diablo Drokhazz. Diablo punzante y señor del orbe. El malvado tirano que gobierna sobre todos aquellos que han quedado atrapados en él y que utiliza su poder para entretenerse mediante los combates en el coliseo. Él pone las normas y vela por su cumplimiento, aunque disfruta retorciendo su significado cuando le conviene.

Ugo'mozhsra. Una extraña criatura interplanar de origen desconocido que descansa en las profundidades del subplano de Drokhazz. Sus energías mágicas alimentan el subplano y el Orbe de la Abundancia, aunque no parece ser consciente de su situación. Neraclee Olasha desea hacerse con el artefacto para explotar sus energías en su propio beneficio.

PARTE I: EXPOLIOS DE GUERRA

Viajando hasta Jiruun

Sea cual sea el gancho elegido para introducir a los aventureros en la trama, es más que probable que estos tengan que viajar hasta el poblado de Jiruun desde algún lugar lejano y, a poder ser, lo más rápido posible, si quieren llegar a tiempo para ayudar. Como director de juego queda en tu mano decidir los detalles exactos del viaje hasta allí, pero aquí te damos algunas indicaciones para ello. Si tus aventureros aún no tienen nivel suficiente para afrontar la aventura, este viaje puede ser un buen momento para introducir aventuras cortas con las que obtener los puntos de experiencia necesarios. También puedes limitarte a generar algunos encuentros aleatorios utilizando la tabla que se muestra más abajo.

Jiruun se encuentra aproximadamente en el centro de las Selvas Azules de Zefiria, formando la frontera sur del Pueblo Mopán y uno de sus principales centros de comercio. Sin embargo, esa zona de la jungla carece de carreteras o grandes caminos, y cualquier viajero deberá cruzar a través de vegetación, haciendo frente al clima tropical húmedo, las criaturas salvajes y los enormes árboles que dificultan seguir una ruta concreta. Existen cuatro ciudades en la frontera con la jungla que son buenos lugares desde los que iniciar el viaje y a los que los aventureros pueden acceder de manera rápida y sin problemas. Estas son la ciudad de Kogo en el Imperio Mida, la ciudad de Tabalard en Vadiana, la Fortaleza del Eidolon, sobre el Xerecron, y la ciudad de Zaselsan, junto al Mar de Oculta. Unos aventureros de nivel 10 no deberían tener problemas en conseguir un pasaje rápido hasta una de estas ciudades (incluso vía teletransporte) y partir desde allí hasta Jiruun. A excepción de Zaselsan, que es hostil a forasteros y para la cual los aventureros necesitan una buena razón de trasfondo, las demás ciudades poseen libertad de tráfico.

Desde cualquiera de esos lugares, u otros cercanos que los aventureros hayan podido elegir, la distancia a recorrer hasta Jiruun es de aproximadamente 750 millas. Para viajeros a pie, avanzando a un ritmo normal, esto supondría treinta días de viaje hasta llegar hasta allí. Afortunadamente, los aventureros son gente con recursos y disponen de muchas maneras de acortar estos tiempos.

- Viajando a ritmo rápido, el viaje implicaría 25 días. Dado que no avanzan por territorio hostil más allá de las bestias salvajes, es razonable que los aventureros viajen sin demasiadas precauciones. Si a esto le añadimos monturas y monturas de refresco, el viaje puede realizarse en 18 días. Otras monturas más rápidas, como pegasos o grifos, pueden acortar este tiempo más aún.
- Algunos conjuros como *Corcel fantasma*, *Caminar con el viento*, *Viajar mediante plantas* o *Teleportar* pueden resultar muy útiles para llegar rápido hasta el objetivo. Si los aventureros aún no tienen acceso a ellos y no pueden o quieren pagar a un lanzador de conjuros por él, existe la posibilidad de que la facción que les haya contratado se los suministre gratis como parte de la misión.
- Si por el contrario, deseas que tus aventureros lleguen lo más rápido posible hasta Jiruun para comenzar la aventura, tienes la opción de utilizar un *Círculo de Teletransporte*. Es posible que el templo de Jiruun posea un círculo permanente, o creado ex-profeso, cuya secuencia de símbolos ha sido retransmitida a la facción que haga

de gancho para los aventureros con el fin de permitir a estos el viaje instantáneo hasta allí.

A continuación te presentamos una tabla de posibles encuentros aleatorios durante los viajes por las selvas azules.

Resultado 2d6	Encuentro
2	Una partida élfica capturando esclavos, formada por un déspota y 1d6+3 luchadores sometidos (ver Apéndice III).
3	1d3 trolls alimentándose de los restos de una caravana asaltada.
4	Una naga guardiana protegiendo una región de la jungla y a las criaturas que la habitan.
5	Un cubil de serpientes. 1d6 serpiente constrictora gigante + 1d6 enjambre de serpientes venenosas.
6	Una banda formada por 1d3+1 hombres jabalí hostigando una pequeña población.
7	Un montón de vegetación muerta que resulta ser 1d3 brozas movedizas.
8	1d3 dracos salvajes buscando presas para comer.
9	Un valle pantanoso donde habitan 1d4+4 ankhegs.
10	1d2 oni en forma de viajeros para emboscar a sus víctimas.
11	Una cueva que resulta ser la guarida de 1d2+1 quimeras.
12	Un dragón de oro joven persiguiendo a un grupo de saqueadores.

Recabando información en Jiruun

Cuando los aventureros finalmente lleguen al pueblo de Jiruun serán recibidos como amigos y aliados, y muchos ciudadanos dejarán patente su curiosidad ante los foráneos, ya que no se ven muchos por la región y su fama les acompaña. Éste puede ser un buen momento para descansar y reponer suministros antes de dirigirse a la fortaleza prohibida donde les espera la lucha. También puede ser un buen momento para recabar información sobre lo ocurrido, sobre la historia de la fortaleza o sobre cómo aproximarse hasta allí. Un grupo perspicaz puede obtener una ventaja importante para el resto de la aventura si dedica unas horas a consultar las diferentes fuentes de información disponibles en el pueblo. Para orientarte durante esta parte de la aventura tienes un mapa completo del pueblo de Jiruun, así como sus localizaciones y personajes más importantes, en el Apéndice II. Complementariamente, en esta sección se ofrecen diferentes fragmentos de información relevante que puede obtenerse en Jiruun, aunque queda a discreción del director de juego y las decisiones de los aventureros cómo y dónde obtengan esta información.

CONOCIENDO A IREN MOKINA

Aunque los aventureros pueden presentarse formalmente a las autoridades del pueblo cuando lleguen, y es recomendable que lo hagan, su contacto para la misión es Iren Mokina, la líder de los centinelas de Jiruun. Se trata de una veterana

exploradora que ha dedicado su vida a defender su pueblo y sus habitantes, y es una de las personas más apreciadas por los habitantes de la región. Iren fue abandonada frente a las puertas de la ciudad cuando era un bebé y a los pocos años de edad comenzó a mostrar algunos rasgos propios de los semielfos. Todos en el pueblo asumen que su abandono es fruto de alguna relación no consentida entre una mujer mopán y alguno de los esclavistas Bastarre que les hostigan en la frontera norte, aunque la piedad mostrada en su abandono frente al pueblo resulta extraña respecto al destino que estos niños suelen sufrir. La semielfa nunca ha logrado descubrir su verdadero origen o las circunstancias del mismo, y se ha adaptado a ser una mopán más, poniendo sus habilidades al servicio de sus compañeros y convirtiéndose en la mejor exploradora pese a su corta edad.

Durante la aventura, Iren Mokina pasa los días viajando entre las cercanías de la fortaleza prohibida de Bakkalcha, donde sus exploradores vigilan los movimientos de los elfos, y Jiruun, donde informa a sus líderes y toma nuevos suministros, además de esperar la llegada de sus aliados. Es posible que los aventureros tengan que esperar unas horas a la llegada de Iren Mokina al poblado para informarles de la situación y acompañarlos hasta la fortaleza, aunque serán invitados a disfrutar de la hospitalidad de sus habitantes. Cuando finalmente llegue al pueblo, lo hará acompañada de otros seis centinelas, y será recibida con cariño por sus compatriotas en un pequeño bullicio a las puertas de la ciudad que no tardará en llamar la atención de los aventureros.

Iren acudirá rápido a ellos y se mostrará agradecida por su ayuda. Les pedirá que le acompañen a su hogar, una pequeña casa de piedra rojiza, para que pueda cambiarse y descansar mientras les pone al día de lo ocurrido. Les ofrecerá también una infusión de yerbas Gadsa, una bebida reparadora tradicional del pueblo, y algo de pescado seco que guarda en la despensa. Si estos se muestran impacientes o nerviosos, Iren les tranquilizará y les explicará que los elfos no parecen haber encontrado lo que buscan y que la situación se ha alargado durante días (o semanas, dependiendo de lo que hayan tardado los aventureros en llegar). Con un tono tranquilo, y mostrando claros signos de cansancio, la semielfa les contará la siguiente información que ella considera relevante.

- Hace días (adapta este dato a la cronología de tu aventura) que un grupo de exploradores elfos, de aspecto indudablemente Bastarre, llegaron a las cercanías de la fortaleza y se internaron en el interior de sus ruinas acompañados de algunos esclavos armados. Desde entonces los centinelas mopán se han limitado a vigilar sus movimientos y tratar de determinar su número e intenciones.
- Para Iren no hay duda de que los hechiceros elfos desean hacerse con el Orbe de la Abundancia, escondido por los Peregrinos hace siglos en la fortaleza. Sin embargo, parece ser que aún no han logrado su objetivo. Desde su primera incursión a la fortaleza, les han seguido varias más, cada vez más numerosas. En cada ocasión los centinelas han visto entrar un número creciente de exploradores elfos (desde cuatro a diez), y solo un par de ellos se han marchado horas después. Iren cree que los fantasmas que guardan la fortaleza están acabando con los elfos, pero que antes o después estos terminarán por encontrar el orbe, pues han empezado a enviar algunos hechiceros y soldados de alto rango.

- Los ancestros mopán afirmaban que los espíritus de los esclavos muertos de los Peregrinos protegían el lugar, y los sacerdotes prohíben que los mopán accedan a su interior. Iren no tendría mayor problema en entrar, pero sabe que eso la haría perder su honor y su cargo,



además del respeto de sus hombres, que no desean entrar. También cree que morirían rápidamente, pues sus habilidades son muy inferiores respecto a las de los aventureros.

- El número de elfos y sus esclavos en las cercanías de la fortaleza es muy variable. Iren y sus centinelas creen que tienen alguna pequeña base cercana, quizás en las ruinas antiguas que hay dispersas por los valles circundantes, y que seguramente están utilizando un círculo de teletransporte para traer efectivos con rapidez. Buscar y atacar su base parece una mala idea; su número es alto y sería una batalla muy costosa, además de que podrían escapar utilizando el círculo, o traer refuerzos de inmediato. Iren cree más útil descubrir sus intenciones y que los aventureros se hagan con el Orbe de la Abundancia para trasladarlo a otro lugar, lejos de su alcance. De lo contrario, es cuestión de tiempo que los elfos terminen por hacerse con su control.
- La fortaleza prohibida se encuentra a 12 millas del pueblo, así que apenas necesitan unas horas para llegar hasta allí, pudiendo volver al pueblo en poco tiempo si es que lo necesitan.

Finalmente, tras una charla y un descanso, Iren les explicará su plan y les propondrá partir hacia allí tan pronto como estén preparados. Su intención es escoltar a los aventureros hasta la fortaleza y proteger la puerta de posibles atacantes élficos con sus centinelas mientras ellos se internan a buscar el orbe. Una vez derrotados los fantasmas o los elfos de su interior, los aventureros pueden sacar el orbe con ellos y alejarlo definitivamente de allí. Iren no tiene un especial interés en discutir la futura localización del orbe, siempre y cuando esté lejos de los elfos y vigilado por alguien de confianza. Tras todo esto, Iren y sus cinco centinelas se ofrecerán a acompañarles hasta allí. Dispersos por las cercanías de la fortaleza les esperan otros quince centinelas que aguardan nuevas órdenes de Iren.

INFORMACIÓN RELEVANTE

En Jiruun o sus cercanías se puede obtener la siguiente información relevante para la aventura.

Inteligencia (Arcanos o Historia):

- **CD 10.** Los Peregrinos tenían su capital en el Mar de Oculta, no muy lejos del Mopán, así que es probable que la fortaleza prohibida sea uno de sus antiguos enclaves de experimentación mágica. Y, allí donde hay maquinaria de xion abandonada, suele haber muertos vivientes.
- **CD 15.** Algunos tomos arcanos hablan de una antigua fortaleza peregrina llamada Vosxxaddonhx en la región, que bien podría ser la actual Bakkalcha. Se dice que en su interior guardaban e investigaban un artefacto mágico de gran poder y origen desconocido.
- **CD 20.** El artefacto conocido como el Orbe de la Abundancia fue minuciosamente analizado por numerosos expertos mágicos en eras pasadas, y los registros que se conservan hablan de un gran poder que debía ser celosamente protegido.

Inteligencia (Religión):

- **CD 10.** La principal religión del Pueblo Mopán es el llamado Panteón Rathanak, y la única que posee templos en Jiruun. Para ellos el dios Rathanak es el soberano, pues su labor es destruir el tiempo para que el mundo avance, mientras que los demás dioses, incluyendo los extranjeros, son semidioses en la corte de Rathanak.

- **CD 15.** Los líderes de las poblaciones mopán suelen mostrarse respetuosos con el culto a Rathanak, lo que les otorga un gran peso en el día a día de su cultura.
- **CD 20.** Romper una prohibición impuesta por los sacerdotes de Rathanak es una de las mayores infracciones para los mopán y suele castigarse con el destierro o la muerte.

Sabiduría (Perspicacia) o Carisma (Persuasión):

- **CD 10.** La mayoría de habitantes del pueblo se encuentran asustados por la cercanía de los ataques élficos. Aún tienen muy presente su pasado como esclavos y temen volver a esas épocas oscuras.
- **CD 15.** Para muchos, la guerra entre Vadania y el Imperio Mida pone en riesgo la paz de las selvas y deja a su pequeño reino a merced de los Bastarre de Kymelin.
- **CD 20.** Aunque los mopán son famosos por su valentía y entereza, la mayoría de ellos teme a los muertos de una forma reverencial y pocos parecen dispuestos a adentrarse en la fortaleza de Bakkalcha.

VIAJAR HASTA LA FORTALEZA PROHIBIDA DE BAKKALCHA

El viaje entre Jiruun y Bakkalcha es de apenas 12 millas a través de valles y pequeños montes, densamente cubiertos de vegetación selvática, y con pocas referencias visuales o sendas que permitan guiarse con facilidad. Iren Mokina y sus hombres conocen la zona perfectamente, pero si los aventureros tratan de viajar en solitario tendrán que superar una tirada de Supervivencia a CD 16 por cada hora de viaje o se perderán y darán vueltas sin avanzar durante ese tiempo. Aunque el pequeño monte cuya cima alberga la fortaleza es visible desde mucha distancia, la fortaleza se encuentra parcialmente destruida y cubierta de maleza, haciendo casi imposible diferenciarla del resto del entorno hasta encontrarse a poca distancia.

La fortaleza prohibida de Bakkalcha

En el momento de su construcción, la fortaleza poseía varios pisos de altura llenos de laboratorios, bibliotecas y habitaciones para sus habitantes, aunque todo eso se ha derrumbado y apenas queda nada de interés allí. La única parte aún en pie es el acceso principal, una puerta de piedra que conduce a un pasillo y a una sala rectangular donde antes estaba el ascensor, que ha sido desescombrada por los primeros elfos que llegaron. Bajo la fortaleza, excavado a 100 pies por debajo del nivel de acceso, se encuentra aún en buenas condiciones el laboratorio de contención del orbe, diseñado especialmente para contener su poder mediante una combinación de trampas y defensas mágicas. Enterrada en la montaña, como una red que se extiende alrededor del piso inferior, se encuentra una compleja maraña de xion y metal que aún a día de hoy mantiene activas las defensas arcanas del lugar, alimentándose de la luz de Avor a través de pequeños cristales que sobresalen entre la maleza de la montaña y que transmiten la energía a los niveles inferiores. Estos cristales son prácticamente imperceptibles debido al tono verdoso que han adoptado, fusionándose con el entorno. Todo el interior de la fortaleza carece de iluminación, estando todas las salas en oscuridad total.

LOS SAQUEADORES ELFOS

Los Bastarre que se infiltraron hasta aquí y han sido detectados por los centinela mopán desde hace días o semanas (según lo que hayan tardado los aventureros en llegar) eran

enviados por Neraclee Olasha desde el palacio de Ekshuvannarox para hacerse con el control del orbe. Sin embargo, las criaturas que han poblado la fortaleza y las defensas mágicas dejadas atrás por los Peregrinos han puesto en apuros su misión y han acabado con la vida de varios de ellos. Estas tropas están capitaneadas por Anzorth, el hermanastro de Neraclee Olasha, que hará acto de presencia en la segunda parte de la aventura.

Tal y como sospecha Iren Mokina, los elfos tienen una pequeña base en una de las ruinas de la zona a pocas millas de la fortaleza, donde han creado un círculo de teletransporte directo al palacio de Ekshuvannarox para poder moverse con facilidad. Cada cierto tiempo, Anzorth envía una patrulla hasta la fortaleza para infiltrarse en el piso inferior y volver con información, aunque por el momento solo han vuelto los encargados de esperar a los posibles supervivientes. En el momento de la llegada de los aventureros, Anzorth está sopesando ir personalmente para descubrir lo que ocurre, aunque cuando sus exploradores le avisen de su llegada preferirá esperar cerca de la puerta.

EL FANTASMA DE KJARTAD TORAEZAK

Kjartad Toraezak fue hace casi doscientos años un devoto miembro de la Cofradía de Erekar, una organización religiosa dedicada al dios del conocimiento, que recorrió las junglas de Zefiria en busca de secretos y conocimiento perdido. Era también un mago poderoso que investigaba todas las escuelas mágicas, incluyendo algunas mal vistas por sus compañeros, como la nigromancia. Se trataba de un enano sabio y de carácter retraído, poco apegado a los bienes materiales pero egoísta respecto a las cosas que más le interesaban, que despreciaba con facilidad al resto de seres vivos con la arrogancia que le daban sus extensos conocimientos.

Kjartad terminó por descubrir las historias sobre el Orbe de la Abundancia y no pudo evitar adentrarse en la fortaleza para investigar si eran ciertas. Allí consiguió avanzar hasta la sala del orbe, pero fue brutalmente asesinado por el gólem de piedra que lo guarda. Sin embargo, gracias a la magia del lugar y algunos rituales nigrománticos que había aprendido con anterioridad, el espíritu del mago es completamente consciente de su existencia y está decidido a seguir investigando el artefacto y sus poderes arcanos.

Ahora vaga por el complejo en forma etérea, tratando de desentrañar todos los conocimientos que los Peregrinos encerraron en el lugar, pero su estado fantasmal le incapacita para llevar a cabo muchas acciones, especialmente desactivar las defensas arcanas y activar así el orbe. Por eso suele observar a cualquiera que acceda a la fortaleza, juzgando si puede resultar útil para sus planes, y dejando que sea devorado por los demás espíritus que moran el lugar en caso negativo. Kjartad puede ser un enemigo más del lugar, pero también puede ser una fuente de información, e incluso un aliado, si los aventureros son capaces de manejar su avidez de conocimiento y poder adecuadamente. Como director de juego, Kjartad es una herramienta para guiar a tus jugadores si están atascados o consideras que necesitan ayuda, o para que la trama avance en la buena dirección. Puede llegar a compartir lo que sabe sobre el funcionamiento del lugar, incluso revelar la localización de la llave de xion necesaria para desactivar las defensas, dado que él no puede acceder a ella o utilizarla.

En última instancia, los aventureros también pueden tratar de librar a Kjartad de su maldición, convenciéndole de abandonar su obsesa cruzada por el conocimiento y aceptando su

muerte, dejando que su alma viaje hasta Erekar. Para esto se requeriría un buen puñado de tiradas de habilidades sociales o una interpretación adecuada que permita al espectro ser consciente de su situación actual.

A. SALA DE ENTRADA

El acceso exterior lleva a esta sala rectangular que antaño contenía un ascensor mecánico conectado a la red de xion, pero que fue desmantelado durante su abandono. El agujero resultante desciende durante 100 pies en la roca de la montaña hasta llegar al piso subterráneo donde está encerrado el orbe. Hay varias puertas además del pasillo que da al exterior, pero solo llevan a habitaciones parcial o completamente derrumbadas en las que no queda nada relevante.

Los incursores élficos han desplegado en esta sala un pequeño campamento formado por seis petates, una pequeña hoguera y algunas posesiones guardadas en bolsas. Es el lugar donde una parte de los exploradores esperaba a tener noticias de los compañeros que habían descendido al piso inferior. Al ver que no volvían, decidieron volver a la jungla para informar por miedo a ser descubiertos.

Ascensor. El túnel tiene una altura de 100 pies hasta el piso inferior con paredes de roca completamente lisa (Fuerza (Atletismo) CD 16). Caerse desde arriba implica un daño de 10d6 puntos de daño contundente (1d6 por cada 10 pies de caída).

Tesoro. Entre las cosas que los elfos han abandonado en el campamento se puede encontrar dos cuerdas de seda (50 pies), un kit de escalada y dos pociones de Curación mayor que han dejado por si vuelve algún superviviente.

B. EL OSARIO

El túnel accede a una sala amplia y diáfana con paredes talladas de roca y sin ningún tipo de iluminación. Desparramados sin orden por toda ella se encuentran centenares de huesos que forman un caótico y tenebroso osario. Entre todos ellos se pueden distinguir algunos cadáveres recientes, apenas descompuestos, retorcidos en posiciones que revelan una muerte desgarradora.

Una de las consecuencias de la energía mágica que recorre el interior del lugar es que una gran parte de aquellos que mueren en su interior ven su espíritu atrapado en forma de espectro errante. Muchos de los primeros mopán que accedieron a la fortaleza murieron aquí, y sus espectros atacan ahora sin piedad a cualquiera que entra en esta sala. Junto a los restos óseos de decenas de exploradores y saqueadores que cayeron desde el abandono de la fortaleza, se pueden ver tres elfos Bastarre que han sido recientemente asesinados por los espectros y que ahora forman parte de ellos.

Una investigación en detalle sobre sus cadáveres permite a los aventureros descubrir información relevante.

Inteligencia (Medicina o Investigación).

- **CD 10.** Los cadáveres no muestran ninguna herida aparente, pero desenfundaron sus armas y trataron de defenderse de sus atacantes.
- **CD 15.** Pese a no mostrar heridas o sangre, sus cuerpos se han marchitado como consecuencia de algún ataque sobrenatural.

Inteligencia (Arcanos).

- **CD 15.** Han fallecido víctimas de un ataque de daño necrótico masivo al drenar su vida. Este es un ataque frecuente en algunos tipos de muertos vivientes como sombras o espectros.



A

F

G

B

C

H

E

D

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

D

E

F

G

H

A

B

C

Inteligencia (Historia o Investigación).

- **CD 10.** Los cadáveres son elfos Bastarre, probablemente de la cercana ciudad de Zaselsan.
- **CD 18.** Entre sus posesiones, los cadáveres portan el símbolo de la hoja del árbol «Olash», escudo de la casa noble Olasha de Zaselsan.

Criaturas. Entre los restos de la sala se encuentran doce espectros (*El Resurgir del Dragón*, página 431) que se volverán visibles y atacarán cuando alguien trate de cruzar la sala. Su aspecto revela que nueve de ellos fueron centinelas mopán en vida, y los otros tres, exploradores elfos Bastarre fallecidos recientemente. A diferencia de Kjartad Toraezak, son violentos y no harán otra cosa que atacar, movidos por el odio.

Tesoro. Una revisión de los cadáveres de los elfos permite recuperar dos camisotes de mallas, cinco espadas largas, dos estoques y una bolsita con tres esmeraldas (1000 po cada una).

C. CÁMARA DEL CONOCIMIENTO

Con un antiguo pebetero en su centro que parece capaz de mantener una llama constante, las cuatro paredes de la pequeña estancia están totalmente cubiertas de runas de tonos áureos. Ante ellas, contemplándolas en absoluto silencio, el espíritu de un anciano enano flota sobre el suelo.

Antaño, en esta sala los expertos arcanos que estudiaban el Orbe de la Abundancia anotaban el conocimiento que lograban extraer del artefacto para compartirlo con sus compañeros. Las runas mágicas de las paredes albergan todo ese conocimiento, que puede resultar muy útil para los aventureros, aunque desgraciadamente para ellos este se encuentra cifrado mediante términos arcanos, además de la ya de por sí compleja lengua de los Peregrinos.

Dedicando unos minutos a estudiar las runas los aventureros pueden tratar de descifrar algunos elementos importantes del orbe. Si los aventureros no son capaces de esta hazaña, Kjartad Toraezak también conoce el significado de las runas y no tendrá problema en ayudarlos si con ello avanza en sus planes.

Inteligencia (Arcanos).

- **CD 15 (5 si se habla Peregrino).** El orbe es un artefacto muy poderoso, con una voluntad propia que gobierna su interior y que es capaz de influir a cierta distancia de su forma en el plano material.
- **CD 20 (10 si se habla Peregrino).** Para activar el orbe y acceder al poder que alberga en su interior se debe pronunciar la palabra de activación «Ugo'mozhsra», cuyo significado o idioma es aún desconocido.
- **CD 25 (15 si se habla Peregrino).** Para evitar activaciones no deseadas, los arcanomantes han instalado en la bóveda un complejo sistema de protecciones mágicas además de un guardián mágico. Para desactivar estas protecciones es necesario utilizar la llave de xion creada para tal fin.

Criaturas. El espíritu de Kjartad Toraezak (ver Bestiario) pasa la mayoría del tiempo en esta sala, tratando de descifrar los textos de las paredes. A no ser que no le quede más remedio, preferirá hablar con los aventureros y tratar de colaborar con ellos (ver «El fantasma de

Kjartad Toraezak»). Si tiene que luchar usará su movimiento incorporéoro para decidir el mejor momento y lugar en el que enfrentarse a los aventureros.

D. PASILLO DE LOS MORFOLITOS

La humedad se hace presente en esta sala incluso antes de acceder a ella. El ambiente cargado y el interminable goteo de agua filtrándose del techo presentan un amplio pasillo de suelos agrietados. Por toda la estancia han surgido tobas calcáreas de gran tamaño, rocas porosas de color rojizo y cubiertas de limo.

Este pasillo lleva décadas sufriendo de humedades producidas por las corrientes de agua subterránea que circulan alrededor de la fortaleza. Llamados por el olor de los cadáveres, tres morfolitos se han asentado aquí, camuflados entre las tobas calcáreas que se han formado con el paso del tiempo. Cualquier personaje con percepción pasiva 15 o más se percata de la presencia de las criaturas.

Criaturas. Atraídos por la cantidad de cadáveres y la humedad del entorno, tres morfolitos (**El Resurgir del Dragón**, página 455) se han establecido en esta sala esperando a posibles presas. Han adoptado el aspecto de las tobas calcáreas de la estancia y se camuflan entre ellas.

E. ENTRADA AL CUBIL DE LAS ARAÑAS

Este antiguo recibidor de suelos y paredes tintadas se encuentra ahora cubierto casi por completo por una espesura de telas de araña que bloquean la visión y dificultan el avance. Enrollados en algunas telas pueden apreciarse cadáveres humanoides ya marchitos.

Las energías arcanas del orbe y las protecciones que lo rodean han atraído a un grupo de arañas de fase que han transformado esta zona de la fortaleza en su cubil. Cualquier ataque a las telarañas atraerá a las arañas de fase de la zona G.

Tesoro. Si se registran esmeradamente los cadáveres enmarcados en las telarañas pueden encontrarse monedas antiguas por valor de 312 pp y 76 po.

F. NIDO DE LA ARAÑA SOBERANA

Una araña soberana, la reina del resto de las arañas de fase del lugar, ha hecho de esta habitación su cubil. Atraída por las energías mágicas del orbe, ha pasado los últimos siglos aquí, saliendo de la fortaleza únicamente para cazar. Su atracción salvaje hacia la magia la ha llevado también a devorar algunos objetos mágicos que han caído en sus garras y que almacena permanentemente en su estómago, incluyendo la llave de xion que desactiva las defensas del lugar. Toda la sala está llena de sus telarañas, así que todas sus casillas se consideran terreno difícil y área poco resguardada. Además, cualquier criatura en la sala deberá superar una prueba de Fuerza a CD 10 o no podrá avanzar en ese turno. Las telarañas son inflamables y cualquier casilla expuesta al fuego arde en 1 ronda, infligiendo 2d4 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que empiece su turno en ella. El fuego se extiende a las casillas adyacentes al final de cada ronda.

Criaturas. Al fondo de la sala se encuentra la araña de fase soberana (ver Bestiario) y dos arañas de fase (**El Resurgir del Dragón**, página 370) dispuestas a atacar a cualquiera que entre en la sala para defender sus huevos.

Tesoro. Algunos de los objetos devorados por la araña de fase soberana se pueden recuperar si se registra su

estómago. Además de la llave de xion, se puede encontrar un camisote de mallas de mithril, una gema elemental (zafiro azul) y un retazo de estrella (nivel 1). Salvo que se inspeccione su cadáver activamente, es necesaria una Percepción pasiva de 15 o más para percatarse del contenido de su estómago una vez muerta.

G. PASILLO DE LAS ARAÑAS

Criaturas. Cambiando continuamente de plano, un grupo de seis arañas de fase (**El Resurgir del Dragón**, página 370) protegen este pasillo.

Tesoro. Entre las posesiones de los cadáveres se puede encontrar un portapergaminos con tres pergaminos de *Luz del día*, *Oscuridad* y *Encontrar trampas*.

H. BÓVEDA DEL ORBE DE LA ABUNDANCIA

Sobre una compleja serie de círculos mágicos grabados en el suelo, cuya energía ilumina la estancia, se encuentra un opulento pedestal de piedra que soporta un orbe de cristal que resplandece por sí mismo. Símbolos arcanos y extraños patrones de luz mágica cubren las paredes. A su lado, un tosco constructo de piedra de casi nueve pies de altura hace guardia ante posibles saqueadores.

Los Peregrinos concibieron esta habitación para mantener el Orbe de la Abundancia controlado y sus poderes anulados con el fin de evitar ser absorbidos a su semiplano por error. Estas defensas mágicas recorren todas las paredes de la sala y parte del resto de la fortaleza, y la única manera práctica de desconectar las defensas es utilizar la llave de xion correcta en la cerradura del fondo de la sala (Percepción CD 16 para detectar la cerradura).

Mientras estén activas un escudo mágico mantiene el artefacto aislado y nadie puede tocarlo, mucho menos moverlo del pedestal. Afortunadamente, esto también evita que el orbe absorba a cualquiera que lo toque y pronuncie la palabra de mando.

Cuando se desactiven las defensas, la puerta de la habitación se cerrará automáticamente para evitar fugas y todas las luces arcanas se apagarán de golpe, siendo el brillo del orbe la única luz de la estancia. Una vez los aventureros logren desactivar las defensas mágicas, comienza la segunda parte de la aventura.

Puerta. La habitación está protegida por una enorme puerta de metal que cae del techo para bloquearla en caso de necesidad. Actualmente se encuentra abierta, aunque caerá a plomo en cuanto se desactiven las defensas mágicas mediante la llave de xion. Si es necesario, puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 30) o rompiéndola (CA 20, 200 PG de daño contundente, resistencia al daño no mágico). Si los aventureros no lo hacen antes, las tropas de Anzorth terminarán por romperla para poder entrar (ver parte II).

Criaturas. Junto al pedestal del orbe se encuentra un gólem de piedra (**El Resurgir del Dragón**, página 439) con la única orden de atacar a cualquiera que entre en la sala o trate de robar el artefacto. En su cuerpo rocoso pueden observarse amplias manchas de sangre seca y muescas producidas durante incontables combates contra los saqueadores y las arañas de fase.

Tesoro. En una esquina de la sala, en varios pedazos, se encuentra el esqueleto que una vez fue Kjartad Toraezak. Aún mantiene su túnica de objetos útiles, su varita de luz sanadora (con sus cinco cargas) y sus ojos de águila (**El Resurgir del Dragón**, páginas 303, 311 y 297).

PARTE II: EN AMBOS LADOS DE LA ESFERA

Activando el Orbe de la Abundancia

Cuando la llave de xion sea introducida en la cerradura arcaica las protecciones mágicas sobre el Orbe de la Abundancia se desactivarán, pero se activarán otras protecciones sobre la fortaleza, diseñadas por los arquitectos Peregrinos, con el fin de evitar que el artefacto fuese robado durante los experimentos. Esto resulta un inconveniente para los aventureros, cuyo objetivo es sacar el artefacto de allí, aunque también resulta un problema para los siervos de Neraclee Olasha, que tratarán de entrar para arrebatarlo o, al menos, evitar que salgan de allí con el artefacto.

Todo esto comenzará con un pequeño temblor en toda la estructura, incluso en la propia colina, lo que alertará a los elfos de que algo ocurre y les empujará a entrar nuevamente a la fortaleza. A continuación, el orbe quedará liberado de las protecciones y será accesible a cualquiera en la sala, mientras la pesada puerta que la protege se cerrará lentamente, lo suficiente para que posibles aventureros rezagados entren en la sala si se dan prisa, pero no tan lento como para que alguien pueda sacar el orbe a tiempo. De hecho, este no será realmente accesible hasta que la puerta esté cerrada por completo. Además, sin ningún efecto visible, toda la fortaleza queda protegida contra el viaje mágico, semejante al conjuro *Interdicción*. Las criaturas no pueden teleportarse a esta área ni usar portales, como el que crea el conjuro *Umbral*, para entrar en ella. El conjuro protege la fortaleza contra el viaje planar y, por tanto, evita que las criaturas accedan a ella 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*. Este efecto no se puede disipar, ni siquiera volviendo a colocar el orbe y extrayendo la llave de xion, pues requiere de una palabra de mando largo tiempo olvidada por todos.

Por último, el poder del orbe ha deseado absorber nuevos luchadores para su arena de combate durante mucho tiempo, y para cuando los aventureros llegan a él, su ansia es lo suficientemente grande como para permitir a Drokazz absorber a una criatura cercana a su interior incluso sin necesidad de que este pronuncie la palabra de mando. Como director de juego puedes dirigir esta escena de la manera que prefieras, pero antes o después uno de los aventureros debería quedar atrapado en el interior del orbe (dando lugar a la escena «El mundo dentro del Orbe») y obligando a sus compañeros a tratar de escapar con el artefacto o buscar una solución para su inminente destino. Esta absorción puede realizarse de manera aleatoria o, sencillamente, condenar al primero que lo toque. Otra opción puede ser la de esperar a que alguno de los aventureros pronuncie la palabra de mando del artefacto, «Ugó'mozhsra», y desate el poder del orbe (ver cuadro de texto), aunque esto podría no ocurrir nunca si tu grupo de juego es lo suficientemente cauteloso. Una última (y divertida) opción es que sea el fantasma de Kjartad Toraezak, si aún está acompañando al grupo, quien pronuncie la palabra de mando y active el orbe motivado por su ansia de conocimiento, aunque, por supuesto, él no puede ser absorbido en su estado.

Una vez terminada esta escena, la segunda parte de la aventura se divide en dos tramas que avanzan en paralelo y que el director de juego debe gestionar de igual manera para lograr

una situación frenética y, por momentos, desesperada, donde los aventureros van a tener que gestionar muy bien sus recursos para poder tener éxito y sobrevivir. Como director de juego esta parte de la aventura te brinda una serie de herramientas para poder apretar a tus jugadores cuando lo creas conveniente y dejarles descansar cuando resulte necesario, siempre tratando de mantener la tensión en todo lo alto pero sin llegar a matar a los aventureros en nombre de la épica.

EL RITMO DE LA SEGUNDA PARTE DE LA AVENTURA

Por un lado, nuestros personajes tendrán que hacer frente al interior del orbe y a los planes de diversión de Drokazz, que les obligará a combatir de uno en uno contra diferentes bestias en su arena, pudiendo turnarse como crean conveniente para hacerle frente. Paralelamente, los elfos de la casa Olasha tratarán de acceder al orbe y arrebatarlo a los aventureros, evitando que salgan de la fortaleza y lanzando a sus guerreros en oleadas. Estos tendrán que defenderse de los elfos y sus subordinados mientras resuelven la trama dentro del orbe para recuperar su libertad y acabar de una vez con el diablo que gobierna en su interior.

Uno de los objetivos de esta parte de la aventura es crear un ambiente de tensión constante, donde la acción sea trepidante y, los momentos de descanso, breves, pero de vital importancia. Para lograrlo sin terminar matando al grupo en una vorágine de combates, es muy importante que como director de juego controles los tiempos en todo momento, calibrando el daño sufrido por los aventureros, la curación disponible y los descansos. Para ello, ten en cuenta que los espacios entre las diferentes oleadas de elfos y entre los combates de la arena no están definidos en la aventura. Permite a tus aventureros realizar descansos breves, o incluso algún descanso largo en caso de necesidad. Al fin y al cabo, es realmente complicado para ellos escapar de la emboscada de los elfos, y estos no tienen ninguna prisa por acabar con ellos, pudiendo mantener el asedio durante días, si les parece la estrategia más favorable.

Te recomendamos que hagas coincidir, dentro de lo posible, el último combate contra Drokazz con la última oleada de los elfos, donde participa el propio Anzorth. De esa manera todos se verán inmersos en «El colapso del Orbe de la Abundancia» (ver más adelante) y ambas tramas compartirán un clímax común.

EL MUNDO DENTRO DEL ORBE

Dentro del Orbe de la Abundancia existe un pequeño pero detallado mundo modelado mediante la fuerza de voluntad de Drokazz y sostenido por las energías arcanas de la bestia que duerme en su interior. Allí habitan las decenas de almas que han quedado atrapadas durante la historia del artefacto, así como algunos diablos y demonios menores u otras criaturas extraplanares que se han visto atraídas al mismo. Este pequeño plano es muy similar al plano material en el que se ubica Voldor, pero a una escala mucho menor, y todos sus elementos forman parte del irracional plan del diablo Drokazz para pasar la eternidad entretenido.

El primer combate

Cuando el primer aventurero sea absorbido por el Orbe de la Abundancia, tal y como se ha descrito en la sección «Activando el Orbe de la Abundancia», se encontrará en el centro de la arena de combate (Sala A) manteniendo todo su equipo,

pero totalmente desubicado. Tras unos breves segundos de silencio, Drokhatt se congratulará en voz alta de la llegada, después de tanto tiempo, de un nuevo luchador a su reino. Cuando termine la ovación de los espectadores dará comienzo al primer combate. Con el chasquear de los dedos, Gar aparecerá junto al borde de la arena y se preparará para luchar mientras jalea al público. Drokhatt volverá a tomar la palabra por última vez, esta vez hablando directamente al aventurero, antes de que el ettin se lance contra él.

«Bienvenido al coliseo de Drokhatt, mortal. Ahora que estás aquí tu alma inmortal me pertenece y solo por mi infinita generosidad podrías volver a ser libre. Aunque nunca nadie lo ha logrado, derrotad a las cinco bestias de Drokhatt en singular combate y tú y todos aquellos dispuestos a ayudarte seréis libres. Además, os entregaré aquello que más podáis desear. Suerte, pues la necesitaréis».

Pasado este punto, queda en tus manos como director de juego el desarrollo de esta escena junto a lo que ocurre en el plano material.

El coliseo de Drokhatt

Aunque fuera del coliseo existe también una pequeña ciudad donde aquellos luchadores que se han rendido conviven pacíficamente con otros diablos menores que se han visto atraídos al semiplano, durante el transcurso de la aventura no será necesario salir del coliseo de Drokhatt, formado por la arena de combate y el pequeño edificio anexo que hace las veces de casa del diablo y de los luchadores aún en activo.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Toda la estructura está formada por la energía arcana del semiplano, modelada por la mente de Drokhatt con el aspecto de un coliseo espléndido y fastuoso. Su configuración es persistente y, por lo tanto, cualquier elemento que sea roto o destruido se reconstruye de inmediato. Todo el coliseo se encuentra bajo un conjuro de *Interdicción* que bloquea cualquier teletransporte salvo el del propio diablo.

Suelos, techos y paredes. Los suelos interiores están cons-truidos en piedra elegantemente labrada, con techos de 10 pies de altura.

Puertas. Las puertas del coliseo están construidas con piedra y hierro y tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Grande. Mientras Drokhatt esté vivo, las puertas son inmunes a todo tipo de daño. Si no, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 17, 70 PG de daño contundente).

Iluminación. Todas las salas se encuentran iluminadas mágicamente y se consideran permanentemente en luz brillante.

A. LA ARENA DE COMBATE

Un descomunal disco de combate, con altas columnas de roca en su centro, presenta incontables manchas de sangre ante unas gradas atestadas por un público apasionado y vociferante. Sobre sus cabezas puede observarse un cielo insólito cubierto de estrellas brillantes y nebulosas de colores lustrosos.

Aquí tienen lugar los combates, bajo la atenta mirada de Drokhatt y casi un centenar de espectadores de toda raza y condición, que se sientan en las gradas a ver el único espectáculo que tiene lugar en el semiplano. Se trata de individuos atrapados por el orbe y cuyas almas están atadas a Drokhatt, obligados a formar parte del lugar por toda la eternidad.

EL ORBE DE LA ABUNDANCIA

Objeto maravilloso, artefacto

Este poderoso artefacto fue creado por el diablo Drokhatt como un portal para atrapar almas a las que arrastrar a su mundo y alimentar sus impíos apetitos. Cuando alguien activa el artefacto en busca de su legendario poder, es arrastrado a su interior y obligado a combatir para entretener a sus habitantes. El diablo promete tesoros y riquezas a aquel capaz de derrotar a sus cinco bestias legendarias, aunque por el momento nadie lo ha logrado. Cuando alguien es atraído a su interior, su destino está vinculado a lo que ocurra en el combate, quedando su futuro y el de sus compañeros de lucha en manos de Drokhatt si finalmente son derrotados.

Cualquiera cerca del orbe puede ver los combates de su interior en la superficie como si se tratase de una bola mágica de adivinación. Incluso pueden oírse algunos gritos y el jaleo del público si uno se lo acerca mucho al oído. El artefacto no puede guardarse en ningún contenedor extra-dimensional como una bolsa de contención o similar. Si se intenta forzar, el orbe absorberá el contenedor a su interior, pasando a formar parte de los tesoros que Drokhatt guarda en sus aposentos.

Acceder a su interior. Sosteniendo el orbe y pronunciando su palabra de mando, el portador desaparece y es introducido junto con todo el equipo que porte al interior del mismo. Si está en curso un combate en la arena, el portador toma el lugar del combatiente actual, apareciendo en su lugar y en su misma postura, mientras que el combatiente es expulsado y aparece en el plano material en la misma postura y lugar que el portador, sosteniendo la esfera. De esta manera, solo un combatiente puede formar parte del semiplano en cada momento. Si el luchador muere durante los combates de la arena, es resucitado y aparece en los dormitorios comunes (Sala C) con sus posesiones, y el combatiente anterior es automáticamente absorbido al orbe para ocupar su lugar (salvo que se encuentre a más de 200 pies de este). Si no quedan combatientes y nadie entra durante los siguientes minutos, se considera que todos han fracasado y Drokhatt pasa a ser el poseedor de sus almas por la eternidad, engrosando la lista de habitantes del semiplano y absorbiéndolos por última vez.

Salir del Orbe. Salvo cuando otro combatiente entra en su lugar, las únicas maneras de escapar del artefacto son el permiso expreso de Drokhatt o destruir el orbe.

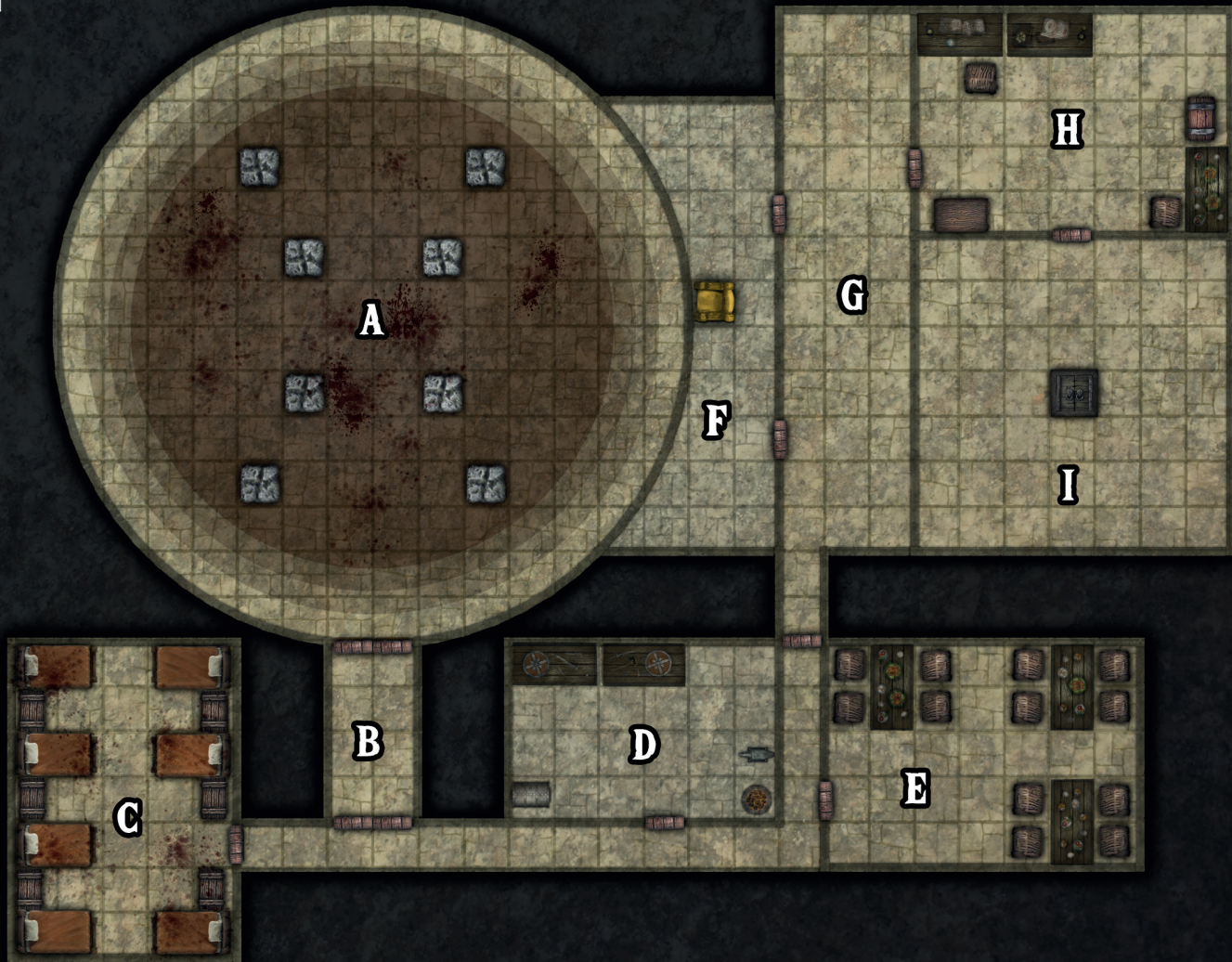
Destruir el Orbe de la Abundancia. Aunque su forma material puede parecer frágil, el orbe es inmune a la mayoría de daño, incluyendo los ataques y armas mágicas. La única forma de acabar con él es destruir a la criatura Ugo'mozhsra que habita en su interior y, con ella, el semiplano que alberga en su interior.

Puerta. La puerta de salida de la arena es inmune a cualquier daño mientras Drokhatt siga vivo. De lo contrario, puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 17, 70 PG de daño contundente). Esta puerta se abre automáticamente cuando finaliza un combate o Drokhatt permite a los luchadores marcharse a descansar.

B. EL PASILLO DE LUCHADORES

Este amplio pasillo da acceso a la arena de lucha desde las instalaciones para los gladiadores.

EL COLISEO



Puerta. Ambas puertas son inmunes a cualquier daño mientras Drokhaaz siga vivo. De lo contrario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 17, 70 PG de daño contundente). La puerta de acceso al pasillo se puede bloquear para obligar a los luchadores a acceder a la arena de combate.

C. DORMITORIOS COMUNES

Esta sala está cubierta con amplios camastros que parecen no haber sido utilizados en mucho tiempo, aunque el fuerte olor y algunas manchas de sangre indican lo contrario.

Drokhaaz creó esta sala para que los luchadores pudiesen descansar, tanto entre combates como durante su estancia. Algunos luchadores suelen encontrarse aquí durmiendo o descansando cuando no están presenciando los combates, y puede ser un buen momento para presentar a algunos de ellos (ver «Los otros luchadores» más adelante).

D. ARMERÍA

Esta sala está preparada para que los luchadores puedan equiparse con armas y armaduras o para que reparen las suyas en caso de necesidad. Además de un par de mesas llenas de armas y armaduras, se puede encontrar un yunque y una forja que cualquier experto puede utilizar.

Tesoro. Sobre las mesas de esta sala pueden encontrarse mágicamente cualquier arma o armadura no mágica solo con pensarlo.

E. COMEDOR

Dispuestos elegantemente sobre tres mesas que ocupan la sala casi por completo, se encuentra una infinidad de platos de aspecto sabroso y olor atrayente, salpicados por numerosas jarras de cerveza y vino de varias tonalidades.

En las mesas de esta habitación nunca falta comida ni bebida, que siempre parece recién hecha. Cualquier aventurero que se alimente aquí y realice un descanso breve suma el doble de su modificador por Constitución para recuperar puntos de golpe.

F. PALCO DE DROKHAZZ

A más de 15 pies de altura sobre la arena de combate, por encima del resto de las gradas, se puede ver un descomunal trono de oro y diamantes en el que se sienta orgullosa una criatura demoníaca de aspecto burlón. Vestida con ropas nobles de la más alta calidad, su físico monstruoso y cubierto de púas resulta en una parodia de aristócrata.

El diablo pasa gran parte del tiempo aquí, en su opulento trono, disfrutando del espectáculo de la arena de combate. Aunque

no hay más asientos, Drokazz deja abiertas las puertas del complejo durante los combates para que otros combatientes puedan subir a ver el espectáculo con él, con la excepción de la puerta a la sala prohibida. Al fin y al cabo, el diablo considera que nadie es tan estúpido como para colarse en sus aposentos.

G. PASILLO

El pasillo se ensancha en esta zona formando un pequeño recibidor desde el que acceder al palco o a los aposentos privados de Drokazz. Las paredes están cubiertas de cuadros al óleo pintados por el propio diablo en su tiempo libre, que representan diferentes lugares de los planos inferiores de donde es originario, todos de aspecto tétrico y desconcertante.

Puerta. La puerta de salida de la arena es inmune a cualquier daño mientras Drokazz siga vivo. De lo contrario, puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 17, 70 PG de daño contundente). Esta puerta se abre automáticamente cuando finaliza un combate o Drokazz permite a los luchadores marcharse a descansar.

H. APOSENTO DE DROKAZZ

Aquí pasa los ratos muertos el señor del coliseo, entre lecturas de tomos arcanos, su laboratorio de alquimia y una mesa siempre cubierta de la más deliciosa comida solo para su paladar. No es especialmente celoso con sus posesiones, pero no se tomará nada bien que alguien trate de colarse y robar sus cosas.

Puerta. El acceso a la sala prohibida está protegido por una pequeña pero resistente puerta de acero pulido y decorada con grabados que simulan ser el rostro de un diablo furioso. Además, unas pesadas cadenas mágicas impiden que se abra. Mientras Drokazz no haya muerto, las cadenas y la puerta son indestructibles, pero una vez que él ya no gobierne el lugar, se pueden romper (CA 17, 30 PG de daño mágico).

Tesoro. Junto a la pared hay un cofre pequeño de acero y madera donde el diablo ha guardado algunos trofeos a lo largo de su existencia. En su interior (Destreza (Herramientas de Ladrón) a CD 20) se puede encontrar un broche de escudo, una daga envenenada, tres pociones de curación mayor y joyas por valor de 2000 po (**El Resurgir del Dragón**, páginas 283, 287 y 299). También puede encontrarse un conjunto de lienzos y unas herramientas de pintor de aspecto demoníaco, así como pergaminos de conjuros de *Disco flotante*, *Augurio*, *Localizar objeto*, *Contraconjuro* y *Escudo de fuego*.

I. SALA PROHIBIDA

Sin ninguna fuente de luz, esta estancia completamente despejada está cubierta de polvo y huele como si no se hubiese abierto en siglos. En el centro reposa una pequeña trampilla de madera de apariencia destartada.

El acceso a esta sala está restringido por la voluntad de Drokazz, pues alberga el mayor secreto del lugar: a la criatura Ugo'mozhsra, que permanece dormida y cuya esencia alimenta todo el semiplano. Si algo le ocurriese a la criatura todo el reino de Drokazz sería destruido, y sus habitantes, expulsados de vuelta a sus planos de origen.

Cuando los aventureros entren aquí tras la muerte de Drokazz, podrán acabar con Ugo'mozhsra y liberarse de la prisión que forma el Orbe de la Abundancia. La trampilla descendiende durante cientos de escaleras de caracol hasta llegar a una enorme cueva subterránea. Aquí tiene lugar «El reposo de Ugo'mozhsra» (ver más adelante).

Trampa. Drokazz instaló una última medida de seguridad para evitar que nadie salvo él accediese al origen de su poder.

Al abrir la trampilla se dispara inmediatamente un conjuro de petrificación. Todas las criaturas que se encuentren en la habitación deben hacer una tirada de salvación de Constitución a CD 13. Si falla, empieza a convertirse en piedra y queda apresada. El objetivo apresado debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Si tiene éxito, el efecto termina; si falla, el objetivo queda petrificado hasta que sea liberado por un conjuro de *Restablecimiento mayor*, el semiplano sea destruido u otra magia. Lanzar *Disipar magia* con éxito (CD 17) elimina este encantamiento.

Las reglas de Drokazz

Aunque el primer personaje se verá inmerso directamente en el primer combate, es posible (si los aventureros se oponen activamente) que el propio Drokazz haga una pausa para explicarles las reglas del artefacto. Otra posibilidad es que Zankris Mael (ver «Los otros luchadores» más adelante) sea quien se lo cuente entre los descansos. De cualquier manera, a continuación resumimos las normas del coliseo para el director de juego.

- Cuando un luchador entra en el orbe, su alma queda atada al mismo y Drokazz podrá reclamarla en cualquier momento.
- En el plano material, cuando alguien pronuncia la palabra de mando «Ugo'mozhsra» mientras sostiene el orbe, es absorbido por este. Si hay algún combate en marcha (como ocurre durante la aventura), ambos personajes intercambiarán localizaciones. Así, el personaje absorbido aparece en el lugar del luchador que estaba dentro (ver cuadro «El Orbe de la Abundancia»), y el luchador toma su lugar en el plano material. Esto permite a los aventureros ir alternando su puesto dentro del orbe, de manera que siempre haya uno luchado en la arena contra las bestias mientras el resto trata de evitar a los elfos.
- El desafío consiste en derrotar a las cinco bestias, con pequeños descansos en medio. Esta tarea puede acometerse por tantos luchadores como estén dispuestos a apostar su alma entrando al orbe. Estos van formando un equipo a medida que acceden al orbe durante el mismo desafío, y todos son considerados ganadores o derrotados por igual.
- El combate de la arena termina cuando un contendiente cae a 0 PG. Si el aventurero logra estabilizarse, será llevado a los dormitorios y sus compañeros tendrán la oportunidad de ocupar su lugar voluntariamente. Cuando un equipo no tiene más luchadores dispuestos a entrar, se da por finalizado el desafío y todos son atraídos al orbe para siempre. Si uno de los aventureros muere dentro del orbe, su cadáver es expulsado y Drokazz concede un minuto para que otro luchador entre para continuar el desafío o lo dará por concluido y reclamará el alma de los implicados.
- Si todos los aventureros son derrotados durante el combate, serán inmediatamente absorbidos por la esfera y Drokazz les permitirá descansar hasta curarse y volver a intentarlo más adelante. Si esto ocurre, pasa directamente a «El colapso del Orbe de la Abundancia» cuando logren superarlo y matar a Drokazz.

Los otros luchadores

Cuando alguien es atrapado en el orbe su alma queda eternamente atada a él, y aunque pueda salir en determinadas circunstancias, Drokazz siempre podrá volver a reclamar su

alma y arrastrarla hasta allí. Cuando un grupo de luchadores es derrotado, pasan a formar parte del artefacto y son condenados a vivir en su interior. Sin embargo, Drokazz está siempre ávido de diversión y por ello está constantemente prometiendo nuevas oportunidades de escapar a sus luchadores, siempre y cuando vuelvan a comenzar los combates y logren superar a las cinco bestias. Muchos luchadores lo intentan dos o tres veces antes de rendirse completamente y aceptar su lugar entre los habitantes del plano, pero algunos se han mantenido, entrenando y preparándose para escapar algún día.

Cuando los aventureros llegan al orbe, el único luchador que aún no se ha rendido y sigue preparado para combatir es un orco llamado Zankris Mael, que los aventureros pueden encontrar en los dormitorios comunes o en la armería. Zankris es un fornido orco negro de aspecto marcial, algo mayor para los guerreros de su raza aunque sin llegar a ser anciano, que utiliza una gran hacha a dos manos con furia. Se trata de un soldado de la antigüedad, absorbido por error durante los experimentos de los Peregrinos mientras ejercía de guardaespaldas de su señor Szecxia y que no es nada consciente de los sucesos ocurridos en Voldor desde entonces.

Zankris puede ser una fuente de información para los aventureros, tanto sobre lo que ocurre en el coliseo como sobre la historia antigua de Voldor, si logran simpatizar con él lo suficiente. También puede ser un férreo aliado para el resto de la aventura, e incluso puede unirse al grupo de aventureros si, como director de juego, crees que les hará falta un refuerzo. Zankris se ha unido a diversos grupos de luchadores desde que quedó atrapado, pero han sido incapaces de superar a las bestias y él es el único lo suficientemente testarudo como para no haberse rendido aún.

Las cinco bestias de Drokazz

A continuación se describen las cinco criaturas que forman las «Cinco bestias de Drokazz» y que forman el desafío creado por el diablo para entretenerse durante la eternidad. Estas criaturas han sido seleccionadas por el diablo a través de los diferentes planos materiales a los que ha tenido acceso gracias al orbe, y las mantiene recluidas fuera de toda existencia hasta que requiere sus servicios durante los combates. En ese momento, y con unos pequeños movimientos de los dedos del diablo, estos aparecen en la arena preparados para luchar.

Realmente se trata de cuatro bestias, pues nadie ha llegado nunca a luchar contra la quinta y última. Esta no es otra que el propio Drokazz, pues considera todo un honor luchar

ANTE TODO, DIVERSIÓN

Aunque Drokazz es un diablo y, por lo tanto, es un férreo defensor de las leyes y las normas, su espectáculo debe ser, por encima de todo, una diversión para sí mismo y para los espectadores. Por ello, no tendrá excesivos reparos en hacer pequeñas trampas o introducir nuevos elementos en mitad de los combates gracias a su capacidad para modificar el entorno del semiplano. Todo por el espectáculo. En el único momento en que Drokazz no hará trampas es cuando él se encuentre luchando en la arena, pues estará concentrado en derrotar a sus oponentes.

Como director de juego te recomendamos sumarte a esta política de Drokazz y utilizar tus poderes para añadir diversión a las escenas de combate, y que tanto tú como los jugadores disfrutéis de estas escenas lo máximo posible.

contra él y cree que su propia victoria es inevitable. Afortunadamente para los aventureros, el ego y arrogancia desmedida de Drokazz les brinda una manera de acabar con él y liberarse de su prisión planar. A continuación se describen estas criaturas y sus estrategias durante el combate.

PRIMERA BESTIA: GAR, EL ETTIN

De aspecto sucio y atolondrado, este robusto gigante de dos cabezas muestra una piel blanca y llena de cicatrices apenas cubierta por unas pieles y un tabardo azulado. Sus brazos portan una enorme hacha y un lucero del alba dispuestos para destrozarse a sus víctimas.

Criatura. Gar no es demasiado inteligente y su estrategia nunca es muy complicada. Se limitará a cargar contra su enemigo sin pararse a pensar demasiado y golpear todo lo rápido y fuerte que le resulte posible. Gar es un ettin genérico (**El Resurgir del Dragón**, página 433).

SEGUNDA BESTIA: ARIXA, LA LAMIA

De aspecto salvaje y aguerrido, esta mayúscula criatura con torso de mujer y extremidades de león tiene una mirada penetrante y una sonrisa cautivadora repleta de afilados dientes. Con un elegante gesto felino, desenvaina una daga de gran calidad y comienza a cantar en una extraña lengua.

Criatura. Aunque Arixa puede resultar temible en el cuerpo a cuerpo gracias a sus garras y su toque tóxico, ella confía más en su capacidad para hechizar a su rival mediante sus conjuros innatos. Puede utilizar *Sugestión* para obligar a su rival a soltar las armas y acercarse a ella desarmado, y así acabar con él fácilmente, o tratar de que se quede quieta durante el minuto que necesita para lanzar su *Geas*. Arixa es una lamia genérica (**El Resurgir del Dragón**, página 446).

TERCERA BESTIA: PUDIN NEGRO

Sobre el vetusto suelo de la arena de combate emerge una corpulencia gelatinosa de aspecto alquitranado cuya mera existencia parece corroer el suelo y el aire a su alrededor. En el interior de su cuerpo transparente pueden verse pequeños restos de huesos y armaduras, flotando y ajustándose con cada movimiento de la criatura.

Criatura. Esta masa corrosiva carece de inteligencia y lo único que le mueve es el hambre ciega de devorar materia orgánica en su interior. No es muy rápido, pero su rasgo *Trepar como una araña* le permite evitar los desplazamientos por temblores en la arena (ver «Tratando de robar el Orbe»). Su capacidad para corroer armas o armaduras no mágicas y para dividirse en varios púdines le hace un rival difícil de eliminar. Se trata de un pudin negro genérico (**El Resurgir del Dragón**, página 397).

CUARTA BESTIA: NUQ'TOBA, EL GIGANTE

Un gigante semidesnudo de aspecto primitivo hace su aparición en la arena ante el rugir del público. Una gran nube de moscas revolotea a su alrededor, en especial sobre el tronco podrido y enmohecido que esgrime con sus enormes manos a modo de clava. Un toso macuto a su espalda muestra varios pedazos de roca rota.

Criatura. Nuq'toba es un gigante de las colinas (**El Resurgir del Dragón**, página 436), de aspecto recio y que disfruta de devorar a sus rivales ante los atentos espectadores. Aunque puede causar grandes daños con su clava, no tendrá problema en mantener la distancia y debilitar a su rival a

base de lanzarle rocas. En caso de necesidad, puede destruir una de las columnas de la arena con su gran clava en uno de sus turnos para tener una fuente casi inagotable de rocas que lanzar.

El combate final

Se hace el silencio en la arena. La tensión del público es palpable, todos aguardan emocionados la quinta y última bestia que se enfrentará a los luchadores. Con rostro divertido, Drokhazz se levanta de su trono y se acerca al borde del palco, ansioso por dar paso al nuevo combate. Con un gesto rápido de sus dedos, una enorme hacha de batalla que parece forjada en roca y lava aparece en su mano. El sonido de los aplausos es atronador cuando Drokhazz salta elegantemente del palco y aterriza sobre la arena.

Nadie conoce la quinta y última bestia del desafío porque nunca ningún grupo de luchadores ha llegado hasta ella. La arrogancia de Drokhazz le ha llevado a considerarse a sí mismo como el enemigo definitivo y no tendrá ningún problema en saltar del palco a la arena llegado el momento.

Criatura. El diablo Drokhazz (ver Bestiario) no teme a nadie y luchará hasta el final buscando el cuerpo a cuerpo, donde su hacha ígnea puede dar buena cuenta de sus enemigos. Gracias a la magia del subplano, Drokhazz no puede quedar inconsciente o moribundo, así que la única opción de vencerle es acabar con él, provocando «El colapso del Orbe de la Abundancia».

Fuera del Orbe

Mientras el grupo se turna para combatir dentro del orbe sin ser derrotado, el exterior no va a ser fácil tampoco. Cuando la puerta de la bóveda del orbe caiga y se activen las nuevas defensas, los aventureros estarán encerrados en una sala mientras tratan de rescatar al jugador absorbido. A partir de ese momento, Anzorth decidirá movilizar sus tropas y tomar de inmediato la fortaleza ante el temor de que el grupo se lleve el orbe. Estas tomarán rápidamente el exterior de la fortaleza y la sala del ascensor, donde su posición defensiva es suficiente para evitar que nadie escape por el momento. Entonces, Anzorth comenzará a lanzar sus tropas en oleadas contra las profundidades de la fortaleza hasta que alguien le traiga la esfera o le informe de lo que está ocurriendo.

Como director de juego queda en tu mano decidir lo que pasa con Iren Mokina y los centinelas mopán cuando esto ocurre. La opción más obvia es que se hayan retirado ante el avance de las tropas Olasha o hayan muerto en una desesperada defensa de la fortaleza. Otra opción interesante es que algunos de ellos, incluyendo a Iren Mokina, se hayan visto obligados a entrar en la fortaleza para no morir y tengan que defenderse ayudando a los aventureros. Esta es una buena opción si tu grupo de jugadores es pequeño o están especialmente debilitados.

El plan de los elfos

Durante sus ataques, las tropas de Anzorth tendrán como prioridad absoluta hacerse con el orbe y marcharse con él. Aunque es poco probable que esto termine ocurriendo, lo cierto es que los combates ganarán en interés y diversión si aventureros y enemigos luchan por hacerse con el orbe. En el cuadro de texto «Tratando de robar el Orbe» tienes unas reglas opcionales para gestionar el robo del orbe durante los combates.

A continuación se dan también unos breves consejos sobre cómo interpretar a cada enemigo respecto a su estrategia a seguir.

- Los luchadores sometidos y canes del infierno no tratarán de coger el orbe en ningún momento, su labor es la de combatir contra los aventureros (ver Apéndice III y **El Resurgir del Dragón**, página 395).



- Los déspotas Bastarre pueden utilizar sus conjuros de *Inmovilizar persona* o *Sugestión* para hacerse con el orbe u obligar a los aventureros a entregárselo (ver Apéndice III).
- Los diablillos pueden utilizar su invisibilidad para permanecer escondidos a la espera de que a alguien se le caiga el orbe y tratar de hacerse con él, aunque dado su pequeño tamaño no podrán moverlo demasiado rápido (**El Resurgir del Dragón**, página 401).
- Aunque los diablos barbados preferirán lanzarse al combate cuerpo a cuerpo y desentenderse del orbe, pueden utilizar su barba para atrapararlo dado el momento, como si se tratase de una extremidad más (**El Resurgir del Dragón**, página 402).
- Por su parte, Anzorth utilizará su *Tormento mental* y los disparos de su arco contra los portadores del orbe para que sus esbirros puedan hacerse con él y entregárselo (ver Bestiario).

Las incursiones de los elfos

A continuación se presenta una tabla con los enemigos que pueden formar cada una de las oleadas que atacará a los aventureros para tratar de arrebatarles la esfera.

Oleada	Criaturas
1°	3 aventureros: 1 déspota Bastarre y 6 luchadores sometidos. 4 aventureros: 1 déspota Bastarre y 8 luchadores sometidos. 5 aventureros: 1 déspota Bastarre y 10 luchadores sometidos.
2°	3 aventureros: 1 déspotas Bastarre y 6 luchadores sometidos. 4 aventureros: 2 déspotas Bastarre y 4 luchadores sometidos. 5 aventureros: 2 déspotas Bastarre y 6 luchadores sometidos.
3°	3 aventureros: 1 déspota Bastarre, 1 can del infierno y 2 diablillos. 4 aventureros: 1 déspota Bastarre, 1 can del infierno y 6 diablillos. 5 aventureros: 1 déspota Bastarre, 2 can del infierno y 6 diablillos.
4°	3 aventureros: 1 diablo barbado, 1 déspota Bastarre y 6 luchadores sometidos. 4 aventureros: 2 diablos barbados, 1 déspota Bastarre y 6 luchadores sometidos. 5 aventureros: 2 diablos barbados, 2 déspotas Bastarre y 6 luchadores sometidos.
5°	3 aventureros: 1 diablo barbado, 1 can del infierno y 4 luchadores sometidos. 4 aventureros: 1 diablo barbado, 2 canes del infierno y 5 luchadores sometidos. 5 aventureros: 2 diablos barbados, 2 canes del infierno y 4 luchadores sometidos.
Última ronda	3 aventureros: Anzorth y 5 luchadores sometidos. 4 aventureros: Anzorth, 1 déspota Bastarre y 5 luchadores sometidos. 5 aventureros: Anzorth, 2 déspotas Bastarre y 5 luchadores sometidos.

Hay hasta seis posibles oleadas, cada una con tres posibles opciones en función del número de aventureros. También

puedes interpretar esto como tres dificultades diferentes, lo que te permite subir o bajar la dificultad de cada oleada en función de lo bien o mal que lo estén pasando los aventureros. Utiliza esto para llevar los combates al máximo de tensión pero tratando de no acabar con todos ellos en una lucha excesivamente difícil.

Puedes recortar el número de oleadas para adaptarlo al desarrollo de la escena, o crear más a partir de estas si crees que las vas a necesitar. Cuando veas que Drokhazz va a ser derrotado dentro del orbe o que las oleadas de elfos deben concluir, lanza la última oleada de la tabla que incluye al propio Anzorth.

El colapso del Orbe de la Abundancia

Esta parte de la aventura finaliza con la muerte de Drokhazz y con el colapso del Orbe de la Abundancia. Por lo tanto, esta escena tendrá lugar cuando las cinco bestias hayan sido derrotadas, presumiblemente mientras en el exterior los aventureros siguen luchando contra los elfos. Con la muerte del arquitecto del orbe, sus energías se desatarán, descontroladas, lanzando por última vez su hechizo de absorción y atrayendo a su interior a todos los que se encuentren a 100 pies o menos del orbe en el plano material, además de a todos aquellos que hayan estado en su interior alguna vez.

Esto debería resultar en el encierro de todos los aventureros a la vez en el orbe, libres para explorar el coliseo. Antes o después deberían descubrir la sala prohibida (Sala I) y acceder a la escena «El reposo de Ugo'mozhsra». Ten en cuenta que esta última absorción puede atraer también a los enemigos que se encuentren en la sala en ese momento, pudiendo continuar el combate en el interior del mismo, o provocando una alianza temporal hasta lograr escapar todos de allí.

El reposo de Ugo'mozhsra

Las agrietadas escaleras de piedra descienden en espiral durante cientos de escalones hacia la más profunda oscuridad. Tras varios minutos de bajada, termináis llegando a una extraña cueva subterránea cubierta de grotescos símbolos tallados en las paredes. Una de las paredes de la cueva está abierta y muestra un negro mar de infinito, como si de un acantilado a la nada se tratase. Y, frente a la entrada, flotando como una ballena varada en el vacío, veis una extraña criatura de gran tamaño, de piel negra con aspecto oleaginoso y cubierta de incontables grupos de ojos cristalinos, bocas dentadas y apéndices que se mueven de manera inconsciente. Cadenas de aspecto etéreo surgen de la roca para clavarse profundamente en la criatura, aunque esta parece sumida en un silencioso letargo.

Aquí se encuentra Ugo'mozhsra, la misteriosa criatura extraplanar presa mediante los glifos de las paredes de la cueva por Drokhazz. Toda la cueva forma parte de un complejo constructo mágico diseñado para extraer la energía arcana de Ugo'mozhsra y utilizarla para sostener el semiplano. Un lanzador de conjuros terminará comprendiendo su finalidad si estudia los glifos, aunque las consecuencias de romper este vínculo son más difíciles de predecir. Queda en tus manos como director de juego la resolución concreta de esta escena, pero en algún momento los aventureros deberían destruir el vínculo entre Ugo'mozhsra y el semiplano para destruirlo y volver así al plano material.

Hay varias maneras de hacer esto en función de las ideas y los recursos disponibles de cada grupo, aquí se presentan algunas, aunque puedes crear la tuya propia para adaptarla a tu campaña:

TRATANDO DE ROBAR EL ORBE

El Orbe de la Abundancia es un artefacto esférico de gran tamaño, de casi un pie de diámetro y cuatro libras de peso, completamente pulido y sin ningún tipo de agarre. Esto hace que portar el orbe resulte complicado, a no ser que se utilicen ambas manos o se guarde en una mochila o similar (ten en cuenta que no puede guardarse en ningún espacio extradimensional, como una bolsa de contención).

Como consecuencia, la esfera resulta difícil de mantener y durante los combates de esta parte de la aventura los enemigos tratarán de hacerse con él y arrebatárselo a los aventureros. Es posible que traten de quitárselo a los aventureros de las manos, de recogerlo del suelo, e incluso de lanzárselo los unos a los otros, acciones que por supuesto también puede realizar el grupo para tratar de mantener su posesión. A continuación se detallan unas nuevas acciones de combate que puedes utilizar en la aventura para hacer más dinámicos y divertidos los combates por el orbe.

Agarrar el orbe requiere al menos una mano libre, dos para criaturas de tamaño Pequeño o inferior.

Maniobras especiales

Arrebatarse el orbe. Cuando tratas de arrebatarse por la fuerza el orbe a alguien en cuerpo a cuerpo. Realiza una tirada de ataque desarmado contra una tirada de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) del defensor. Tanto el atacante como el defensor tienen ventaja en sus tiradas si sostienen el orbe con ambas manos. Nunca causas daño, pero si tienes éxito, obtienes la esfera, causando además un *temblor leve* en el interior. Esta acción también puede utilizarse para arrebatarse una bolsa, mochila o similar que pueda contenerlo, aunque en este caso el portador siempre tiene ventaja.

Lanzar el orbe. Puedes tratar el orbe como un arma con la propiedad «arrojadiza (alcance 20/60)» si pretendes lanzarlo. Se considera un arma improvisada de 1d4 de daño. Lanzarlo a una casilla dentro del alcance tiene dificultad 5, aunque el director de juego puede incrementar esta dificultad si lo considera (existencia de coberturas, querer lanzarlo a través de zonas pequeñas...). Si fallas, el artefacto cae al suelo como si hubieses fallado una tirada de «Caída del orbe» en una zona a discreción del director de juego. Si tienes éxito, cae en la casilla y cualquiera adyacente a ella o en la misma puede realizar una tirada de Destreza (Acrobacias) a CD 10 para intentar atraparlo al vuelo si tiene una mano libre, causando además un efecto de *baja gravedad* en el interior.

Caída del orbe. Si recibes daño mientras tienes el orbe en las manos, debes hacer una tirada de salvación de Destreza o Fuerza para mantenerlo contigo. La CD es 10 o la mitad del daño

que recibes, el resultado mayor. Tienes ventaja en la tirada si sostienes el orbe con dos o más manos. Si recibes daño de varias fuentes, como de una flecha y del aliento de un dragón, haces una tirada de salvación para cada una. Si fallas, la esfera cae a una casilla adyacente determinada al azar, por ejemplo, lanzando 1d8, y además provocas un *temblor grave* en el interior.

Guardar o coger el orbe. Recoger el orbe del suelo o de otro personaje requiere una acción de Interactuar con el entorno y, al menos, una mano libre. Lo mismo para guardarlo en una bolsa o similar.

Quedar incapacitado o morir. Si quedas incapacitado o mueres, el orbe cae al suelo en una casilla adyacente determinada al azar, por ejemplo lanzando 1d8, y además provocas un *temblor grave* en el interior.

Efectos en el interior del orbe

El semiplano diabólico de Drokhattz, y el coliseo en particular, están fuertemente vinculados con su representación física en el plano material. Por ello, cada vez que el orbe sufre algún golpe o desplazamiento brusco, la arena de combate se mueve de igual manera, lanzando a los combatientes por los aires para diversión del diablo y los espectadores. Estos movimientos son mucho menores en el resto del semiplano, para evitar que los espectadores se hagan daño, aunque pueden notarse de manera atenuada. Estos efectos se dividen en tres, que se detallan a continuación:

Temblor leve. Todas las criaturas que estén sobre el suelo de la arena de lucha deben hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 12. Si fallan, quedan tumbadas y se desplazan 1d4 casillas en una dirección aleatoria, sufriendo 2d6 puntos de daño si chocan contra algún elemento del entorno como una pared o una columna. La capacidad de trepar o volar otorga inmunidad a estos temblores.

Temblor grave. Todas las criaturas que estén sobre el suelo de la arena de lucha deben hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 14. Si fallan, quedan tumbadas y se desplazan 1d4 casillas en una dirección aleatoria, sufriendo 4d6 puntos de daño si chocan contra algún elemento del entorno como una pared o una columna. La capacidad de trepar o volar otorga inmunidad a estos temblores.

Baja gravedad. Durante unos breves instantes la gravedad se reduce, levantando a los luchadores en el aire antes de volver a golpearlos contra el suelo. Todas las criaturas que estén sobre el suelo de la arena de lucha deben hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 13 para no sufrir 3d6 puntos de daño contundente por la caída. La criatura aterrizada tumbada a menos que evite recibir daño de la caída. Una criatura con la capacidad de volar es inmune a este efecto.

- La manera más obvia es matar a Ugo'mozhsra. Para ello es necesario causarle 50 o más puntos de golpe con daño mágico, ya sean armas mágicas o conjuros.
- Puede romperse el vínculo con Ugo'mozhsra rompiendo las cadenas etéreas que la mantienen atrapada. Son cuatro cadenas que pueden quebrarse causando 20 puntos de daño mágico a cada una. Para golpearlas con armas cuerpo a cuerpo, un aventurero tendrá que salir al vacío o subir sobre Ugo'mozhsra para poder acceder a ellas, con sus correspondientes tiradas de entorno.
- También pueden tratar de romperse los glifos de la cueva que extraen la energía de la criatura a través de

conjuros de *Dispersar magia* u otra manera más creativa que les permita borrarlos.

Esta escena incluye una última complicación. La propia existencia del vacío interplanar y de una criatura parcialmente inconcebible como Ugo'mozhsra puede poner en jaque la cordura de aquellos que pasen demasiado tiempo observándola o traten de comprenderla. Cada vez que una criatura examine en detalle a Ugo'mozhsra o utilice activamente uno de sus sentidos para aprender algo sobre ella debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría a CD 16 o verse afectado por una locura a corto plazo durante 1d10 minutos. Una segunda tirada de salvación fallida provoca un efecto de la tabla de locura a largo plazo durante 1d10×10 horas (**El Resurgir del Dragón**, página 163).

PARTE III: DOBLE FUGA

Tras la destrucción del orbe

Cuando los aventureros liberen o acaben con la criatura Ugo'mozhsra y el semiplano del orbe sea destruido, todos sus habitantes serán expulsados de vuelta a sus planos, incluyendo a los aventureros y a Ugo'mozhsra (en el caso de que siga con vida). Desgraciadamente para ellos, durante el tiempo que han pasado dentro los elfos de Neraclee lograron hacerse con el artefacto y teletransportarse con él hasta su base, en el palacio de Ekshuvannarox. Por eso, cuando los aventureros salgan disparados al plano material (debido a la explosión física que destruirá el orbe), se encontrarán en una extraña sala abovedada (Sala A) donde parecen estar encerrados. Durante esta parte de la aventura, nuevamente sin tregua y con escaso tiempo para descansar, los aventureros tendrán que descubrir dónde se encuentran, rescatar a posibles aliados y alcanzar el primer piso para poder escapar de allí antes de que los elfos acaben con ellos. Como director de juego puedes utilizar a los diferentes personajes repartidos por el palacio para facilitar o complicar la huida de tus jugadores, volviendo las escenas lo más frenéticas posible sin acabar con ellos, moviendo estos personajes en función de los actos de los aventureros. También es un buen lugar para saquear tesoros y objetos mágicos, pues Neraclee ha obtenido muchos de ellos en los últimos años.

El palacio de Ekshuvannarox

El palacio de Ekshuvannarox es una de las muchas posesiones de la casa Olasha de Zaselsan. Se trata de una pequeña mansión fortificada a pocas millas del linde noroeste de las selvas de Zefiria, algo alejada del principal territorio de los Bastarre (alrededores de Oculta y Kymelin), y que se alza sobre una colina de la cordillera montañosa que separa el Mar de Oculta y Zefiria, además de ser el origen del río Xomindar.

Se trata de un antiguo puesto avanzado para la vigilancia de la región que ha sido abandonado y reconstruido en varias ocasiones a lo largo de su historia. Visto desde fuera, el palacio parece ser un sencillo caserón de piedra y madera de un único piso de altura, con un precioso jardín exterior y buenas vistas al paisaje montañoso. Sin embargo, posee bajo tierra dos niveles más donde los Bastarre hacen vida y guardan sus secretos, apartados de todo el mundo. De hecho, el segundo sótano alberga una bóveda construida con acero de gran calidad donde sus habitantes guardan sus tesoros más importantes o delicados para su estudio o uso en el futuro.

Hace apenas cincuenta años este palacio fue regalado a Neraclee Olasha por el señor de la casa para que tuviese un lugar donde llevar a cabo sus experimentos mágicos y obtuviese experiencia en dirigir a un pequeño número de tropas y esclavos. Desde entonces, Neraclee se ha dedicado a estudiar viejos tomos Peregrinos, robados de la biblioteca familiar, en su afán por localizar objetos mágicos perdidos y enviar a sus tropas a recuperarlos. Fue en su lectura del tomo *Los secretos profanos del archibrujo Szeccxia* donde descubrió la historia del orbe, aunque debió esperar aún unos años a que la guerra entre el Imperio Mida y el Reino de Vadania le brindase la oportunidad de hacerse con él sin demasiadas repercusiones políticas. Neraclee también ha

comenzado a tejer alianzas con otros miembros de su casa, algunos de los cuales se encuentran invitados en el palacio durante los sucesos de la aventura, como es el caso de Udünaar Olasha.

Suelos y paredes. El suelo del segundo sótano está construido en piedra, al igual que sus paredes y techo. En cambio, el del primer sótano ha sido cubierto de madera, aunque sus paredes y techo siguen siendo de piedra tallada. En el piso superior, toda la estructura es de madera reforzada.

Luz. Los dos sótanos carecen de iluminación natural, así que los elfos mantienen las antorchas encendidas de forma continua (luz tenue). El piso superior posee ventanas en la fachada norte por las que entra el sol durante el día, permitiendo una salida fácil a los aventureros del edificio.

Puertas. Salvo excepciones, las puertas del palacio están construidas con madera y hierro y tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Mediana. Aunque pueden atrancarse, los guardias las mantienen abiertas en todo momento, salvo las de los dormitorios. Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 18) o rompiéndolas (CA 17, 35 PG de daño contundente).

Patrulla de guardias. La puerta de la bóveda de tesoros (zona A) y el portón del pasillo que accede a la calle (zona N) están cubiertos por un conjuro de *Alarma* que suena por todo el palacio. De ser así, los guardias de la sala D acuden rápidamente hasta allí mientras el resto de habitantes buscan la mejor manera de hacer frente a los atacantes o de no ser molestados.

SEGUNDO SÓTANO

A. Bóveda de tesoros

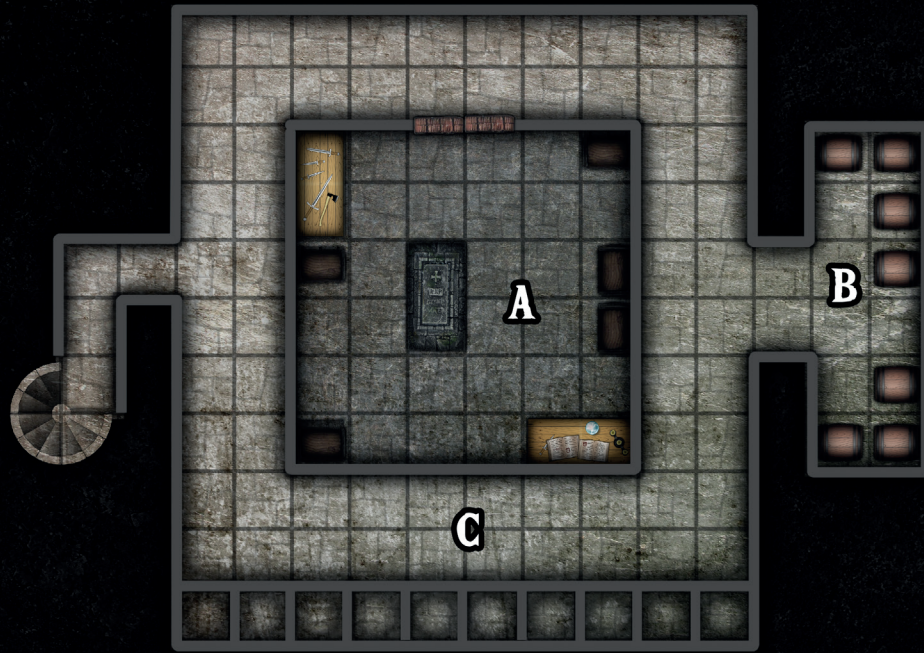
A vuestro alrededor se extiende una pequeña sala de paredes metálicas, una suerte de almacén habitado por diferentes cofres, arcones y mesas que parecen contener diferentes tesoros, acumulados cuidadosamente con el paso del tiempo. En el centro de la sala, un sarcófago de piedra negra reposa en silencio.

Esta sala de acero y protecciones mágicas es el lugar donde Neraclee y sus hombres guardan los tesoros que han obtenido recientemente, incluyendo el Orbe de la Abundancia. Toda la estancia está bajo un conjuro de *Interdicción* para evitar robos o fugas, y la única salida es una pesada puerta de acero que solo puede abrirse desde fuera, mediante la fuerza (Fuerza CD 30) o rompiéndola (CA 19, 100 PG de daño contundente). Ten en cuenta que el ruido al golpear la puerta puede advertir a los guardias del piso de arriba. Además, está protegida por un conjuro de *Alarma* audible que se activa si alguna criatura sale de la bóveda.

La mejor opción para escapar es esperar a la revisión diaria de la bóveda por parte de dos veteranos (**El Resurgir del Dragón**, página 368) Bastarre y dos luchadores sometidos (ver Apéndice III), que abrirán la puerta sin esperar encontrar ninguna resistencia en su interior.

Trampa. Dentro del sarcófago de piedra se encuentra Taix'eik, el tumulario (ver Bestiario), atrapado por Neraclee y encerrado a la espera de poder experimentar con él. El sarcófago se encuentra sellado mediante poderosos conjuros para evitar que el muerto viviente escape, pero abrirlo por la fuerza desactiva estas protecciones, permitiendo al tumulario escapar. Ver las runas arcanas grabadas sobre el

EL PALACIO



SEGUNDO SÓTANO



PRIMER SÓTANO



PISO SUPERIOR

sarcófago tiene una CD 15. Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, como *Detectar magia*, revela un aura de magia de *Abjuración* a su alrededor. Se puede abrir el sarcófago mediante la fuerza (Fuerza CD 17) o rompiéndolo (CA 14, 50 PG de daño contundente).

Criatura. Si Taix'eik es liberado, atacará a cualquier criatura a su alcance, priorizando a cualquier elfo o lanzador de conjuros que vea. Tratará de escapar si cree que puede ser destruido (en caso de que la puerta de la bóveda está abierta).

Tesoro. Taix'eik porta un mandoble de xion forjado de aspecto tétrico que se encuentra descargado. Saqueando el resto de la sala se puede encontrar un juego de seis piezas de ónice (de 50 po cada una), siete cuadros al óleo de antiguos nobles élficos (30 po cada uno), una espada larga y otra corta de xion forjado con mangos a juego de marfil y amatistas; y unas botas élficas. También pueden encontrarse desperdigados por la sala los fragmentos cristalinos del Orbe de la Abundancia tras su explosión.

B. Bodega

Vuestro olfato revela la existencia de una bodega incluso antes de ver los barriles apilados en las paredes de la fría sala de piedra. Los aromas a frutas y especias exóticas indican la presencia de vinos élficos de varios tipos.

Tesoro. En esta sala hay siete barriles de vino Bastarre de gran calidad. Un experto puede valorarlos en 50 po de oro cada uno y su peso es de 110 libras por barril lleno.

C. Cárceles

Una hilera de pequeñas celdas de barrotes oxidados se extiende por toda la pared. Débiles gimoteos y respiraciones entrecortadas emergen de algunas de ellas, donde lastimosas figuras humanoides descansan agachadas contra las paredes.

Criaturas. Algunos de los esclavos más recientes se encuentran aquí, esperando su turno para ser torturados o para que alguien se acerque a darles su escasa comida. Todos han sufrido ya las torturas, en mayor o menor medida, de Azzexorn (ver más adelante), y se encuentran a medio camino de transformarse en luchadores sometidos. Aquí pueden encontrarse algunos centinelas mopán, Iren Mokina o incluso algún aventurero si fueron derrotados y capturados por los elfos en la segunda parte de la aventura.

PRIMER SÓTANO

D. Pasillo

Este pasillo forma el centro del primer sótano. Las escaleras suben hacia el segundo sótano.

Criaturas. La mayoría de los soldados Bastarre del palacio pasan las horas aquí, donde no molestan a los trabajadores y pueden jugar tranquilamente a los dados o contar sus historias. En todo momento hay en la habitación cinco veteranos (*El Resurgir del Dragón*, página 368).

E. Sala de torturas

Esta estancia es, sin lugar a dudas, una sofisticada sala de torturas. El olor a sangre y carne quemada cubre las mesas, dispuestas con todo tipo de herramientas afiladas, y el potro de alabastro negro que parece refluir con luz propia.

Criaturas. Azzexorn el torturador pasa la mayor parte del tiempo en esta sala, torturando e interrogando a los

prisioneros de las celdas, muchas veces por pura diversión. Azzexorn tiene el aspecto de un joven elfo con la cabeza afeitada y cubierto de tatuajes, escarificaciones y cicatrices; de mirada perversa y ojos rojos. Sin embargo, Azzaxon es en realidad un oni (*El Resurgir del Dragón*, página 457) a las órdenes de la casa Olasha. Dos luchadores sometidos le acompañan en todo momento, actuando como vigilantes y ayudantes a la vez.

Tesoro. Aparte de las numerosas herramientas y armas de escaso valor utilizadas por el oni durante sus torturas, se pueden encontrar sobre una de las mesas unos grilletes dimensionales que Azzaxon utiliza con sus víctimas más extraordinarias (*El Resurgir del Dragón*, página 294).

F. Cocina

Aquí se cocinan los alimentos para todos los habitantes del palacio, desde los deliciosos platos para Neraclee hasta la bazofia para los esclavos de las celdas. Las escaleras suben hasta el piso superior.

Criaturas. Un grupo de diez trabajadores Bastarre trabaja aquí, alimentando a todos los demás habitantes del palacio. Saldrán corriendo y tratarán de escapar del lugar si oyen combate o son atacados.

G. Dormitorios comunes

Cuatro camastros de buena calidad ocupan la mayor parte de la estancia, junto a varias alfombras de meditación y ganchos clavados en las paredes de roca.

El resto del personal suele descansar en esta habitación mediante un sistema de turnos. Los elfos meditan sobre los camastros o las alfombras, mientras que los luchadores sometidos son encadenados a la pared como si de bestias se tratase.

Criaturas. En todo momento se encuentran descansando o durmiendo dos veteranos (*El Resurgir del Dragón*, página 368) y cuatro luchadores sometidos. Saldrán a ayudar a sus compañeros si escuchan la alarma o ruido de combate, pero tardarán varios turnos en equiparse con sus armas y armaduras. En ningún caso se arriesgarán a luchar sin equipo, aunque eso le cueste la vida a sus compañeros.

Tesoro. En los cofres descansan las propiedades de los soldados del palacio, entre las que pueden encontrarse monedas y pequeñas joyas por valor total de 500 po.

H. Despensa

En esta sala, más fría que el resto, se guardan los alimentos sobre varias mesas y armarios. Una revisión en profundidad revela ingredientes de todo tipo, desde trufas y pescado fresco del Mar de Oculta hasta carne cruda de esclavos humanos.

PISO SUPERIOR

I. Comedor

Una gran mesa cubierta por un mantel bordado de seda negra y dorada predomina en este elegante comedor iluminado con grandes candelabros y decorado con pendones élficos distribuidos por las paredes. Copas y cubiertos de oro reposan sobre la mesa.

Tesoro. Toda la loza dispuesta sobre la mesa está grabada con el símbolo de la casa Olasha, aunque las partes de oro pueden fundirse con facilidad para evitar problemas al venderlo. En total son tres candelabros, dieciséis platos,

treinta y dos cubiertos y ocho copas, por valor total de 5123 po.

J. Baños

Esta pequeña sala alberga unos inodoros fabricados con pedestales de piedra.

K. Dormitorios de invitados

Este distinguido dormitorio está adornado en un estilo refinado, con valiosos muebles de madera blanca y cuidados detalles, así como con lienzos en los que un habilidoso artista ha tratado de plasmar eventos importantes en la historia de los elfos Bastarre.

Aquí descansan los invitados de origen noble que son invitados por Neraclee al palacio.

Criaturas. El dormitorio más pequeño está actualmente vacío, pero el otro está ocupado por el mago Udünaar Olasha (**El Resurgir del Dragón**, página 367), primo lejano de Neraclee, y sus dos sirvientes, un súcubo y un íncubo (**El Resurgir del Dragón**, página 467). Estos infernales, llamados Xog y Dorgen, utilizan su capacidad cambiaformas en todo momento para aparentar ser dos siervos élficos de aspecto andrógino. Están atados a su voluntad y defenderán a Udünaar en todo momento, aunque si este muere ambos utilizarán su poder de *Eteridad* para escapar y disfrutar de su libertad, además de mostrarse agradecidos a los personajes.

Tesoro. Udünaar tiene entre sus posesiones un anillo de calor y dos retazos de estrella de nivel 1 (**El Resurgir del Dragón**, páginas 270 y 311).

L. Dormitorio de Neraclee Olasha

Una opulenta cama con dosel de telas rojas y plateadas, con un cabecero de oro forjado con la forma de rostros de demonios y otras bestias, y ornamentos de marfil, contrasta con las paredes desgastadas y sucias de la habitación. Sobre una mesa, junto a una estantería atestada de pergaminos, aún hay varios platos a medio comer.

Criaturas. Dos luchadores sometidos vigilan la puerta de este dormitorio en todo momento. Neraclee Olasha puede encontrarse descansando en la sala, aunque es más probable que esté en su laboratorio al otro lado de la puerta secreta. Si oye ruido de combate, saldrá rápidamente a ayudar a sus guardias.

Tesoro. Sobre la mesa hay cinco pergaminos de conjuro para *Dormir*, *Falsa vida*, *Estallar*, *Rayo abrasador* y *Toque vampírico*.

Puerta. La pared del fondo esconde una puerta secreta oculta tras un conjuro de ilusión. Una criatura puede determinar que se trata de una ilusión si examina la pared usando su acción y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 14. La puerta se abre mediante una llave en posesión de Neraclee, aunque puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 20) o rompiéndola (CA 18, 40 PG de daño contundente).

M. Laboratorio secreto de Neraclee Olasha

Frascos alquímicos de incontables colores reposan en la gran mesa del fondo, entre pergaminos y libros de aspecto antiguo. Restos de quemaduras, manchas de tinta y polvo cubren parte del suelo y las paredes, mientras un círculo de diez pies con extraños símbolos mágicos reposa sobre el centro de la estancia.

En el centro de la estancia se encuentra el círculo de teletransporte que los elfos han estado utilizando para enviar tropas hasta la fortaleza prohibida de Bakkalcha. Sigue estando activo, así que puede ser una manera rápida para que los aventureros vuelvan hasta Jiruun sin necesidad de atravesar las selvas. Sin embargo, resulta complicado saber realmente cuál es su destino y puede resultar una salida a un lugar desconocido. Un aventurero que haya visto el otro lado del círculo en las selvas puede reconocer los símbolos con una tirada de Intelecto (Arcanos) a CD 10, aunque es poco probable que esto haya ocurrido.

Criaturas. Neraclee Olasha pasa aquí gran parte de su tiempo, estudiando viejos tomos arcanos y preparando pociones alquímicas. Si detecta el ataque de los aventureros se lanzará contra ellos desatando su furia mágica, aunque si cree que puede morir tratará de esconderse o utilizar sus conjuros para huir del palacio. En última instancia también puede utilizar el círculo de teletransporte para tratar de escapar y esconderse en la jungla.

Tesoro. Neraclee porta un anillo de escudo mental, unas botas aladas, dos pociones de curación superior y una piedra ioun de protección (**El Resurgir del Dragón**, páginas 270, 281 y 299). Además, la paranoia ha llevado a Neraclee a tener siempre en su carcaj dos flechas asesinas de elfos, y si hay elfos entre los aventureros no dudará en utilizarlas durante el combate (**El Resurgir del Dragón**, página 292).

En la mesa pueden encontrarse varios libros antiguos; *Los secretos profanos del archibrujo Szecxia*, *Alquimia de estrellas lejanas*, *Crónica de la primera guerra del linaje dragón* y *Los cantos que cantarán las Híades*, todos ellos escritos en el lenguaje de los Peregrinos y con anotaciones en élfico de la propia Neraclee. Pueden ser vendidos por 500 po cada uno, en especial a cofradías interesadas en la historia antigua como pueden ser la Cofradía de Erekar o la Cábala de la Armonía Celeste.

N. Pasillo

Este pasillo incluye también la puerta de salida a la calle, un enorme portón de acero que puede abrirse sin problemas desde dentro, pero que está custodiado por un conjuro de *Alarma* auditivo en todo el palacio.

Huyendo del palacio

Cuando los aventureros sean conscientes de lo ocurrido y de dónde se encuentran ahora, entenderán que deben marcharse de allí antes de que sea tarde, aunque es posible que un grupo especialmente inconsciente o sádico decida matar hasta el último elfo antes de marcharse. O, incluso, hacerse con el palacio para sus propios intereses. Esta última opción es prácticamente imposible. Aunque el palacio no está ubicado en la propia Zaselsan y su localización se encuentra apartada de cualquier pueblo o ciudad, los líderes de la casa Olasha son muy conscientes de él y no dudarán en enviar tropas, o incluso ejércitos, si pierden el contacto con Neraclee. Lamentablemente, el palacio (o sus ruinas) serán retomadas por los elfos antes o después, pues se trata de una de sus posiciones clave de cara a futuros enfrentamientos con el Imperio Mida.

Existen multitud de formas en las que los aventureros pueden volver a la civilización, dependiendo de cuál decidan que será su próximo destino. Un viaje por las selvas azules, por territorio Bastarre o incluso por Vajra puede ser una buena fuente de aventuras para continuar a partir de aquí.

CONCLUSIONES

Una vez derrotado el diablo Drokazz, el Orbe de la Abundancia será destruido y su vasto poder quedará apartado de cualquier villano que lo quiera utilizar para sus propios fines. Además, tras la desaparición de los aventureros y la captura del orbe por parte de los elfos, todos sus aliados se movilizarán para tratar de localizarlos y lanzar una operación de rescate, aunque estos deberían poder escapar del palacio de Ekshuvannarox por su propio pie en poco tiempo.

Si vuelven con ellos, los habitantes del pueblo mopán, incluyendo a Iren Mokina (si ha sobrevivido), se mostrarán enormemente agradecidos a los aventureros, tanto por terminar con la amenaza del orbe como por liberar la fortaleza maldita de Bakalcha. Les ofrecerán toda su hospitalidad y crearán todo tipo de historias, canciones y otras representaciones culturales en su honor, pasando a formar parte de

la historia del pueblo. También los sacerdotes querrán entregarles la bendición de su dios Rathanak. Por su parte, el príncipe Neasu Akam les ofrecerá una recompensa en forma de colgantes y alhajas de oro por valor de 2000 po a cada aventurero. Por su parte, la facción que solicitó ayuda al grupo para resolver el asunto, si es que la había, les ofrecerá otra recompensa de 3000 po a cada uno, esta vez en monedas y joyas. Todos se mostrarán agradecidos por resolver el conflicto y privar a los elfos Bastarre de un artefacto mágico de gran poder.

Si han sobrevivido, algunos personajes no jugadores que se han visto envueltos en la aventura, como Iren Mokina o Zankris Mael, pueden ser buenas incorporaciones al grupo de aventureros, tanto como aliados como posibles reemplazos si este ha sufrido bajas. Si no, también pueden desarrollar el papel de aliados puntuales en futuras aventuras.

RECOMPENSAS

Puntos de experiencia

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

Enemigo	PX
Kjartad Toraezak	2300
Morfolito	1800
Araña de fase	700
Araña de fase soberana	2900
Golem de piedra	5900
Gar, el etin	1100
Arixa, la lamia	1100
Pudin negro	1100
Nuq'toba, el gigante	1800
Drokazz	2300
Déspota Bastarre	1100
Luchador sometido	200
Can del infierno	700
Diablillo	200
Diablo barbado	700
Anzorth, cambi6n de la casa Olasha	3900
Taix'eik, el tumulario	3900
Veterano	700
Azzexorn (Oni)	2900
Udunar Olasha (Mago)	2300
Xog y Dorgen (súcubo e íncubo)	1100
Neraclee Olasha	5000

Objetivo	PX
Conseguir la ayuda de Kjartad Toraezak	1200
Desactivar las defensas de la bóveda del Orbe de la Abundancia	1200
Derrotar a las cinco bestias de Drokazz	1900
Mantener el orbe ante las oleadas de los elfos Bastarre	2800
Acabar con Neraclee Olasha	1900

Tesoros

A continuación se indica el valor de las recompensas ofrecidas a los aventureros.

Tesoro	Piezas de oro
Camisote de mallas de mithril	500
Gema elemental (zafiro azul)	250
Retazo de estrella (nivel 1)	250
Pergamino de conjuro	150
Túnica de objetos útiles	650
Varita de luz sanadora	500
Ojos de águila	700
Broche de escudo	550
Daga envenenada	2000
Mandoble de xion forjado	500
Grilletes dimensionales	1000
Espada larga de xion forjado	350
Espada corta de xion forjado	300
Botas élficas	500
Anillo de calor	350
Anillo de escudo mental	550
Botas aladas	500
Piedra ioun de protección	2000

Y a continuación...

Los sucesos de la aventura han puesto de manifiesto que la guerra entre el Reino de Vadiana y el Imperio Mida es vista por los elfos de Zaselsan como una oportunidad de expandir su poder y preparar posiciones ante una posible guerra contra las naciones libres. Aunque esto reforzará la idea de muchos sobre la necesidad de una tregua, o incluso una alianza, entre

ambas facciones para evitar males mayores, también reforzará la teoría de algunos consejeros mida de reforzar sus ejércitos y disponer de la mayor tecnología de los Peregrinos posible, como ya se vio en **Sangre de Dragones**. Pero mientras en Nakuro se debate sobre la «Asunción de la Herencia», las Selvas Azules de Zefiria continúan formando un escenario bélico de primer orden en Voldor.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Iren Mokina

Humanoide Mediano (semielfo), caótica buena

Exploradora mopán y líder de los centinelas del pueblo de Jiruun, Iren es una luchadora comprometida con su pueblo y una de las más diestras con las armas tradicionales de este. No dudará en lanzarse al combate con su *sipém* a dos manos en caso de necesidad, aunque prefiere las aproximaciones sigilosas que la permitan disparar y moverse sin ser detectada.

Clase de Armadura: 16 (camisote de malla)

Puntos de golpe: 88 (16d8+16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +6

Habilidades: Naturaleza +3, Percepción +7, Sigilo +6, Supervivencia +7

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 17

Idiomas: Común

Desafío: 6 (2300 PX)

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

Oído y vista agudizados. Iren Mokina tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Ancestro feérico. Iren Mokina tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizada y no puede quedarse dormida por ningún efecto mágico.

Acciones

Multiataque. Iren Mokina realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Sipém. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño cortante.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Centinela de Jiruun

Humanoide Mediano (mopán), neutral bueno

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +4

Habilidades: Naturaleza +4, Percepción +6, Sigilo +5, Supervivencia +4

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: Común

Desafío: 2 (100 PX)

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

Oído y vista agudizados. El centinela tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Acciones

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

Sipém. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño cortante.

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

Kjartad Toraezak

No muerto Mediano, legal maligno

El fantasma de Kjartad Toraezak representa la ambición desmedida por el conocimiento que le llevó a la muerte en vida. Una fuente de saber nada desdeñable, su fuerza de voluntad y conocimiento nigromántico le permiten lanzar algunos de los conjuros que conocía pese a su forma fantasmal. Ha aprendido a controlar su hambre de criaturas vivas y solo utiliza su ataque de drenar vida cuando considera que no puede obtener nada más de sus víctimas.

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 90 (12d8+36)

Velocidad: 0 pies, 60 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

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

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

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

Habilidades: Arcanos +6, Historia +6, Investigación +6
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: Común, enano, élfico, peregrino

Desafío: 6 (2300 PX)

Lanzamiento de conjuros. Kjartad Toraezak es (a pesar de su forma incorpórea) un lanzador de conjuros de nivel 6. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Kjartad Toraezak tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Cuchichear mensaje, Luces danzantes, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Comprensión idiomática, Detectar magia

Nivel 2 (3 espacios): Cerradura arcana, Detectar pensamientos, Sugestión

Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Disipar magia, Miedo

Movimiento incorpóreo. Kjartad Toraezak 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, Kjartad Toraezak 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:* 21 (4d8+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 a 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.

Araña de fase soberana

Monstruosidad Enorme, no alineada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d12+36)

Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +6

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 7 (2900 PX)

Excursión etérea. Como acción adicional, la araña puede cambiar mágicamente del Plano Material al Plano Etéreo y viceversa.

Escalada de araña. Puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Caminar por la telaraña. Ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Multiataque. La araña realiza dos ataques con su mordisco.

Mordisco. *Ataque arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de

Constitución CD 16. Si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad. Si el daño por veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo se mantiene estable pero envenenado durante 1 hora, incluso después de recuperar puntos de golpe, y queda paralizado mientras esté envenenado de este modo.

Drokhazz

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 127 (15d8+60)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +7, Sab +5, Car +6

Habilidades: Engañar +6, Perspicacia +5, Percepción +8

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

Inmunidades al daño: Fuego, envenenado

Inmunidades a estados: Envenenado

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

Idiomas: Común, infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 6 (2300 PX)

Piel punzante. Al principio de cada uno de sus turnos, el diablo punzante inflige 5 (1d10) puntos de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.

Vista de diablo. El diablo puede ver también en la oscuridad mágica.

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

Acciones

Multiataque. El diablo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo: uno con su cola y dos con su hacha ígnea o sus garras. Si no, puede usar *Lanzar llama* dos veces.

Hacha ígnea. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d12+3) puntos de daño perforante y 3 (1d6) puntos de daño de fuego.

Garra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d8+3) puntos de daño perforante.

Lanzar llama. *Ataque de conjuro a distancia:* +5 al ataque, alcance 150 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (4d6) puntos de daño por fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que nadie lleve puesto ni transporta, también arde.

Anzorth, cambio de la casa Olasha

Infernal Mediano (elfo), legal maligno

Uno de los muchos cambiones que forman parte de los Olasha, Anzorth se ha ganado un puesto en la familia como sargento a las órdenes de Neraclee, función que desarrolla con especial disciplina. Además del temor que es capaz de infundir en sus propios hombres, sus capacidades en el combate a distancia pueden marcar la diferencia en una pelea. Anzorth intentará mantener siempre las distancias con los oponentes, pues prefiere utilizar su letal arco y su rasgo de *tormento mental* para eliminar a enemigos especialmente peligrosos mientras sus hombres sufren la mayor parte del daño en cuerpo a cuerpo.

Clase de Armadura: 17 (cuero tachonado)
Puntos de golpe: 97 (15d8+30)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Sab +5, Car +7

Habilidades: Engañar +7, Perspicacia +4, Percepción +4, Supervivencia +5

Resistencias al daño: Fuego, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.

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

Idiomas: Élfico, común, infernal, telepatía 60 pies

Desafío: 8 (3900 PX)

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

Acciones

Multiataque. Anzorth realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Garra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d6+5) puntos de daño cortante.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +7 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8+5) puntos de daño perforante y 3 (1d6) puntos de daño de fuego.

Tormento mental (recarga 5-6). Anzorth elige a una criatura que pueda ver a 30 pies o menos de él. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13. Si falla sufre 42 (12d6) puntos de daño psíquico y, si tiene éxito, la mitad.

Liderazgo (recarga después de un descanso prolongado o breve). Durante 1 minuto, Anzorth puede gritar órdenes a sus subordinados que pueda ver a 30 pies o menos de él en cualquier momento que realiza una tirada de ataque o una tirada de salvación. El subordinado añade 1d4 a su tirada siempre y cuando pueda oír y entender a Anzorth. Una criatura solo puede beneficiarse de un dado de liderazgo a la vez. Este efecto termina si el Anzorth queda incapacitado.

Zankris Mael

Humanoide Mediano (orco negro), legal neutral

De piel curtida y musculosa, este antiguo guardaespaldas es ahora un luchador veterano que utiliza su rabia como arma en batalla, pero que posee un carácter tranquilo fuera de la lucha. Fue educado con crueldad por los elfos para ser un guardián y protector de los Peregrinos, teniendo un carácter sumiso y dócil ante cualquier elfo o emisario que actúe en su nombre. De hecho, Zankris es un fiel siervo de El Peregrino y no ha perdido la fe pese a los muchos años que lleva encerrado en el Orbe de la Abundancia, pues aún contempla la posibilidad de que le permita escapar antes o después.

Su gran hacha es capaz de partir por la mitad a cualquier enemigo que se interponga entre Zankris y su objetivo, y la experiencia le ha enseñado a resistir grandes cantidades de daño antes de derrumbarse.

Clase de Armadura: 14 (camisote de malla)

Puntos de golpe: 67 (9d8+27)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	8 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +5, Intimidar +1.

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

Idiomas: Común y peregrino

Desafío: 2 (450 PX)

Temerario. Al principio de su turno, Zankris 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.

Ataques salvajes. Cuando Zankris saque un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puede volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.

Acciones

Multiataque. Zankris realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

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

Taix'eik, el tumulario

No muerto Mediano (fórmigo), neutral maligno

Durante los tiempos pretéritos de Voldor, Taix'eik era un experto soldado de uno de los incontables clanes de fórmigos que trabajaban como esclavos para los Peregrinos. Taix'eik y sus compañeros exploraban túneles y cuevas naturales en busca de nuevas vetas de mineral que los obreros pudieran extraer para sus amos. Durante uno de sus reconocimientos, los fórmigos encontraron una arcaica sepultura perteneciente a una raza desconocida que había sido exterminada de Voldor tiempo atrás. Cuando trataron de investigar las viejas urnas depositadas en el lugar, liberaron por error el espíritu vengativo de un poderoso brujo de esta raza, que acabó con las vidas de la mayoría de los fórmigos antes de que sus compañeros pudiesen echar abajo todo el túnel.

Taix'eik fue asesinado y su cadáver quedó impregnado de la energía nigromántica que el brujo había utilizado contra ellos, resucitando como tumulario pocos siglos después. Desde entonces, ha vagado por los túneles y cuevas de Vajra buscando criaturas vivas de las que alimentarse en un fútil intento por calmar el hambre sobrehumana que controla sus actos desde su resurrección. Hace algo menos de cien años, Taix'eik entró sin saberlo en el territorio de Vajra perteneciente a la casa Olasha, donde asesinó a decenas de guardias y esclavos antes de que sus líderes se percatasen de su presencia. Tras varios conjuros de adivinación para dar con su localización y conocer, al menos en parte, su historia, Neraclee sintió curiosidad por el muerto viviente y decidió capturarlo para poder estudiarlo con detalle en el futuro, y ponerlo a sus órdenes, si era posible. Así, el poderoso tumulario quedó atrapado en un sarcófago de piedra con numerosas protecciones mágicas que evita que escape, sufriendo un hambre inhumana hasta el día en que los elfos deseen liberarlo.

Se trata de un fórmigo corpulento y antaño vigoroso que ahora muestra su piel quitinosa quebrada y descompuesta por diferentes lugares, cubierta de moho y sangre de sus víctimas, que muestra su carne putrefacta plagada de insectos. Porta una oxidada coraza que aún desvía los golpes y un enorme mandoble de xion forjado con una hoja dentada que desgarrar a sus víctimas con poderosos golpes para, a continuación, tratar de absorber la vida de aquellos que se ponen en su camino.



Clase de Armadura: 16 (coraza)
Puntos de golpe: 102 (12d8+48)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +4

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

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado

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

Idiomas: Común y fórmigo.

Desafío: 8 (3900 PX)

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

Acciones

Multiataque. Taix'eik realiza tres ataques de mandoble. Puede usar *Drenar vida* en lugar de hacer uno de los ataques de mandoble.

Drenar vida. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 9 (2d6+2) 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.

Un humanoide asesinado por este ataque se levanta 24 horas después como un zombi bajo el control de Taix'eik a menos que el humanoide sea devuelto a la vida o su cuerpo se destruya. Taix'eik no puede tener más de 12 zombis bajo su control a la vez.

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

* Se considera que el mandoble de xion forjado está descargado.

Neraclee Olasha

Humanoide Mediano (elfo Bastarre), neutral maligno

Neraclee es la hechicera más prometidora de la casa Olasha de Zaselsan y, como la mayoría de los miembros de esta, se ha especializado en demonología. Es una de las nietas más apreciadas del señor de la casa, Xolaneth Olasha, por su talento innato para la magia y por su naturaleza cruel y competitiva. Su carácter combina la curiosidad y el interés por los desafíos intelectuales propios de la juventud élfica con los valores más execrables de la sociedad Bastarre, completamente acostumbrada a la esclavitud, la crueldad y la xenofobia. En combate, Neraclee es una tormenta de destrucción capaz de arrasar a enemigos y aliados por igual con sus poderosos conjuros.

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

Puntos de golpe: 91 (14d8+28)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +6, Car +8
Resistencias al daño: Fuego, Veneno.
Habilidades: Arcanos +6, Engañar +8, Perspicacia +6
Resistencias al daño: Daño de conjuros; contundente, perforante y cortante no mágicos (por *Piel de piedra*)
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 12
Idiomas: Élfico, común, e infernal
Desafío: 9 (5000 PX)
Ancestro feérico. Neraclee tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizada y no puede quedarse dormida por ningún efecto mágico.
Lanzamiento de conjuros. La diabolista es una lanzadora de conjuros de nivel 13. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 16, +8 al ataque con ataques de conjuro).
Trucos (a voluntad): Mano de mago, Impacto verdadero, Toque helado
Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago*, Dormir, Hechizar persona, Proyectil mágico

Nivel 2 (3 espacios): Inmovilizar persona, Invisibilidad, Transformarse
Nivel 3 (3 espacios): Acelerar, Bola de fuego, Volar
Nivel 4 (3 espacios): Muro de fuerza, Piel de piedra*, Tormenta de hielo
Nivel 5 (2 espacios): Dominar persona, Muro de piedra
Nivel 6 (1 espacio): Desintegrar
Nivel 7 (1 espacio): Tormenta de fuego
**Neraclee se lanza estos conjuros sobre sí misma antes del combate.*

Acciones

Multiataque. Neraclee realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia.

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

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

APÉNDICE II: EL PUEBLO DE JIRUUN

Pueblo: 5197 habitantes (91 % mopán, 3 % vadanios, 2 % mida, 2 % víperos, 1 % semielfos, 1 % otros).

Límite de dinero: 500 po.

Guardias: 25 centinelas patrullando en todo momento.

Autoridad: Príncipe Neasu Akam, líder de los centinelas Iren Mokina.

Religiones mayoritarias: El panteón Rathanak.

Aspectos

Jiruun es un bullicioso pueblo situado en el centro de las Selvas Azules de Zefiria, formando la frontera sur del reino Mopán. Sus murallas se alzan junto al río Jalatan, que nace a pocas millas al oeste del pueblo y discurre por la selva hasta desembocar en el río Xomindar. Los edificios mopán son macizos y resistentes, se construyen principalmente con madera, paja y piedra tallada con grandes bajorrelieves que recogen la historia de la tribu Jiruun o motivos religiosos. Todo el recinto de la ciudad está encerrado dentro de un muro de roca y ladrillos de tierra de 12 pies de altura y forma aproximadamente rectangular, con dos pórticos de entrada y salida. Gran parte de la muralla está rodeada por el río Jalatan, formando un foso defensivo habitual en los pueblos y ciudades de los mopán, que mantiene a raya a los enemigos y a la naturaleza. Los pocos campos de siembra del pueblo se encuentran junto a la muralla oeste, donde la tierra es más fértil y los centinelas pueden vigilarlos desde la muralla. Aun así, el interior del poblado se encuentra cubierto de hierba y algunos árboles que crecen alrededor de los edificios en total armonía.

Historia

La historia de Jiruun está estrechamente relacionada con la fortaleza de Bakkalcha, anteriormente llamada Vosxxaddonhx por sus constructores, los Peregrinos. En los tiempos antiguos, las Selvas Azules de Zefiria formaban una vasta región de naturaleza salvaje y agresiva, elevadas temperaturas casi todo el año y lluvias abundantes, donde los esclavos eran controlados por muy pocos supervisores y disponían de una mayor libertad que en otros lugares de Voldor.

Ese entorno duro y apartado de los principales intereses de los Peregrinos convirtió la zona que hoy habita el pueblo mopán en un lugar remoto, donde unos pocos Peregrinos y sus lugartenientes elfos llevaban a cabo los experimentos más peligrosos o aquellos que preferían mantener lejos de espías y curiosos. Y allí, en las profundidades de la selva, el gran grupo de esclavos humanos que terminaría dando lugar al pueblo mopán fue trasladado y obligado a construir una pequeña pero profunda fortaleza sobre una colina terraformada especialmente para tal fin.

Allí fue guardado un poderoso artefacto conocido como el Orbe de la Abundancia, y tanto Peregrinos como elfos dedicaron siglos a su estudio y manipulación. Los subyugados humanos que habían levantado el lugar con sudor y sangre fueron expulsados de vuelta al norte o sacrificados en los rituales arcanos que tenían lugar en la fortaleza cuando su labor se dio por concluida. Los siglos pasaron y finalmente la raza de las estrellas abandonó Voldor, dejando a sus esclavos libres para fundar sus propias naciones y decidir su destino. La fortaleza quedó abandonada y su contenido fue sellado mágicamente, aunque esto no evitaría que muchos saqueadores intentaran robar su contenido en los años venideros.

El pueblo de Jiruun fue fundado hace doscientos años por la tribu del mismo nombre. El recientemente nombrado primer rey de los antiguos esclavos de tez como la brea (los que ahora se hacían llamar «mopán») encargó conquistar la antigua fortaleza y utilizarla como defensa frente a otros reinos. Sin embargo, los fieros guerreros que penetraron en la fortaleza nunca salieron con vida de allí, y los sacerdotes de Rathanak declararon que el lugar estaba maldito: lo único que la tribu podía hacer era asegurar que nadie se adentrara en ella para mantener el mundo a salvo de sus secretos. Así, terminaron por asentarse a unas pocas millas de distancia, junto al río Jalatan, donde podían cultivar y cazar para vivir mientras sus centinelas vigilaban la fortaleza desde la distancia. Desde entonces el pueblo ha crecido, tanto en tamaño como en población, teniendo que ampliar sus muros en varias ocasiones e incluso modificando el curso del río con sus geomantes para ello.

Principales localizaciones

A continuación se describen las localizaciones más importantes de Jiruun:

A. PALACIO DE JIRUUN

El centro del poder político y cultural del pueblo es esta modesta edificación de una sola planta con entradas en cada uno de los puntos cardinales, decorado con grandes estatuas de piedra que representan dioses menores de la región. En el centro del edificio se encuentra el *khalea*, una sala circular completamente vacía salvo por las cuatro columnas redondas que la sostienen, que hace las veces de recepción y sala de debates. Se encuentra siempre custodiado por diez centinelas equipados con la *sipém*, la lanza tradicional de sus soldados y rematada en una hoja curva, a medio camino entre la clásica lanza vadania y la alabarda mida. La **guardiana Dagalee** (mopán guerrera LN) es la encargada de decidir quién puede acceder al interior.

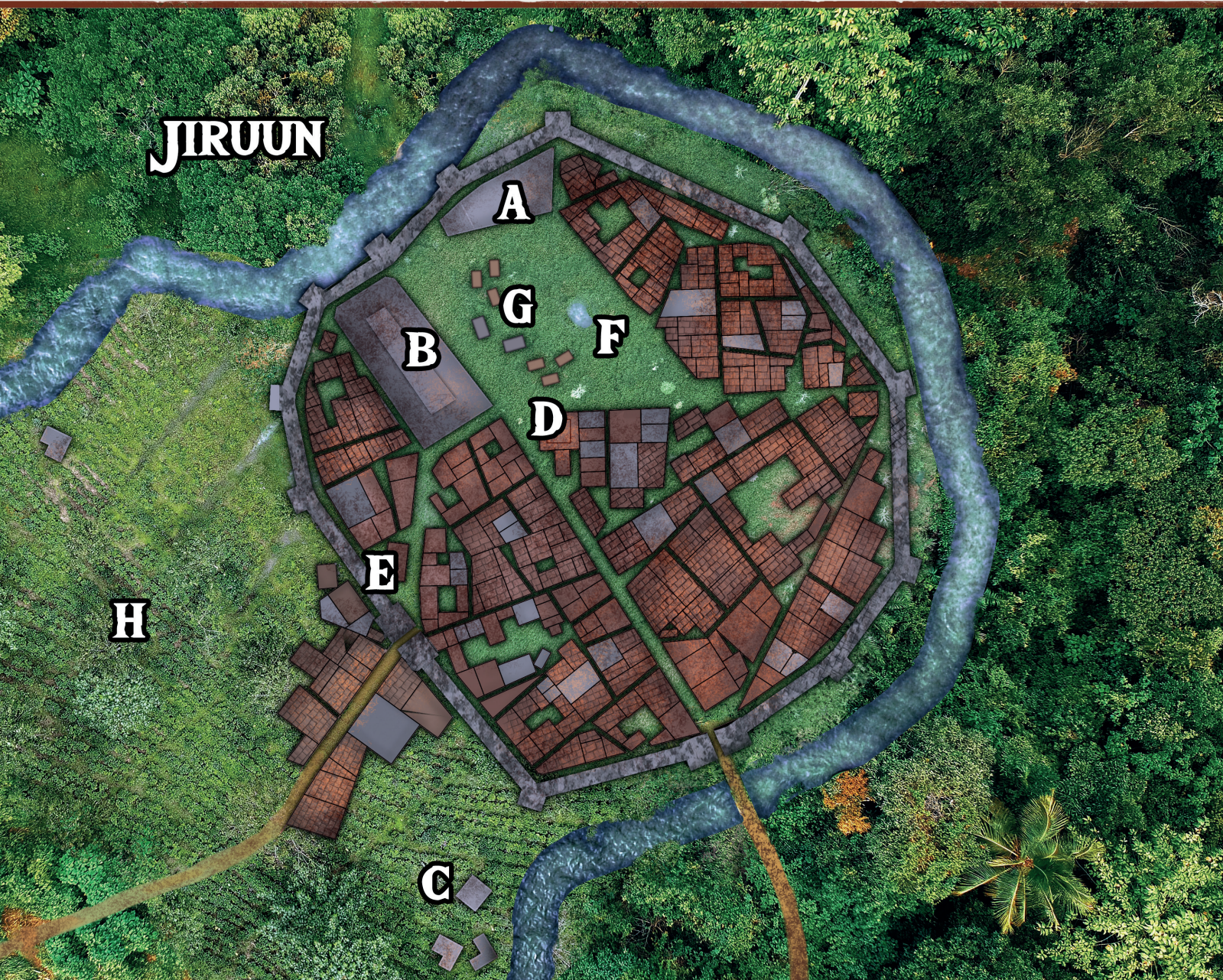
B. TEMPLO-MAUSOLEO DE RATHANAK

Los templos de Rathanak acostumbran a ser enormes complejos a varias alturas que pueden llegar a albergar a miles de monjes y fieles en su interior. El de Jiruun es pequeño en comparación, aunque sigue formando uno de los mayores

edificios de la ciudad. Se trata de un templo edificado con ladrillos de roca y tierra, con tres plantas en forma piramidal y que recuerda a una pequeña montaña coronada por una estatua del propio Rathanak. Su interior alberga a más de cien sacerdotes, clérigos y monjes, además de una gran sala de oración y meditación a disposición de cualquiera. Las ceremonias oficiales suelen realizarse en el exterior, con los sacerdotes subidos a los tejados y los fieles congregados en la plaza.

C. EMBARCADEROS

En la orilla del río Jalatan se ha excavado un pequeño embarcadero de piedra blanca dispuesta sobre los sedimentos de un terraplén y que permite desembarcar viajeros y mercancías frente a la muralla. Allí se encuentran también los barcos con los que los mopán suelen desplazarse río abajo en busca de caza o árboles frutales. Pasando el embarcadero se encuentran las múltiples redes de pesca vigiladas durante el día por los niños más mayores y, poco después, el puente de entrada a la ciudad. Este puente de piedra no permite a las embarcaciones ir más allá, debido a que el río nace a pocas millas de allí y los mopán no tienen demasiado interés en navegar esa parte del río.



D. EL SANATORIO

Sobre una plataforma de dos terrazas rectangulares concéntricas de ladrillos de arenisca se encuentra, aún sin terminar de construir, un edificio en forma de torre que hace las veces de hospital. Su interior es espacioso y con multitud de ventanas, escaleras y decenas de habitaciones para los enfermos. Aquí acuden todos los ciudadanos aquejados de alguna dolencia para ser tratados por los monjes que lo administran. Su líder y sanador principal es **Mootzi** (mopán clérigo NB), un hombre santo en vida que sana las heridas de sus paisanos desde hace más de cien años y que profesa voto de silencio.

E. REFUGIO DE LOS CAMINANTES

Son muchos los viajeros, mopán o no, que cruzan Jiruun como parte de un camino aún más largo. La mayoría lo hacen andando, pues es difícil correr con una montura por la selva y los ríos no siempre conducen hasta donde uno querría. Para que estos hombres y mujeres pudieran descansar y comer en condiciones, el príncipe Neasu ordenó construir este refugio de piedra toscamente tallada y techo de madera. El recinto interior alberga un pabellón donde dormir o descansar, un pequeño templo en el que rezar en silencio y una biblioteca con numerosos mapas y relatos de viajeros anteriores que pueden resultar de interés. Sus puertas suelen estar decoradas con flores y tallas de madera que los habitantes dejan aquí para que los viajeros hablen de las bondades de Jiruun allá donde vayan.

F. ESTANQUE DE LOS SEMIDIOSES

En el interior de la ciudad se encuentra un amplio estanque de agua clara, alimentado por las frecuentes lluvias y los pozos subterráneos, donde todos los habitantes pueden lavarse y lavar sus pertenencias. Está construido con rocas lateríticas cuidadosamente talladas y en el fondo pueden verse coloridos murales que muestran eventos de la historia mopán. En su orilla norte hay numerosas estatuas que representan a los semidioses bajo el poder de Rathanak. Un religioso experto reconocerá entre esas estatuas a algunos dioses extendidos por Voldor como pueden ser Eurana, Praxis o Gram.

G. PLAZA DEL COMERCIO

Esta explanada en el centro del pueblo hace las veces de núcleo para el comercio del mismo. Sobre la hierba se extienden varias hileras de tenderetes de piedra y madera donde, uno de cada dos días, los mopán despliegan artesanías de muy diferentes tipos para que todos puedan verlas y pagar por ellas.

Los mopán utilizan unas pequeñas monedas propias conocidas como «erru», de forma circular y con un pequeño agujero en su centro que solo fabrican en plata y cobre, ya que rara vez necesitan monedas de oro. El dinero extranjero es aceptado por casi todos, aunque por su comodidad preferirán el intercambio directo antes de tratar con monedas de origen desconocido.

H. CAMPOS DE CULTIVO

La gestión del agua es un elemento clave para la alimentación del pueblo, y los complejos sistemas de canales de irrigación permiten abastecer los cultivos, sobre todo los arrozales húmedos. El clima cambiante de la región ha provocado que los desbordamientos y las inundaciones se hayan vuelto más frecuentes en los últimos años, amenazando con arrasar los cultivos y amenazar el futuro de Jiruun.

Personalidades relevantes

Además de los habitantes ya mencionados anteriormente y los presentados durante la aventura, los siguientes personajes desempeñan un papel destacado en la comunidad:

Príncipe Neasu Akam (mopán guerrero LB). Este guerrero veterano ostenta el cargo de príncipe del pueblo, es decir, el líder nombrado directamente por el rey mopán por sus hazañas de juventud. Aunque Neasu ya es prácticamente un anciano, aún posee la ferocidad de carácter de su juventud, y sus decisiones firmes y razonadas. Es querido por la mayoría en Jiruun, especialmente por los soldados que le ven como un ejemplo, y nadie permite que se le trate con desprecio. Se mostrará amable con aquellos extranjeros que sean respetuosos con el pueblo mopán, pero no tolerará a aquellos que insulten sus leyes o su religión.

Iren Mokina (semielfa mopán exploradora CB). Líder de los centinelas del pueblo y una exploradora extraordinaria, conoce a la perfección toda la región y es la persona más adecuada para guiar expediciones o para dar indicaciones. No suele pasar demasiado tiempo en Jiruun, pues prefiere realizar misiones de reconocimiento en las cercanías, además de desplegar trampas para cazar o para posibles invasores. Es probable que sus hombres detecten a cualquier grupo que se aproxime a Jiruun y no sea lo suficientemente sigiloso.

Sumo sacerdote Faarsi (mopán clérigo LN). La principal religión del Pueblo Mopán es la llamada Panteón Rathanak, y la única que posee templos en Jiruun. Para ellos, el dios Rathanak es el soberano, pues su labor es destruir el tiempo para que el mundo avance, mientras que los demás dioses, incluyendo los extranjeros, son semidioses en la corte de Rathanak. Faarsi es un rollizo sacerdote que ha heredado recientemente el liderazgo del culto en Jiruun, y es famoso por sus discursos severos hacia los que considera malos fieles y por su capacidad para encender los ánimos de los más devotos.

Karnavhati (mida geomante N). Tras emprender un periplo por las selvas de Zefiria como parte de su aprendizaje con la intención de sentir las energías telúricas de toda la selva y comprender sus designios, Karnavhati quedó fascinada por las maneras de los geomantes mopán que mantienen el pueblo. De carácter afable, la joven mida suele vagar por las cercanías de Jiruun, sintiendo la tierra bajo sus pies y realizando pequeñas modificaciones en el terreno local mediante sus conjuros.

Dulluna Faa (mopán comerciante LB). Pocos habitantes en Jiruun se dedican al comercio más allá de granjeros, cazadores y pescadores locales. Dulluna es la excepción, pues se gana la vida comprando y vendiendo objetos adquiridos en ciudades vadanias y mida a través de sus contactos con los vendedores locales. Si alguien necesita comprar armas, armaduras u objetos de aventurero, esta mujer está siempre dispuesta a pactar un precio justo e incluso a cobrar en monedas de oro extranjeras.

Oniack (anuro herrero NB). El principal fabricante de armas y armaduras de la ciudad es este fornido y habilidoso anuro cuya pericia es muy valorada por todos en el lugar. Aunque resulta difícil encontrar buenos metales en el interior de la selva, Oniack ha aprendido a compensar esta carencia con una gran precisión moviendo el acero, forjando armas y armaduras de calidad para todos aquellos que pueden pagarlas. Si los aventureros necesitan reparar su equipo o adquirir uno nuevo, Oniack es sin lugar a dudas su mejor opción.

APÉNDICE III: EL EJÉRCITO DE LA CASA OLASHA

La casa Olasha es una de las casas nobles más poderosas de Zaselsan, pero también una de las más enfrentadas al rey Faselín y la estirpe real, cuya corona ambicionan desde hace siglos. Sus miembros son famosos por ser poderosos magos y hechiceros especializados en la demonología e integrarla en prácticamente todos los aspectos de su vida. Entre sus filas se puede encontrar devotos siervos de los Planos Inferiores, diablos de todo tipo y un enorme abanico de híbridos semi-infernales que potencia la ya de por sí extraordinaria capacidad arcaica de los Olasha.

Este conocimiento tan extenso sobre los Planos Inferiores y sus señores infernales se debe a la herencia del Peregrino Sze-cxia, quien fuera anteriormente dueño y señor de los primeros Olasha, destacado diabolista y creador de la Urbe de los Espejos, quien dejó todo su vasto entendimiento a su mayordomo, Xolaneth Olasha, antes de partir de Voldor. El archimago Xolaneth, que pese a sus más de mil doscientos años de edad aún desempeña el papel de líder de la casa, se ha encargado de transmitir sus impíos conocimientos a su extensa estirpe de descendientes. Pese a las inclinaciones malvadas de la mayoría de sus descendientes, muy pocos se atreven a desafiar su liderazgo, pues tras tantos años muchos lo han intentado y todos han fracasado, viendo sus almas sumidas en la agonía eterna de los círculos infernales.

Los Olasha poseen una amplia cantidad de palacios, fortalezas y ciudades tanto en Kymelin y Zaselsan como en sus alrededores, así como en algunas regiones de Vajra. Poseen también una impresionante fuerza de trabajo, pues a los miles de plebeyos Bastarre que rinden vasallaje a la casa hay que añadir una cantidad incontable de esclavos de todas las razas que poseen sus líderes, ya sean los descendientes de los esclavos de los Peregrinos o capturados recientemente durante sus incursiones. Aunque no están especializados en la tecnología del xion o en los antiguos dispositivos de los Peregrinos, como sí hacen otras casas Bastarre, sus bóvedas están llenas de antiguos vestigios tecnológicos y manuales que los miembros de la casa han almacenado a lo largo de los años. Muchos de ellos son integrados en sus rituales de desplazamiento planar o de invocación para reforzar sus capacidades arcanas, pero los demás son utilizados como moneda de cambio con otras casas élficas, o incluso para sobornar a miembros de otras naciones, dispuestos a ser espías a cambio del conocimiento antiguo.

Si algo han aprendido los nobles de la casa de los infernales con los que negocian es a tentar y corromper a los débiles de voluntad. Utilizando una combinación de encantamientos arcanos, dulces mentiras y riquezas de todo tipo, los Olasha han logrado tejer una red de aliados y espías por todo Voldor que les permite estar al tanto de los cambios que tienen lugar fuera de su territorio y tratar de manipularlos en beneficio propio. Además, gracias a sus diplomáticos, se han labrado en algunas de las cortes más importantes una fachada de casa honorable y respetuosa, fervorosa del conocimiento y cortés, que facilita sus conspiraciones y subterfugios.

Luchador sometido

Humanoide Mediano (cualquiera), neutral maligno

La principal fuerza de choque de la casa Olasha está formada por los esclavos conocidos como «sometidos», que son utilizados como guardias y carne de cañón durante sus batallas. Se trata de esclavos propiedad de la casa, humanos la gran mayoría, cuya alma ha sido absorbida paulatinamente por diablos a

las órdenes de los magos Olasha y entregadas a los señores de los infiernos para su tortura eterna. Tras el dolor experimentado durante el proceso y la pérdida del alma, estos luchadores carecen de toda capacidad para tratar de escapar de sus señores y no temen morir durante los combates, además de ser idóneos para el control mental. En batalla estos se lanzan a por el enemigo sin dudarlo, contagiados de las ansias asesinas de los demonios que ahora dominan su espíritu.

Clase de Armadura: 15 (Camisote de malla, escudo)

Puntos de golpe: 26 (4d8+8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	8 (-1)	6 (-2)

Resistencias al daño: Fuego

Inmунidades a estados: Asustado.

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +2

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

Idiomas: Élfico, común e infernal.

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Multiataque. El luchador sometido realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante.

Déspota Bastarre

Humanoide Mediano (elfo Bastarre), caótico maligno

A aquellos Bastarre de baja cuna que destacan por una excepcional crueldad o una habilidad innata para la tortura se les recompensa con el cargo de Déspota, un puesto de gran responsabilidad dentro de la casa y que ofrece la oportunidad de obtener el favor de sus superiores. Estos Déspotas son los responsables de «amaestrar» a los esclavos más problemáticos y organizar las partidas de caza destinadas a obtener nuevos esclavos, uno de los recursos más importantes para el futuro de la casa. Los señores de Olasha enseñan a estos esclavistas cómo extender los poderes arcanos innatos de su raza para dominar la voluntad de los débiles y mejorar así su desempeño. En combate, estos elfos suelen quedarse detrás de sus esclavos, lanzando sus conjuros sobre los enemigos más peligrosos o sobre aquellos que pueden ser más valiosos como futuros esclavos o prisioneros, atacando solo cuando sus tropas han logrado una posición ventajosa en el combate.

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 91 (14d8+28)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +4, Car +5

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

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

Idiomas: Élfico, común e infernal.

Desafío: 4 (1100 PX)

Ancestro feérico. El déspota tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse

dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del déspota para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 13). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Burla cruel, Ilusión menor

3/día cada uno: Dormir, Hechizar persona, Imagen silenciosa, Terribles carcajadas

1/día: Inmovilizar persona, Sugestión

Acciones

Multiataque. El déspota realiza dos ataques de estoque o un ataque de estoque y un ataque de ballesta de mano.

Estoque. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Ballesta de mano. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Cambión de la casa Olasha

Infernal Mediano (elfo Bastarre), neutral maligno

Entre los miembros más altos de los nobles Olasha es frecuente someter incubos y súcubos para usarlos como concubinos y guardaespaldas. Esto provoca que en el seno de la familia se engendren hijos híbridos, tanto de madre elfo y padre demonio como al revés, que reciben normalmente el nombre de cambión. Aunque no se les reconoce como miembros legítimos de la familia, son muy valorados por sus extraordinarias capacidades físicas y magia innata, permitiendo integrarlos en la jerarquía familiar y desempeñar roles importantes. Estas criaturas nacen con una naturaleza inevitablemente maligna, fruto de su herencia infernal, así como con una forma física superior a la habitual. Su aspecto muestra facciones de ambos progenitores, los finos y hermosos rasgos élficos se tornan sobrenaturalmente atractivos para aquellos que los observan y se combinan con otros elementos infernales como pueden ser cuernos, patas de cabra, cola u ojos de serpiente. Poseen también la capacidad innata para acceder a las mentes ajenas, pudiendo causarles gran dolor solo con pensarlo. Aunque muchos se limitan a ser soldados y torturadores extraordinarios, algunos llegan a ser hechiceros, clérigos o incluso espías.

Clase de Armadura: 17 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 91 (14d8+28)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Sab +4, Car +7

Habilidades: Engañar +7, Perspicacia +4, Percepción +4, Persuasión +7

Resistencias al daño: Fuego, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.

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

Idiomas: Élfico, común, infernal, telepatía 60 pies

Desafío: 7 (2900 PX)

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

Acciones

Multiataque. El cambión realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Garra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d6+5) puntos de daño cortante.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +7 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8+5) puntos de daño perforante y 3 (1d6) puntos de daño de fuego.



Tormento mental (recarga 5-6). El cambi6n elige a una criatura que pueda ver a 30 pies o menos de 6l. El objetivo debe realizar una tirada de salvaci6n de Sabidur6a CD 13, Si falla sufre 42 (12d6) puntos de da1o ps6quico y, si tiene 6xito, la mitad.

Diabolista de la casa Olasha

Humanoide Mediano (elfo Bastarre), neutral maligno

Si por algo es conocida la casa Olasha entre la nobleza Bastarre es por su amplio conocimiento sobre demonolog6a y sus poderosos diabolistas, magos y hechiceros capaces de aut6nticas proezas arcanas. Aunque normalmente pasan sus d6as en los diferentes palacios y fortalezas que poseen refinando su conocimiento y atando criaturas infernales para abastecer los ej6rcitos de la casa, en ocasiones importantes algunos de ellos pueden ser enviados a supervisar operaciones de campo e incluso a entablar combate. Su capacidad m6gica les convierte en aut6nticos avatares de la destrucci6n, pero tanto o m6s peligrosa es su capacidad para contar con infernales a sus 6rdenes que les ayudan durante las batallas.

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

Puntos de golpe: 88 (16d8+16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	21 (+5)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvaci6n: Int +9, Car +6

Habilidades: Arcanos +13, Enga1ar +10, Percepci6n +6

Resistencias al da1o: Da1o de conjuros; contundente, perforante y cortante no m6gicos (por *Piel de piedra*)

Sentidos: Visi6n en la oscuridad 60 pies, percepci6n pasiva 16

Idiomas: 6lfico, com6n, e infernal

Desafi6: 11 (8400 PX)

Ancestro fe6rico. El diabolista tiene ventaja en las tiradas de salvaci6n para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ning6n efecto m6gico.

Resistencia m6gica. El diabolista tiene ventaja en las tiradas de salvaci6n contra conjuros y otros efectos m6gicos.

Lanzamiento de conjuros. El diabolista es un lanzador de conjuros de nivel 16. Su caracter6stica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvaci6n de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro).

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Contacto electrizante, Toque helado, Ilusi6n menor

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago*, Manos ardientes, Misil m6gico, Protecci6n contra el mal y el bien

Nivel 2 (3 espacios): Detectar pensamientos, Imagen reflejada, Rayo abrasador

Nivel 3 (3 espacios): C6rculo m6gico, Protecci6n contra la energ6a, Bola de fuego

Nivel 4 (3 espacios): Tent6culos negros, Muro de fuego, Piel de piedra*

Nivel 5 (2 espacios): Cono de fr6o, Dominar persona, Ligadura de los planos

Nivel 6 (1 espacio): De la carne a la piedra

Nivel 7 (1 espacio): Jaula de fuerza

Nivel 8 (1 espacio): Nube incendiaria

* El diabolista se lanza estos conjuros sobre s6 mismo antes del combate.

Acciones

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de da1o perforante.

Conspirador Rakshasa

Infernal Mediano, legal maligno

Durante el gobierno de los Peregrinos, la raza de los Rakshasa llam6 poderosamente la atenci6n de los mandamases de la casa Olasha. Con un origen claramente infernal y unas capacidades innatas para la magia, estos hombres tigre parec6an tener un sorprendente potencial para sus fines. Su n6mero era muy bajo en comparaci6n con las dem6s razas de esclavos y sus dones m6gicos les permit6an escapar con mucha m6s facilidad, pero Xolaneth Olasha logr6 atrapar a un peque1o n6mero de ellos y asegurarse su lealtad mediante una mezcla de poderosos encantamientos m6gicos y tratos de favor. Estos se bautizaron a s6 mismos como los Kirmira (o el clan Kirmira) y desde entonces tanto ellos como sus escasos descendientes han trabajado para los Olasha. Aunque son considerados esclavos, y los diabolistas se encargan de mantener su lealtad m6gicamente, son tratados con respeto y conservan una parte de su independencia.

Son utilizados por los l6deres de la casa como expertos en infiltraci6n, envi6ndolos m6s all6 de sus fronteras para infiltrarse en ciudades, organizaciones o ej6rcitos de importancia para desarrollar diversas tareas de espionaje, contraespionaje, asesinatos y manipulaci6n de l6deres enemigos.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d8+30)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Enga1ar +7, Perspicacia +5, Persuasi6n +7, Sigilo +7

Vulnerabilidades al da1o: Perforante de armas no m6gicas empu1adas por criaturas buenas

Inmunidades al da1o: Contundente, perforante y cortante de ataques no m6gicos

Sentidos: Visi6n en la oscuridad 60 pies, Percepci6n pasiva 12

Idiomas: Com6n, infernal, 6lfico

Desafi6: 6 (2 300 PX)

Inmunidad m6gica limitada. El rakshasa no puede ser afectado ni detectado por conjuros de nivel 3 o inferiores, a menos que lo desee. Tiene ventaja en las tiradas de salvaci6n contra el resto de conjuros y efectos m6gicos.

Lanzamiento de conjuros innato. La caracter6stica del rakshasa para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvaci6n de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). El rakshasa puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Prestidigitaci6n, Disfrazarse, Mago de mano, Ilusi6n menor

3/d6a cada uno: Comprensi6n idiom6tica, Escritura ilusoria, Detectar pensamientos

1/d6a cada uno: Hechizar persona, Invisibilidad, Imagen mayor, Sugesti6n

Acciones

Multiataque. El rakshasa realiza dos ataques: uno con la garras y el otro con la espada emponzo1ada.

Garra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de da1o cortante.

Espada emponzo1ada. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de da1o perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvaci6n de Constituci6n CD 15; si falla, recibe 21 (6d6) puntos de da1o por veneno y, si tiene 6xito, la mitad.

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.

El Orbe de la Abundancia Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Authors Juan Sixto & Manuel J. Sueiro.



EL ORBE DE LA ABUNDANCIA

Los emisarios del pueblo mopán han recorrido la jungla a toda velocidad para transmitir a sus aliados una noticia alarmante: una partida de elfos bastarre de Kymelin ha atravesado su territorio y se ha infiltrado en la vieja fortaleza prohibida de Bakkalcha. Los mopán tienen prohibido acceder al interior de la misma pues sus leyendas hablan de feroces demonios, atrapados allí en tiempos antiguos, que guardan el Orbe de la Abundancia, un artefacto de gran poder que ofrece a su portador riquezas extraordinarias.

El Orbe de la Abundancia es una aventura para **El Resurgir del Dragón** diseñada para un grupo de personajes de nivel 10. Los encuentros están preparados para un grupo de cuatro personajes, pero pueden adaptarse con facilidad para grupos de tres, cinco o seis personajes.

9,99 €

NOSOLOROL



9 788417 775063

www.nosolorol.com