

CONSPIRACIONES EN EL VIENTO

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 10-14

EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO, PABLO CLAUDIO GANTER Y PABLO SIXTO

NOSOLO ROL

CONSPIRACIONES EN EL VIENTO

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 10-14



CRÉDITOS

Escrito por

Juan Sixto, Pablo Claudio Ganter y Pablo Sixto

Diseño y maquetación de

Esther Sanz, Javier Charro y Manuel J. Sueiro

Portada de

Tithi Luadthong

Ilustraciones de

Camilkuo, Javier Charro, Esther Sanz y Fotokostic

Mapas de

Juan Sixto y Esther Sanz

Corrección de

Edén Claudio Ruiz

Revisión de

Mar Arribas y Alfonso J. Barceló

Publicado por Nosolorol SL. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid

INTRODUCCIÓN

Conspiraciones en el Viento es una aventura dividida en tres capítulos para **El Resurgir del Dragón**. Está diseñada para un grupo de personajes de nivel 10 a 14 y tiene una duración aproximada de tres o cuatro sesiones de juego. Se trata de un nuevo evento épico para Pioneros de Voldor, el juego organizado de **El Resurgir del Dragón**, y forma parte de la Segunda Temporada.

Trasfondo de la aventura

Hace apenas cinco años, Draknessian, líder supremo de Vindusan, perdió la vida durante uno de sus viajes en una violenta tormenta de arena, que también se llevó por delante a gran parte de la familia real. Mucho se ha hablado sobre aquella inesperada tormenta que los lectores de sombras no habían previsto y otras que han tenido lugar desde entonces. Al enterarse de lo ocurrido, y para ganarse el favor de unos aliados comerciales, el rey Mudaz el Grande envió a la ciudad a uno de sus más sabios consejeros, la maga Kavie Axunei, perteneciente a una de las familias más nobles de Zabáriax. Kavie es una de los pocos maestros de los Discípulos del Viento, una tradición mágica especializada en comprender y manipular los vientos utilizada en todo el reino. Con sus conocimientos y capacidades mágicas, Kavie Axunei ayudaría a los investigadores Banjora a descubrir qué ocurría con las tormentas y prevenir cualquier posible amenaza.

El tiempo pasó y ni Axunei ni los investigadores Banjora alcanzaron una conclusión clara sobre lo ocurrido, que fue designado como un desastre natural. La aeromante quedó frustrada por las continuas trabas impuestas a su investigación por la política vindusina, en la que las grandes casas y los diferentes cuerpos de seguridad recelaban continuamente unos de otros. No obstante, decidió quedarse en la ciudad prendada por su hermosura y, sobre todo, por las corrientes aéreas del desierto, tan diferentes pero a la vez tan parecidas a las del mar que había investigado toda su vida. Comenzó a estudiar el desierto de Shabana e incluso escribió varios tratados al respecto, muy valorados entre los magos zabarios, además de acoger en su mansión a varios aprendices enviados desde su país. También, fascinada por sus conocimientos, trabó amistad con un peculiar clan shabaudi liderado por Weded Azegagh que alberga poderosos druidas y licántropos que protegen los parajes sagrados del desierto.

Durante sus estudios encontró un tema que la atrajo profundamente, casi hasta la obsesión, y sobre el que siempre volvían sus pensamientos: la secta vindusina de los Adoradores de Suranoth. Ya había visto ese nombre mientras investigaba la muerte de Draknessian, pero al final esa línea de investigación quedó abandonada oficialmente. No así para Kavie Axunei, que sentía una curiosidad culpable por Suranoth, un supuesto Peregrino al que, en eras pasadas, se atribuía la capacidad de controlar el clima y cuyo conocimiento debía de encontrarse enterrado en algún lugar de Shabana. Por supuesto, su adoración está completamente prohibida en Vindusan y cualquier investigación pública al respecto es vista con recelo por parte de las autoridades, sobre todo de los inquisidores de Praxis.

En este contexto, no es raro que Axunei terminase por entrar en contacto con la Cofradía de Erekar, una organización amistosa con el reino de Zabáriax, abierta a investigar el pasado de los Peregrinos y que a buen seguro guardaba documentos antiguos que podían ayudarla a discernir los secretos de Suranoth o su secta de adoradores. Allí conoció a Lorabhela Ruluth,

una exploradora que conocía bien el desierto y las ruinas que alberga, con quien compartió parte de su investigación y trabajo, siempre intentando no llamar la atención. Así fue cómo Axunei adquirió tal comprensión mística del desierto, sus habitantes y su pasado que llegó a sentir el sufrimiento de una tierra devastada por los Peregrinos, un gran bosque convertido en un desierto que arrasó con todo lo que lo habitaba y cuyos espíritus aún vagan buscando venganza.

Es hace unos meses cuando entró en juego el grupo conocido como la Conjura del Renacer, cuyas ideas y objetivos conquistaron a Weded Azegagh y su clan. Enemistados desde hace mucho con las grandes naciones y deseosos de reparar el daño que los desastres naturales han provocado a su tierra, no tardaron en unirse a la organización y aceptar el primer encargo de sus líderes: sumar a Kavie Axunei a su causa para que halle la manera de revertir el cambio climático causado por los Peregrinos.

Unas semanas atrás, Kavie Axunei aceptó las ideas de Weded y accedió a organizar una expedición al desierto para investigar varios lugares mentados en los textos de Suranoth. Ante la necesidad de contar con la ayuda económica y logística de una organización importante, como la Cofradía de Erekar, para mantener en secreto sus objetivos, el clan de Weded, en colaboración con algunos alumnos de Axunei especialmente radicales, han atacado caravanas de los Rocasangrienta en las inmediaciones de la ciudad (siempre sin causar muertos) para obtener los suministros necesarios, incluidos mapas detallados y cartas de pago que faciliten su labor.

Cuando la aventura da comienzo, Axunei y sus seguidores han partido ya en dirección al oeste, mientras Weded se ha quedado al cargo de su mansión a la espera de nuevas instrucciones. Los inquisidores de Praxis han comenzado a investigar los ataques a las caravanas y el mercader Velthur Marale ha sido enviado desde Azur para seguir la pista de una célula de la Conjura del Renacer que estaría tratando de asentarse en Vindusan. Lo que nadie sospecha es que hace un tiempo que Axunei ha estado recibiendo visiones del propio Suranoth, que le ha prometido sus secretos sobre el clima de Voldor y le ha revelado su localización en algún lugar de Shabana.

Pero detrás de todo esto no se encuentra Suranoth, sino un dragón azul llamado Sunvanth, hijo de Marchekai. Cuentan las leyendas que, antes de la llegada de los Peregrinos, Marchekai era una gigantesca dragona azul que gobernaba las nubes y tormentas sobre los desaparecidos bosques de Shabana. Para huir de la extinción a manos de la raza de las estrellas, escapó a los Planos Exteriores, donde ha pasado milenios hasta su reciente retorno a Voldor. Ahora esta gran sierpe con poderes prácticamente divinos habita las cumbres de los montes Aurak y ha comenzado a relacionarse con las tribus de gnolls, ogros y otras bestias nombrando clérigos y reclamando adoradores. Por el momento, sus intenciones abarcan la dominación de los pueblos de la región mediante un credo estricto que fomenta la lealtad y recompensa la fuerza.

Sin embargo, uno de sus más ambiciosos hijos, Sunvanth, ha trazado un plan para destruir Vindusan y el resto de ciudades de Shabana, facilitando a los gnolls conquistar la región, lo que espera que le otorgue la bendición de su madre. Para ello cuenta con un antiguo artefacto que descubrió en el desierto que permite manipular las corrientes de viento si se tiene el conocimiento apropiado. Por eso, haciéndose pasar por Suranoth, le ha enviado visiones a Kavie Axunei con la esperanza

de atraerla hasta su guardia en el desfiladero de Rien'kaael, atraparla y arrebatarle su saber a través del perdido arte de la cristalografía.

LA CONJURA DEL RENACER

La conspiración conocida como la Conjura del Renacer crece a la sombra, se expande como las raíces de un árbol y sus ideas alcanzan cada vez más gente preocupada por el destino de Voldor. A diferencia de un culto secreto o una red de espías, los miembros de esta conjura no tienen una jerarquía detallada ni una organización fuerte, sino que forman un grupo disperso de individuos que comparten ideas y preocupaciones, y cuyo líder, pese a ser un desconocido, afirma ser capaz de reparar Voldor frente a la oposición de las grandes naciones. Sus ideas se expanden a través de varios manifiestos escritos hace años por eruditos preocupados por los problemas climáticos que azotan el continente y se refuerzan en cada relación por carta y reunión secreta de una red dispuesta a tomar las medidas que nadie más quiere tomar.

Los miembros más devotos a la causa reciben encargos para ayudar a llevar a término los planes de la organización. La cantera de estos partidarios (o conspiradores, según se vea) suelen ser sociedades con una sensibilidad especial por la naturaleza y con la aspiración de sanar la tierra. Algunos ejemplos son los círculos drúidicos, el gremio de los Discípulos del Viento, los geomantes imperiales mida o pequeños cultos a Lushtra y Ssuchuq. Se trata de sujetos idealistas en la mayoría de los casos, que mantienen su membresía a la conjura en secreto y que tratan de convencer a otros compañeros de unirse a su causa, formando pequeños círculos confidenciales. Aunque en apariencia sus objetivos son loables y benévolos, su comportamiento unilateral y reservado ha provocado que las grandes naciones, en especial el Reino de Zabáriax y el Imperio Mida, los acusen de conspirar contra los intereses nacionales, además de compartir secretos con otros reinos.

Por último, corren rumores de que los más cercanos al líder, amparándose en la reparación del clima de Voldor, están utilizando restos de tecnología de los Peregrinos que podría ocasionar graves problemas en el futuro.

Ganchos de la aventura

El gancho de esta aventura depende en buena medida de las relaciones del grupo de aventureros con las facciones involucradas en la historia. Si mantienen amistad con varias de ellas, elige la que prefieras; más adelante podrán cambiar de bando si lo creen conveniente. De igual manera, si no tienen afinidad con ninguna, cualquiera puede acercarse a los aventureros en calidad de mercenarios, especialmente en la Ciudad de Vindusan.

- **Amigos de la Cofradía de Erekar:** Muchos de los miembros de la cofradía han colaborado activamente en la investigación de Kavie Axunei en los últimos años, en especial su amiga Lorabhela Ruluth. El comerciante Velthur Marale ha informado a Lorabhela de la existencia de conspiradores entre sus filas y esta busca aventureros capaces de solucionar el asunto antes de que trascienda a las autoridades de Vindusan.
- **Amigos de la Liga de Comerciantes de Zabáriax:** Desde hace meses los agentes del ducado de Azur y de todo el reino de Zabáriax siguen el rastro de la organización conocida como la Conjura del Renacer y sus diversas ramificaciones por todo Voldor. Bajo su coartada de mercader, Velthur Marale ha sido enviado a la Ciudad de Vindusan para investigar y evitar que grupos como la

Cofradía de Erekar se vean contaminados, así como para averiguar la verdad sobre Kavie Axunei. Junto a Lorabhela Ruluth, ha decidido contratar a unos aventureros, a poder ser amistosos, para atajar la conspiración antes de provocar un incidente con el dominio de los elfos Banjora.



KAVIE AXUNEI

- **Amigos del clan Rocasangrienta:** Durante las últimas semanas, varias caravanas de los enanos han sido arrasadas por misteriosas tormentas de arena, y sus cargamentos, saqueados por bandidos inmediatamente después. Tras acudir al Consejo de las Casas, la Ciudad de Vindusan ha puesto a los Inquisidores de Praxis al mando de la investigación, y los Rocasangrienta han nombrado a Thorfrid para que colabore. Los enanos están dispuestos a pagar una buena suma si algún amigo competente les ayuda a resolver el problema.
- **Amigos de la Ciudad de Vindusan.** Xaramun Ceniciento y los Inquisidores de Praxis están al cargo de la investigación sobre las caravanas asaltadas en el desierto. Tras



LORABHELA RULUTH

VINDUSAN

Esta parte de la aventura discurre en la Ciudad de Vindusan. Puedes encontrar un mapa de la misma en la página web del juego organizado voldor.nosolorol.com. Aunque no es necesario, si deseas profundizar en la ciudad puedes hacerlo con el suplemento **Ciudad de Vindusan**, ya a la venta.

consultar a los lectores de sombras, estos les han indicado que Kavie Axunei es la responsable última de los ataques. Sabiendo las dificultades que supone investigar a una poderosa maga, Xaramun contratará a unos aventureros para obtener las pruebas que necesita.

De cualquier manera, la facción que haya solicitado ayuda a los aventureros les enviará un mensajero citándolos en un lugar lo antes posible, incluso si están fuera de Vindusan. En caso de necesitarlo, todas las organizaciones cuentan con círculos de teletransporte cercanos mediante los que los aventureros pueden viajar.

En el caso de la Cofradía de Erekar o la Liga de Comerciantes de Zabárix, el lugar de reunión será una discreta taberna llamada El Mendigo Elegante, en el extremo norte del distrito de Senku. En el caso de los Rocasangrienta y la Ciudad de Vindusan, será en la Basílica de Praxis, en la Explanada Solar.

Resumen de personajes no jugadores

Kavie Axunei. Una de las maestras del gremio de los Discípulos del Viento y miembro de la familia noble Axunei de Vornor, fue enviada a Vindusan por el rey Mudaz el Grande hace tres años. Desde hace unas semanas está siendo engañada por lo que ella considera el espíritu de Suranoth, el señor del clima, para hacerse con un antiguo artefacto oculto en el desierto.

Weded Azegagh. Druida shabaudi y líder de un pequeño grupo de licántropos que protegen desde tiempos antiguos los escasos parajes naturales de Shabana. Fueron contactados hace tiempo por Kavie Axunei para colaborar en su investigación por sus amplios conocimientos de la región. Ahora forman parte de la Conjura del Renacer.

Velthur Marale. Karasu comerciante de tomos arcanos y objetos mágicos, miembro de la Liga de Comerciantes de Zabárix. Es un viejo amigo de Kavie Axunei y ha sido enviado a Vindusan por orden del duque Enskel de Azur para investigar una posible infiltración de miembros de la Conjura del Renacer en la ciudad.

Lorabhela Ruluth. Semielfa exploradora y miembro de la Cofradía de Erekar, es una de los responsables de la cofradía en Vindusan y la encargada de los asuntos de seguridad. Ha unido fuerzas con Velthur Marale para investigar la posible conspiración. Además, ha colaborado con la investigación de Kavie Axunei en los últimos años.

Thorfrid Agarratrolls. Enana guerrera, capitana de exploradores del clan Rocasangrienta. Ha abandonado sus obligaciones temporalmente para liderar la investigación contra Kavie Axunei por orden de la propia Edfraya Ojoabismo en nombre del clan.

Xaramun Ceniciento. Elfo menkarre, jefe de los Inquisidores de Praxis en Vindusan, una de las mayores autoridades en la ciudad. El propio líder supremo Varcassian lo ha puesto al cargo de la investigación sobre Kavie Axunei. Está colaborando con Thorfrid Agarratrolls como parte de la cooperación entre la ciudad y el clan Rocasangrienta. Insensible al dolor ajeno y poco dado a las discusiones, dejará claro que él está al mando de la situación.

Sunvanth. Dragón azul adulto, hijo de la dragona Marchekai, que ha engañado a Kavie Axunei con el objetivo de atraparla y utilizar su conocimiento para arrasarse las ciudades del desierto.

Ajustando los encuentros

Los combates de esta aventura incluyen cuadros con información para poder ajustarlos según la composición de tu grupo de aventureros. Por defecto, la aventura está presentada para un grupo de cuatro o cinco aventureros de nivel 11-12. Si tu grupo es más débil, por ejemplo, porque solo son tres o

porque su nivel es 10, deberías escoger la opción **nivel bajo** en los combates para ajustar la dificultad. Si, por el contrario, tu grupo es más poderoso, porque son seis o siete o porque su nivel es 13 o 14, deberías elegir la opción **nivel alto**. En caso de un grupo extraordinariamente numeroso o con más nivel, tienes la opción **nivel muy alto**.

Además, te recomendamos utilizar estas opciones para ajustar la dificultad a tu gusto durante la aventura, subiéndola o bajándola si crees que no es suficiente desafío para tu grupo o si los combates les resultan excesivamente duros.

CAPÍTULO I: LA MANSIÓN DEL VIENTO

Durante este capítulo, los aventureros entrarán en contacto con las diferentes facciones inmersas en la trama y se verán obligados a elegir bando mientras tratan de descubrir el paradero de Kavie Axunei.

Parte 1. Una reunión de conspiradores

BASÍLICA DE PRAXIS

De estilo tosco y sencillo en comparación con la arquitectura élfica tradicional, esta enorme basílica de piedra de cantería fue levantada por los propios fundadores de la ciudad, pues no concebían una urbe sin la bendición de la diosa del orden. Con una planta ovalada y una gran cúpula de cristales tintados, el interior está sembrado de fuertes columnas que interrumpen la estancia por lo demás diáfana.

Tras enviar a un intermediario para convocar a los aventureros, que dejará claro que se trata de un asunto urgente y muy importante para la ciudad, Xaramun Ceniciento y Thorfrid Agarratrolls se reunirán aquí con ellos. La escena será interrumpida varias veces para que algún guardia informe a Xaramun de lo que ocurre en la casa de Axunei (ver a continuación). Mostrando preocupación pero sin perder la cordialidad, el elfo y la enana solicitarán la ayuda de los aventureros a cambio de un pago de 1500 po para cada uno si ponen fin a la crisis, de la que les informarán:

- Desde hace semanas, varias caravanas enanas han sido asaltadas utilizando repentinas tormentas de arena para incapacitar a los protectores. No ha muerto nadie, pero se han perdido suministros y mapas de gran valor.
- Tras elevar los Rocasangrienta una queja al líder supremo, Xaramun Ceniciento ha sido puesto al mando de la investigación y Thorfrid Agarratrolls como delegada del clan.
- Los lectores de sombras (videntes Banjora que leen el futuro en el fuego) han apuntado a una maga llamada Kavie Axunei como última responsable. La mujer, oriunda de Zabárix, es una poderosa maga del viento que tiene una pequeña mansión en El Alati (a las afueras de la ciudad).
- Hace pocos minutos, tras enviar un grupo de guardias a su mansión para interrogarla, estos han sido atacados por sus habitantes y ha aparecido un extraño escudo de arena que protege el lugar. Varios guardias se han quedado en el interior, se desconoce si capturados o muertos.

Una vez explicado esto, Xaramun solicitará a los aventureros que accedan al lugar, actualmente rodeado por la guardia y decenas de curiosos, y detengan a los culpables, así como que liberen a los guardias capturados. También deberán intentar

capturar a Kavie Axunei para que la interroguen, pues, al tratarse de alguien poderoso, probablemente los robos formen parte de un plan más complejo del que la ciudad debería tener conocimiento.

Xaramun y Thorfrid se despedirán de los aventureros afirmando que tienen que realizar otras tareas antes de ir a la mansión (ver «La redada a la taberna»), pero que se encontrarán con ellos allí después. Si los aventureros prefieren acompañarles, tampoco pondrán pegas al respecto.

EL MENDIGO ELEGANTE

Ubicada en el extremo norte del distrito de Senku, La pequeña taberna tiene un estrecho y discreto recibidor, junto a un anuncio de cerveza fría, que da lugar a una sala amplia con una docena de mesas redondas. Su interior huele a alcohol y comida especiada, y únicamente cuatro mesas están ocupadas, todas por personas de aspecto hosco que beben cerveza y prestan atención a la entrada y a la salida trasera.

Mientras la guardia de la ciudad se moviliza en dirección a El Erial, Lorabhela Ruluth y Velthur Marale se reúnen discretamente y esperan a los aventureros, si han logrado contactar con ellos. Les agradecerán enormemente su presencia y solicitarán su ayuda para evitar un grave incidente diplomático en Vindusan por un pago de 1500 po a cada uno, además del favor de sus organizaciones. Si llegan a un acuerdo, les contarán lo que saben hasta el momento:

- Por todo Voldor se ha expandido un grupo de conspiradores conocido como la Conjura del Renacer, liderada desde el ducado de Azur, perteneciente al reino de Zabárix. Velthur Marale ha sido enviado a Vindusan por el propio duque Enskel para investigar una posible infiltración en la ciudad.
- Sospechan que la maga Kavie Axunei y sus discípulos han sido captados por los conspiradores. De ser así, esto generaría un grave problema entre Zabárix y Vindusan, pues podrían acusarlos de ello y sus relaciones diplomáticas y comerciales se verían afectadas. Además, Axunei ha sido una estrecha colaboradora de la Cofradía de Erekar en la ciudad y Lorabhela teme que pueda haber conspiradores también entre sus filas.
- Lorabhela conoce personalmente a Kavie y no cree que sea una conspiradora, aunque reconocerá que últimamente se ha comportado «un poco raro», investigando sobre «sectas antiguas». Lorabhela no reconocerá nada sobre el Peregrino Suranoth porque sabe que las autoridades de Vindusan verán cualquier cosa relacionada con él de malas maneras, incluso podrían acusar a la cofradía de herejía.

- Lorabhela y Velthur creen que, si los Inquisidores de Praxis detienen a Axunei y sus alumnos por pertenecer a la Conjura del Renacer, serán juzgados con severidad y sin oportunidad de defenderse, pues así son sus métodos con los criminales. Además, a ellos les será imposible acceder a los detenidos y el rastro de los verdaderos conspiradores se perderá para siempre.
- Por supuesto, esta misión implica actuar al margen de la ley de Vindusan, con la amenaza de ser considerados delincuentes, pero se trata de salvar las relaciones entre dos reinos y obtener información sobre una conspiración que va más allá de las murallas de Vindusan.



THORFRID AGARRATROLLS

Dicho todo esto, les pedirán a los aventureros que acudan sin demora a la casa que Kavie Axunei tiene en El Alati, pues la guardia está allí y algo extraño está pasando. Deberán averiguar el paradero de Kavie Axunei o sacarla de allí para que puedan hablar con ella y conocer sus intenciones. No tienen problema en que sus alumnos sean detenidos, siempre y cuando no sufran daños graves, pero una personalidad del poder de Axunei es otra cosa.

LA REDADA A LA TABERNA

Llegado el momento, los hombres de Xaramun Ceniciento (unos veinte guardias y cuatro inquisidores de Praxis) entrarán en El Mendigo Elegante. Los espías de Xaramun han estado siguiendo a Velthur Marale desde su llegada a la ciudad y el inquisidor ha decidido acudir allí oliéndose una reunión clandestina. No tiene motivos para pensar mal de Velthur o Lorabhela, pero su paranoia es notable y no sabe hasta dónde puede llegar el asunto de las caravanas si una poderosa maga como Axunei es la responsable. Además, sabe que el karasu es uno de los hombres de confianza del duque de Azur y que su llegada es tan apresurada como sospechosa (aunque desconoce todo lo relacionado con la Conjura del Renacer).

Xaramun solo pretende hablar con él y cualquiera con quien se haya reunido, pero para ser fiel a su estilo necesita dejar claro quién controla el lugar.

Esta escena puede tener lugar de distintas maneras o incluso no tener lugar. Si los aventureros han sido convocados en la taberna por sus contactos, se encontrarán con la redada sobre ellos. Si es Xaramun quien los ha contactado, puede que lleguen aquí junto con él o que se lo encuentren de camino a El Alati después de la reunión en la Basílica de Praxis, o que hayan acudido a la taberna por tener aliados en ambos bandos.

Si los aventureros no están presentes, Velthur y Lorabhela lograrán huir y a partir de este momento serán considerados como prófugos. Si están presentes, tendrán que tomar una decisión sobre a quién van a apoyar. Cuando los guardias entren por la puerta, algunos de los parroquianos se enfrentarán a ellos a gritos y volcarán las mesas para tratar de tapar sus propios asuntos. En ese momento Velthur y Lorabhela decidirán escapar por la puerta de atrás, llegando incluso a usar algunos conjuros, como *Dormir*, para incapacitar a los guardias y darse a la fuga. Invitarán a los aventureros a escapar con ellos y, una vez a salvo, se adelantará a las tropas de los inquisidores e infiltrarse en la casa de Axunei antes que ellas. En este caso, pasarán a ser considerados prófugos también, igual que Velthur y Lorabhela.

Xaramun y Thorfrid, que se quedarán fuera a la espera de que sus hombres efectúen las detenciones necesarias, quedarán enormemente frustrados cuando les informen de que sus objetivos han escapado. Si los aventureros los han acompañado hasta aquí, pueden colaborar con los guardias y conseguir meter en prisión a Velthur y Lorabhela a la espera de que el asunto se resuelva, o incluso ayudarles a escapar, pero Xaramun tomará cualquier conducta sospechosa como un ataque a sus intereses y puede acabar haciendo que los aventureros tengan que huir. Esta puede ser una buena oportunidad para que Velthur y Lorabhela se los ganen para su bando.

Por otro lado, puede ocurrir que los aventureros hablen con Xaramun y Thorfrid por primera vez, mientras sus amigos Velthur y Lorabhela huyen. En este caso, el inquisidor y la enana tratarán de contratarlos (ver «Basílica de Praxis») si los tienen en estima o les ordenarán marcharse antes de tener que detenerlos.

De cualquier manera, en este momento las diferencias entre los dos bandos son irreconciliables. Xaramun y Thorfrid son demasiado estrictos al respecto de la ley y tanto Velthur como Lorabhela están dispuestos a vulnerarla a título personal si con ello descubren que está ocurriendo y libran a sus respectivas facciones de un problema político de primer nivel. Es probable que los aventureros piensen en poner a todo el mundo de acuerdo y tratar de ayudar a todos, pero en cuanto puedan unos, huirán, y los otros detendrán a cualquier sospechoso. Las medias tintas solo servirán para ganarse el odio de ambos bandos y avivar las sospechas que se tienen.

Parte 2. La mansión del viento y la arena

La mansión de la maga se encuentra protegida por un conjuro de protección mágica que ha creado una cúpula semiesférica de fuerte viento a su alrededor, que rápidamente se ha llenado de arena, convirtiéndose en una pequeña tormenta de arena que abrasa la piel de quien trata de atravesarlo, además de repelerlo. Si los aventureros llegan aquí sin el respaldo de Xaramun o como prófugos, tendrán que evitar a los guardias, por ejemplo, mediante una distracción o el conjuro *Invisibilidad*, lo que no debería ser un problema para personajes de su nivel.

El muro es de 1 pie de ancho y dura mientras el cristal de xion que lo alimenta no sea destruido (sala F). Es inmune a todo tipo de daño y no se puede disipar con *Disipar magia*. Sin embargo, el conjuro *Desintegrar* lo anula durante 1 minuto. Una criatura que intente atravesarlo sufrirá 5d10 puntos de daño perforante y deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 para lograr llegar al otro lado.

Kavie Axunei ha marchado recientemente al desierto con algunos de sus ayudantes, pero otros aún están en el interior, liderados por Weded Azegagh. Su plan consistía en preparar algunos suministros más y partir en unos días para juntarse con Axunei en el desierto, pero la irrupción de la guardia ha trastocado completamente sus planes. El ataque frustrado de la guardia ha disparado las protecciones mágicas de la mansión, convirtiendo el lugar en un auténtico espectáculo para vecinos, viandantes y, por supuesto, agentes de la ley. Aunque podrían escapar por el sótano y, seguramente, deshacerse de los guardias, Waded cree que eso podría poner en riesgo su misión y dar a conocer el destino de Axunei, lo que sin duda llevaría a las autoridades de la ciudad a detener su expedición. En su lugar, ha preferido ganar tiempo y proteger el legado de la maga todo lo que sea posible. Para ello ha dado orden a sus subalternos de negociar con la guardia utilizando la vida de los rehenes, tratando de encontrar una solución pacífica que les permita huir de la ciudad y, sobre todo, alargar la situación todo lo que sea posible.

Suelos, techos y paredes. La casa está construida por maestros artesanos fómigos con piedra de gran calidad y una estructura pensada para resistir. Golpear un muro o tratar de dañar la estructura tiene una CD 17 y cada sección de muro de 10×10 pies tiene 44 (8d10) puntos de golpe. Ambos pisos tienen pequeñas ventanas de 2×2 pies, protegidas por contraventanas de madera (CD 15, 20 PG).

Escaleras. No hay escaleras en toda la casa, la única manera de moverse entre plantas es mediante los círculos de teletransporte.

Puertas. Las puertas de la casa están construidas con madera y hierro y tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura mediana. Sus habitantes las tienen siempre abiertas, pero pueden atrancarse. Si es necesario, pueden abrirse empujando (Fuerza CD 18) o rompiéndolas (CA 17, 35 PG de daño contundente).

Illuminación. Aunque es de día, la tormenta de arena que rodea la casa obstaculiza en buena medida la luz del sol, haciendo que todo su interior se encuentre poco resguardado. Una sala con las ventanas cerradas y sin antorchas se encuentra muy resguardada.

Defensas mágicas. Tanto el despacho (sala E) como el sanctasanctórum (sala F) están protegidos por el conjuro *Interdicción*.

A. AFUERAS DE LA MANSIÓN

Al otro lado del muro de viento y arena se encuentra una casa achaparrada de dos pisos, de fachada blanquecina y con un tejado plano de buena calidad. Se trata de una edificación moderna y amplia, comparada con el resto de las casas de El Alati. Un recargado portón fabricado en bronce da acceso al interior, protegido por varias figuras.

Criaturas: 2 hombres coyote, 1 discípulo del viento y 1 elemental de aire (*El Resurgir del Dragón*, página 428) esperan fuera de la casa, dispuestos a atacar a cualquiera que atraviese el muro de arena. Aunque tratarán de no matar a nadie para no complicar más las cosas, son conscientes de que la guardia tratará de entrar por la fuerza antes de plantearse negociar. No se fiarán de nadie a quien no conozcan, pues Weded les ha dicho que no esperan refuerzos de ningún tipo.

Tesoro: El discípulo del viento porta un peculiar amuleto de una piedra de jade tallada con forma de ondas de viento, que permite acceder al despacho de Kavie Axunei (sala E). Aunque parece un colgante ordinario, el conjuro *Detectar magia* o similar revela que tiene una marca arcana. Además, el discípulo lleva consigo una bolsa con 90 po y 2121 pp, además de 6 augelitas talladas de 100 po cada una.

Nivel bajo: 2 hombres coyote y 1 discípulo del viento.

Nivel alto: 3 hombres coyote, 1 discípulo del viento y 1 elemental de aire.

Nivel muy alto: 3 hombres coyote, 1 discípulo del viento y 2 elementales de aire.

B. INTERIOR DE LA MANSIÓN

El resto de la casa se encuentra vacío y sin apenas nada relevante. Kavie Axunei se ha llevado consigo todos los objetos valiosos y los actuales habitantes no entrarán aquí a no ser que la situación se extienda en el tiempo.

B1. Pasillo de entrada. Permite acceder a los diferentes lugares de la casa. La puerta que da al salón principal está abierta.

B2. Dormitorio de los aprendices. Dormitorios comunes de los aprendices de Axunei.

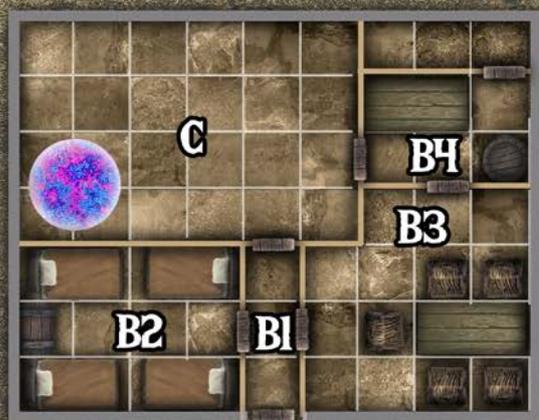
B3. Comedor común. Una sala discreta con una gran mesa donde los aprendices comen juntos.

B4. Cocina. Una cocina bien surtida y con suministros para varias semanas, con un pequeño baño adyacente.

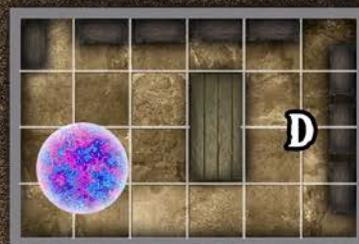
C. SALÓN PRINCIPAL

El gran salón ha sido despejado de muebles y adornos, apartados contra las paredes con cierta prisa y desorden. En una de las esquinas se puede ver un círculo de runas mágicas grabado en las maderas del suelo con aspecto desgastado y borroso. Los gemidos callados revelan la presencia de seis guardias de Vindusan atados, amordazados y malheridos, postrados junto a una esquina. Todos ellos elfos o semielfos, únicamente desean escapar de allí con vida.

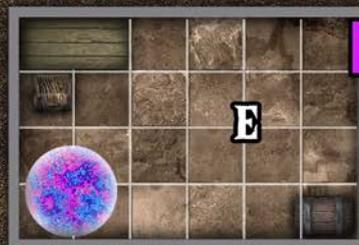
Criaturas: 2 hombres coyote esperan en el interior de la sala, vigilando a los rehenes. Al verse superados por los aventureros, tratarán de usar a los rehenes como protección, amenazando con matarlos si los aventureros no se marchan por



A



D



E



F

donde han venido o se rinden. Si los guardias son liberados, escaparán de la casa, aunque no atravesarán el muro de arena, prefiriendo esperar con la esperanza de que los aventureros anulen el conjuro.

Círculo de teletransporte: Se trata de un *Círculo de teletransporte* lanzado permanentemente en la casa. No existe otra manera de moverse entre plantas, ya que la casa no tiene escaleras. Cualquier criatura que se pose sobre el círculo aparecerá instantáneamente en el círculo de teletransporte del sótano (sala D), salvo que porte uno de los colgantes de discípulo del viento, en cuyo caso será transportada al despacho (sala E). Si varias criaturas entran a la vez, basta con que una de ellas porte un colgante para que todas vayan al despacho.

Tesoro: Uno de los hombres coyote tiene un colgante de los discípulos del viento, que Weded le ha dado para poder subir al despacho si lo necesitan. Apartado por los hombres coyote, en una esquina, hay seis cálices de plata en una bolsa (25 po cada uno), junto a un pergamino de *Tormenta de aguanieve* y 312 ppt.

Nivel bajo: 2 hombres coyote (50 PG).

Nivel alto: 3 hombres coyote.

Nivel muy alto: 4 hombres coyote.

D. SÓTANO

Las paredes de la sala se encuentran totalmente cubiertas por viejas estanterías a punto de desmoronarse, repletas de pergaminos, libros y mapas. Al frente, sentada tras una mesa cubierta de bártulos, la maga Kavie Axunei observa con rostro cansado. «No deberíais haber entrado aquí», dice mientras el aire de la estancia comienza a agitarse violentamente, llenándolo todo de papeles volando.

Esta sala es un viejo sótano subterráneo donde los aprendices hacen prácticas mágicas sin riesgo de dañar a nadie y que cuenta con un segundo círculo de transporte que da al exterior, para posibles emergencias. Ahora un discípulo de Axunei, un joven prometedor llamado Ardil, ha convertido el lugar en una trampa mediante conjuros de *Ilusión* con la esperanza de pillar sorprendidos a los atacantes y dividirlos haciendo que alguno de ellos sean teletransportados fuera.

Ilusión: Tanto las viejas estanterías como la mesa son ilusiones proyectadas en una sala vacía. De igual manera, Ardil

ha asumido la apariencia de su maestra para tratar de forzar a los aventureros a atacar. Las criaturas con *Visión verdadera* pueden ver la forma real del lugar.

Interaccionar físicamente con el entorno revela que es una ilusión, dado que las cosas se pueden atravesar. Una criatura puede determinar que es una ilusión si examina la imagen usando su acción y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 13. Si lo consigue, puede ver a través de la ilusión y el resto de cualidades sensoriales se vuelven vagas para ella.

Criaturas: En esta sala se encuentran 1 discípulo del viento llamado Ardil y 2 elementales de aire. El discípulo representa el papel de su maestra, sentado en la mesa, mientras que los elementales permanecen en silencio a los lados de la sala hasta que les ordene atacar. Ardil intentará que al menos uno de los aventureros cargue contra él para que sea teletransportado al exterior y entonces lanzar a los elementales contra el resto.

Círculo de teletransporte: Se trata de un *Círculo de teletransporte* estándar lanzado permanentemente en la casa. Cualquier criatura que se pose sobre el círculo aparecerá instantáneamente en el círculo de teletransporte del salón (sala C), salvo que porte uno de los colgantes de discípulo del viento, en cuyo caso será transportada al despacho (sala E). Si varias criaturas entran a la vez, basta con que una de ellas porte un colgante para que todas vayan al despacho.

Trampa. Oculto por la ilusión de la sala hay un segundo círculo de teletransporte, justo frente a la supuesta mesa de la maga. Cualquiera que ponga un pie sobre él será inmediatamente teletransportado a la calle, fuera del muro de arena, ante la atenta mirada de los curiosos del barrio y la guardia.

Tesoro: Ardil tiene uno de los colgantes de discípulo del viento necesarios para viajar hasta la planta superior. Además, entre sus posesiones hay 121 ppt, 248 po, dos pociones de curación, un pergamino de *Ver lo invisible* y una bolsa de contención.

Nivel bajo: 1 discípulo del viento y 1 elemental de aire.

Nivel alto: 1 discípulo del viento (65 PG) y 2 elementales de aire (110 PG).

Nivel muy alto: 1 discípulo del viento y 3 elementales de aire.

E. DESPACHO DE KAVIE AXUNEI

El sencillo despacho cuenta con una pequeña colección de libros, un pesado cofre metálico y un fuerte olor a productos alquímicos. Un círculo mágico en el suelo preside la estancia, frente al cual, en una de las paredes, una puerta dibujada parece acceder a otra estancia mediante algún tipo de magia dimensional. Un veterano shabaudi aferrado a su bastón permanece quieto ante la puerta junto a su escolta, dispuesto a protegerla.

Criaturas: Weded Azegagh espera en esta sala, acompañada de 2 hombres coyote. Tratará de hablar con los aventureros sobre la Conjura del Renacer, el sufrimiento de Voldor y los daños causados por los Peregrinos, si estos se lo permiten. No quiere dañar a nadie, pero debe proteger a su gente y no puede permitir que nadie acceda a los escritos de Kavie Axunei del sanctasanctórum por si ponen en riesgo su misión. Ni siquiera él se ha atrevido a mirarlos por miedo al guardián escudo y posibles trampas mágicas. Si combate, usará su magia para impedir a los aventureros avanzar por el portal y está dispuesto a morir por ello.

Círculo de teletransporte: Se trata de un *Círculo de teletransporte* estándar lanzado permanentemente en la casa. Cualquier criatura que se pose sobre el círculo aparecerá instantáneamente en el círculo de teletransporte del salón (sala C).

Portal. Esta puerta mágica permite acceder al sanctasanctórum de Axunei, una estancia mágica fuera del plano material a la que solo es posible acceder a través de este portal.

Tesoro. Weded Azegagh porta con él una dosis de *Polvo de estornudar y atragantarse* y una *Poción de veneno*. Guardados en el cofre metálico se puede encontrar una bolsa con 2342 po y 3450 pp, además de doce óvalos de espesartina (50 po cada uno).

Nivel bajo: Weded Azegagh y 1 hombre coyote.

Nivel alto: Weded Azegagh y 3 hombres coyote.

Nivel muy alto: Weded Azegagh, 2 hombres coyote y 1 discípulo del viento.

F. SANCTASANCTÓRUM

Al atravesar el portal, sentís cómo sois desplazados hasta una habitación hermosa y acogedora, donde el aire es fresco y los muebles no muestran desgaste ninguno. Una mesa alberga varios libros apilados y recado de escribir, ante la mirada ausente de un constructo acorazado de más de 10 pies de altura, cuya cabeza roza el techo. En otra esquina, sobre una mesita metálica, un alargado cristal de xion de apenas 1 pie de alto levita, rotando y proyectando símbolos arcanos a su alrededor.

Estos son los aposentos más privados de Kavie Axunei, donde alberga la mayoría de documentos relativos a sus investigaciones. Aunque se ha llevado con ella los más importantes y reveladores, aún quedan documentos suficientes como para comprender parte de sus planes y hacerse una idea aproximada de hacia dónde ha partido.

Portal. Esta puerta mágica permite salir del sanctasanctórum de vuelta al despacho (sala E).

Criatura. 1 guardián escudo (**El Resurgir del Dragón**, página 441) que pertenece a Axunei vigila la estancia. Tiene órdenes de atacar a cualquiera que se acerque a la mesa o trate de robar algo del lugar.

Cristal de xion. Este pequeño cristal de xion, del tamaño aproximado de una botella, es la fuente de poder del conjuro

que ha creado la tormenta de arena que protege la casa. Romperlo o apartarlo de la mesa sobre la que levita permite terminar con el conjuro, pero provoca que el cristal explote por el descontrol de las energías mágicas, causando 2d10 puntos de daño mágico a todas las criaturas a 5 pies (Destreza CD 10 para evitarlo). Puede apagarse sin causar su explosión mediante el conjuro *Dispersar magia* o una tirada con éxito de Inteligencia (Arcanos) CD 15, donde un fallo provoca la explosión.

Tesoro. Además del cristal de xion y los documentos de la mesa (ver parte 3), en uno de los cofres que Axunei guarda allí (protegido con una trampa) se puede encontrar una caja con 1211 po, un pergamino de *Asesino fantasmal* y otro de *Ojo arcano*, además de un hermoso estuche de madera con diez esmeraldas talladas con forma hexagonal (100 po cada una), un regalo del rey Mudaz por los servicios prestados.

Trampa. El cofre está protegido por una trampa mágica. Al abrir la tapa se dispara inmediatamente el conjuro *Piel de piedra*. Toda criatura que se encuentre a 10 pies del cofre debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. 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 el conjuro *Restablecimiento mayor*. Lanzar *Disipar magia* con éxito (CD 16) elimina este encantamiento. Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, como *Detectar magia*, revela un aura de magia de transmutación alrededor del cofre.

Nivel bajo: Guardián escudo (110 PG)

Nivel alto: 2 guardianes escudo.

Nivel muy alto: 2 guardianes escudo (165 PG).

Parte 3. Los documentos de Axunei

Aunque Kavie Axunei partió hace unos pocos días y tanto los aventureros como sus contratantes se van a quedar con las ganas, al menos de momento, de hablar con ella, está claro que la maga y sus aliados se encuentran inmersos en algún asunto turbio y que la Conjura del Renacer se ha acercado a ella. Hablar con los discípulos o con los hombres coyote permitirá comprobarlo fácilmente, y también que Axunei ha partido al desierto a cumplir con la voluntad de los conspiradores (eso creen ellos, que desconocen el papel de Suranoth/Sunvanth en la historia. Desgraciadamente, ninguno, ni siquiera Weded Azegagh, conoce el lugar exacto o aproximado al que se dirigen, siendo «hacia el oeste durante muchos días» la localización más aproximada que pueden dar.

Tanto si los aventureros están colaborando con Xaramun y Thorfrid como si no, cuando desactiven la tormenta de arena, el inquisidor y la enana entrarán en la casa acompañados de los guardias y tratarán de hacerse con toda la información posible, así como hablar con los aventureros o detenerlos, dependiendo de su relación en escenas anteriores. Los que quieran colaborar con ellos podrán hacerlo tranquilamente y entre todos revisar los documentos de Axunei en busca de pistas de su destino. Por el contrario, si los aventureros están en el bando contrario o prefieren resolver esto en solitario, tendrán que recogerlo todo y marchar antes de que los guardias accedan al interior o se arriesgan a provocar un enfrentamiento con las fuerzas de la ley.

Si trabajan con Lorabhela y Velthur, estos no tardarán en hacerles llegar un intermediario y citarlos en algún lugar apartado de miradas curiosas, esta vez con más cuidado para no ser seguidos.

De cualquiera de las maneras, los documentos del sancta-sanctorum revelarán más detalles del destino y los intereses de Kavie Axunei, además de mostrar algunos elementos perturbadores. Los documentos son los siguientes:

- Un conjunto de mapas del desierto de diferentes épocas que abarcan muchas zonas con más o menos detalle. Un estudio detallado de sus anotaciones, realizadas por Axunei en lengua de los Peregrinos como medida de seguridad, permite deducir que su objetivo está en algún lugar al sur de los montes Aurak, cerca de las ruinas de Kaer Aramnim, un desfiladero llamado Rien'kaan. Alguien que conozca la zona sabrá que se trata de un lugar hostil, lleno de tribus gnolls y otras criaturas monstruosas.
- Una carta lacrada con el texto «Entregar a Daerus Axunei en Voranor». Se trata de una carta dirigida al hermano de Kavie y heredero de la casa Axunei. La maga le encargó a uno de sus discípulos entregarla si ella no volvía de su viaje y es más que suficiente para acusarla de conspiración. Tienes el texto de la carta en esta misma página.
- Un cuidado estuche de marfil guarda varios documentos relativos a la historia del Peregrino Suranor y sus adoradores en Vindusan. Se trata de la figura de un antiguo Peregrino, adorado por elfos y otras razas en épocas anteriores, al que se atribuía la capacidad de controlar el clima. Apenas hay datos concluyentes y la mayoría de historias, rumores o textos recogidos parecen contradictorios y caóticos. Varios de estos documentos pertenecen a la Cofradía de Erekar de Vindusan, lo que podría suponer un problema con las autoridades locales.

Conclusiones

Tras este capítulo, todo el mundo sospechará sobre Kavie Axunei y los conspiradores de la Conjura del Renacer. Los aventureros habrán escogido bando, al menos de momento, y estos les pedirán seguir el rastro de la maga para evitar males mayores. Los más optimistas creerán que la situación aún puede arreglarse, mientras que los pesimistas asumirán los problemas causados y tratarán de evitar que las cosas vayan a peor.

Los aventureros deberán organizar su viaje al desierto para buscar a Axunei y sus compañeros. Conociendo la zona aproximada, no debería ser difícil encontrar un rastro, pues no hay muchos grupos de humanos viajando por esa zona y sin duda llamarán la atención. Sin embargo, eso implica entrar en el territorio de los gnolls, que forman una amenaza terrible para cualquiera que se adentre en sus tierras.

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídelo entre la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide entre la cantidad de personajes presentes en la aventura.

Enemigo	PX
Hombre coyote	1100
Weded Azegagh	2900
Elemental de aire	1800
Discípulo del viento	1800
Guardián escudo	2900
Objetivo	PX
Capturar vivos a la mayoría de sospechosos	2000
Rescatar vivos a los rehenes	2000
Hacer confesar a Weded Azegagh	1200

TESORO

Si lo desean, los aventureros pueden vender los objetos obtenidos durante la misión por las siguientes cantidades de dinero.

Objeto	Monedas de oro
Pergamino nivel 1	75
Pergamino nivel 2	150
Pergamino nivel 3	450
Poción de curación	50
Cristal de xion	350
Bolsa de contención	500
Poción de veneno	200

Apéndice: Monstruos y PNJ

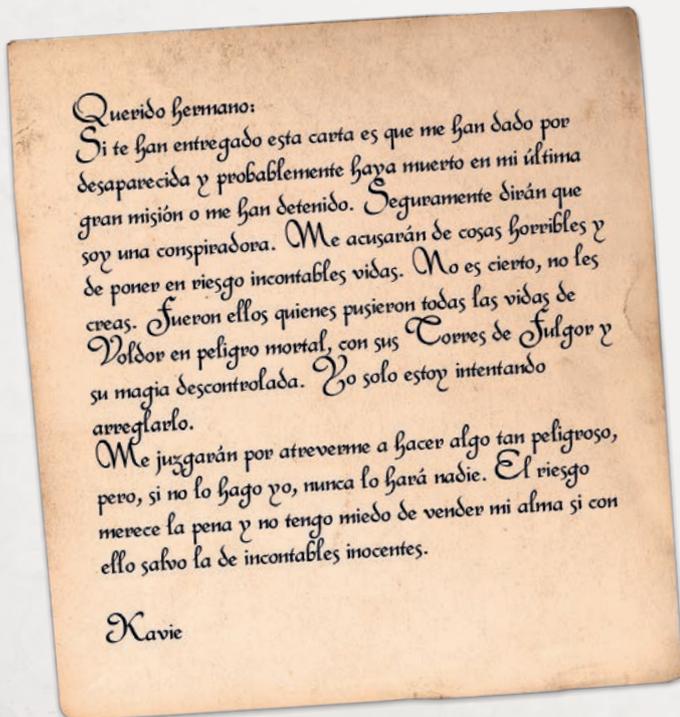
GUARDIA DE LA CIUDAD

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 27 (5d8+5)

Velocidad: 30 pies



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

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: Común y cualquier idioma racial
Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Multiataque. El guardia realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Lanza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies y 20/60, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1d8+2) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Arco corto. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+2) puntos de daño perforante.

HOMBRE COYOTE

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas) caótico neutral

Un terrorífico híbrido entre humanoide y coyote, con un pelaje color canela y de músculos fibrosos. Estos depredadores tienen garras largas y afiladas, así como unas mandíbulas repletas de dientes. Son cazadores pacientes cuyo método de caza consiste en emboscar a sus víctimas.

Clase de Armadura: 13 en todas sus formas
Puntos de golpe: 65 (10d8+20)
Velocidad: 30 pies (40 pies en forma de coyote)

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

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5
Inmунidades al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: Común (dialecto shabaudi)
Desafío: 4 (1100 PX)
Cambiaformas. El hombre coyote puede usar su acción para convertirse en un híbrido de coyote y humanoide o en un coyote, o volver a su forma verdadera, que es la humanoide. Sus estadísticas aparte de la CA son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Olfato y vista agudizados. El hombre coyote tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato y en la vista.

Ataque sigiloso (1/turno). El hombre coyote inflige 7 (2d6) puntos de daño adicionales cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma o su mordisco y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del hombre coyote que no esté incapacitado y el hombre coyote no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Multiataque (solo en forma híbrida o humanoide). El hombre coyote realiza dos ataques, solo uno de los cuales puede ser con su mordisco.

Mordisco (solo en forma híbrida o de coyote). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, debe superar una tirada de salvación de

Constitución CD 12 para no quedar maldito con la licantropía del hombre coyote.

Garras (solo en forma híbrida). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 8 (2d4+3) puntos de daño cortante.

Espada corta (solo en forma humanoide o híbrida). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d6+3) puntos de daño cortante.

WEDED AZEGAGH

Humanoide Mediano (humano), caótico neutral

Los druidas shabaudi viven en el desierto, vagando entre sus dunas para entrar en comunión con los animales que las habitan y las energías telúricas bajo la superficie. Están curtidos por el sol y portan con ellos gran cantidad de hojas y semillas secas que han recogido con el paso del tiempo. No suelen ser violentos sin razón, aunque reniegan de las ciudades y sus habitantes y en combate atacan con la fuerza implacable de una tormenta de arena.

Clase de Armadura: 11 (16 con *Piel de corteza*)
Puntos de golpe: 72 (13d8+13)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	17 (+3)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +4, Sab +6
Habilidades: Medicina +6, Naturaleza +4, Percepción +6
Sentidos: Percepción pasiva 16
Idiomas: Druídico y común (dialecto shabaudi)
Desafío: 7 (2900 PX)

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

Trucos (a voluntad): Conocimiento druídico, Flamear, Garrote, Resistencia
Nivel 1 (4 espacios): Enmarañar, Zancada prodigiosa, Hablar con los animales, Onda atronadora
Nivel 2 (3 espacios): Animal mensajero, Crecimiento de espigas, Piel de corteza
Nivel 3 (3 espacios): Muro de viento, Llamar al relámpago
Nivel 4 (3 espacios): Muro de fuego, Tormenta de hielo
Nivel 5 (2 espacios): Curar heridas en grupo, Muro de piedra

Acciones

Bastón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque (+6 al ataque con *Garrote*), distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de daño contundente, 4 (1d8) puntos de daño contundente si se esgrime con dos manos o 7 (1d8+3) puntos de daño contundente con *Garrote*.

Flamear. *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, alcance 30 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d8) puntos de daño por fuego.

DISCÍPULO DEL VIENTO

Humanoide Mediano (humano), neutral

Clase de Armadura: 12 (15 con *Armadura de mago*)
Puntos de golpe: 49 (9d8+9)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos (con *Piel de piedra*).

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Arcanos +6, Naturaleza +6, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, aurano, élfico y gengo

Desafío: 5 (1800 PX)

Escudo de viento. Los ataques a distancia no mágicos contra el discípulo del viento tienen desventaja.

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

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

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Proyectil mágico, Nube brumosa

Nivel 2 (3 espacios): Invisibilidad, Ráfaga de viento, Rayo abrasador

Nivel 3 (3 espacios): Golpe de rayo, Tormenta de aguanieve

Nivel 4 (1 espacio): Piel de piedra

Acciones

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

CAPÍTULO II: LA LARGA TRAVESÍA

Este capítulo da comienzo en Melionii, primera parada en la travesía hacia el territorio gnoll. Se trata de la ciudad más cercana a Vindusan y el último sitio donde los aventureros pueden descansar y hacer acopio de suministros antes de adentrarse en el desierto.

Trasfondo de la aventura

Aquellas facciones con las que estén colaborando los aventureros les hablarán de su contacto, Klacker, una fórmiga que trabaja como espía para la reina Venkalii y que tiene información para ellos, pues sus patronos han movido los hilos para que Melionii colabore en su búsqueda. Axunei y sus acompañantes pasaron por allí hace pocos días y, aunque trataron de pasar desapercibidos, tuvieron un pequeño incidente antes de salir hacia el desfiladero de Rien'kaan.

Para evitar ser espiado por exploradores vindusinos, el dragón Sunvanth levantó el cadáver de un gigantesco gusano púrpura en las cercanías del desfiladero, sabedor de que la tribu de gnolls nigromantes que habita los accesos hasta allí adoran a una deidad con esa forma. Los gnolls han comenzado a capturar a todo aquel que descubren en sus tierras y a entregarlos como ofrendas al gusano, incluyendo a gran parte de los acompañantes de Axunei. La maga se ha visto obligada a escapar hacia el desfiladero.

LA SECTA DEL GRAN GUSANO

La secta del Gran Gusano está formada por los restos decadentes de una antigua secta de Ahzek que se hizo fuerte en los años posteriores a la gran guerra de los gnolls con Vindusan, cuyos miembros se convirtieron en no muertos para sobrevivir al fin del mundo provocado por su dios: el Gran Gusano. Los sacerdotes del Gran Gusano son básicamente momias gnolls envueltas en tiras de cuero hecho con la piel de humanoides, conscientes pero más crueles que inteligentes, que viven solo para satisfacer la voluntad de su dios. Hace meses que Sunvanth los dominó levantando el cadáver de un monstruoso gusano, convirtiéndolos en los guardianes de la entrada de sus dominios. El gusano púrpura resucitado es una bestia horrida y pestilente que los sacerdotes no muertos adoran como a un dios.

Llegada a Melionii

El rastro de Axunei y los conspiradores ha llevado a los aventureros por el oeste de Shabana, siguiendo caminos y señales hasta la ciudad de Melionii, la última ciudad antes de adentrarse en las dunas hasta Kaer Aramnim. Cuando los aventureros entren en la ciudad lee o parafrasea el siguiente texto:

La que fuera de una de las ciudades más prósperas de Shabana está lejos de recuperarse de los estragos causados por la furia de los morlocks meses atrás. Los edificios siguen en ruinas, los puentes derribados permanecen hundidos en los canales e incluso el glorioso Núcleo parece peligrar, como si fuese a caer a las aguas. Y, pese a todo, los fórmigos se niegan a rendirse. La ciudad no es una ruina fantasmagórica, sino que está llena de vida. Aquí y allá hay multitud de cuadrillas de trabajadores reconstruyendo viviendas, fábricas y negocios. Los andamios recubren los distritos de Melionii, no como una mortaja, sino como vendajes que ayudan a sanar la ciudad. El ruido es ensordecedor y la actividad, constante. Sus habitantes no son industriales, lo que veis va más allá de eso: es una tenacidad inhumana, un compromiso con su ciudad y futuro como nunca habéis visto. Melionii recuerda a un gigante derribado que poco a poco vuelve a ponerse en pie.

Los aventureros deben encontrarse con un informante, una fórmiga llamada Klacker que trabaja como espía para la reina Venkalii y que tiene información para ellos, ya que sus patronos han movido los hilos para que Melionii colabore con su misión. Si los aventureros destacaron en el pasado durante la defensa de la ciudad ante las hordas morlock, será una de las princesas de Melionii quien les entregue la información, en lugar de Klacker.

Si los aventureros apoyan a la Cofradía de Erekar o la Liga de Comerciantes de Zabáriax, será la princesa **Vartan de Cusq'in** quien los reciba en el templo de Armonía, en el centro del barrio. La princesa es una buena socia de los zabarios y ha colaborado durante años con los fieles de Erekar aplicando sus conocimientos en la mejora de su barrio, por lo que está encantada de trabajar con ellos. Si los aventureros participaron en la batalla de Melionii, los reconocerá como amigos de la ciudad y les hará entrega de unas coronas de laurel hechas con plata, una a cada uno, valoradas en 500 po (aunque nadie en la ciudad las compraría).

Si, por otro lado, colaboran con la Ciudad de Vindusan o los enanos Rocasangrienta, será la princesa **Eldi de Endeki**. La princesa está preocupada por el futuro de Melionii, pues ella controla la producción de comida de la ciudad y sabe que esta necesitará de sus vecinos para sobrevivir los siguientes años. Por ello se muestra predispuesta a colaborar con los Rocasangrienta y las autoridades de Vindusan, ya que son las principales fuerzas económicas de Shabana. Cuando se encuentre con los aventureros en los campos de cultivo de los enormes hongos que nutren la ciudad, si los aventureros participaron

en la batalla de Melionii, les otorgará a cada uno un medallón de latón: siempre y cuando lo lleven encima jamás deberán pagar por alojamiento y comida en la ciudad.

Sea quien sea, su informante les hará saber lo siguiente:

- Hace varios días una caravana llegada desde Vindusan arribó a Melionii y, tras cambiar de animales, obtener agua y comprar provisiones, partió hacia el oeste. La dirigiría una zabria que encaja con la descripción de Axunei.
- Le seguían el rastro unos pocos inquisidores y un grupo de mercenarios. Se encontraron en las calles de Cusq'in y, aunque los guardias intentaron detenerlos, acabaron escapando.
- Las tierras al oeste de Melionii están dominadas por las tribus gnoll de Kaer Arammim, saqueadores anárquicos y brutales. Hacia allí ha partido la caravana.
- Las tierras a tres días de viaje de Melionii son seguras, pero más allá los gnolls dominan el desierto y son hostiles con todo el mundo.

Hecho esto, los aventureros son libres de explorar la destrozada Melionii para obtener suministros o sencillamente visitar la urbe. Estos son algunos de los principales puntos de interés después de los eventos de **La Furia de Xeinoth**:

- **La Plaza de los Caídos:** En el corazón de Naklix se encuentra un enorme monumento de casi 9 pies de alto que conmemora a los combatientes que murieron enfrentando a los morlocks. La estatua tiene altos relieves que representan a guerreros, magos, sacerdotes y bestias que, dibujando una espiral ascendente, se enfrentan a morlocks, dérgar e hidras. En lo alto del monumento hay un brasero perpetuamente encendido.
- **La Brecha:** Al norte de Naklix se encuentra un inmenso agujero en las defensas de la ciudad que aún no ha sido sellado. Los fórmigos tratan de cerrarlo, pero ocasionalmente morlocks salvajes y otros monstruos de Vajra se cuelan y siembran el caos. Los mejores combatientes de la princesa Khuumal, fórmigos de más de 6 pies pertrechados con pesadas corazas y que blindan masivos espaldones la vigilan constantemente.
- **El lugar de la pelea:** Los Inquisidores de Praxis se toparon con un grupo de conspiradores rezagados en uno de los corredores de Tambren. Intentaron interrogarlos hasta que unos mercenarios a sueldo de la Liga de Comerciantes de Zabárix hicieron su aparición. Lucharon por quién se quedaba con la presa y, durante la refriega, los prisioneros lograron huir. Frustrados, dejaron de combatir y se separaron para ir en su búsqueda. Los vecinos de Tambren pensaban que los morlocks atacaban de nuevo, por lo que avisaron a los guardias, que pudieron reconstruir los hechos gracias al testimonio de unos obreros presentes en la zona.

Hecho esto, a los aventureros les espera un duro viaje hacia el oeste, siguiendo el rastro dejado por los conspiradores. Esta aventura asume que el viaje durante los tres primeros días, hasta el borde del territorio gnoll, transcurre sin dificultades.

La persecución

Los aventureros deben viajar durante tres días, dejando tras de sí la seguridad de Melionii para alcanzar la región cercana al desfiladero. Deben abandonar el desierto arenoso para penetrar en el malpaís que rodea Kaer Arammim, un paisaje tremendamente accidentado y de escasa vegetación, con cañones y barrancos que dificultan trazar rutas estables de viaje.

Esta zona se originó durante la deflagración que acabó con las guerras entre los gnolls y Vindusan en torno al año 4196, cuando los líderes de la Hermandad de la Luz y el Fuego realizaron un poderoso ritual para crear un terremoto que abrió la tierra y llenó el desierto de lava para aniquilar a una gran hueste gnoll.

Aunque los aventureros tienen los mapas de la mansión del viento, la región es caótica y existen varias rutas para alcanzar su objetivo. Los aventureros empezarán la exploración en el punto 1 (la caravana devastada) y deberán avanzar hasta el punto 8 (el Gran Gusano), para a continuación cruzar el desfiladero de Rien'kaan. De un punto a otro hay aproximadamente cuatro horas de viaje, pero no todos están interconectados por rutas terrestres y cualquier otro camino supondría días de trepar y descender por la región. Es posible volver a puntos anteriores gastando tiempo y exponiéndose a posibles emboscadas.

1. LA CARAVANA DEVASTADA

Gancho: Después de caminar durante largas jornadas por el desierto desde Melionii hacia las montañas Aurak, los aventureros llegan a los restos de una caravana cuyos integrantes han sido asesinados por un grupo de gnolls. Media docena de cuerpos están siendo desollados entre risas por los sacerdotes del Gran Gusano, que buscan vestir sus pellejos para así capturar sus almas.

Conflicto: Los sacerdotes del Gran Gusano han matado a parte de la expedición de los conspiradores y han hecho huir a los supervivientes hacia el oeste. Los hubiesen seguido, pero necesitan capturar sus almas para devorarlas y así sobrevivir, puesto que están compuestos en buena parte por energía elemental inestable. Una prueba exitosa de Sabiduría (Supervivencia) CD 18 permite encontrar pequeños rastros en dirección suroeste.

Criaturas: 2 sacerdotes del Gran Gusano que se encuentran trabajando los pellejos de sus presas. Las criaturas están prevenidas, pero tienen una Percepción pasiva de 14. Lucharán hasta la muerte, puesto que temen más fallar a su madre que a morir.

Tesoro: Entre los restos de la caravana hay varios mapas similares a los del capítulo 1, con el desfiladero de Rien'kaan anotado como objetivo, aunque sin ruta aparente. También es posible encontrar un pequeño cofre con tres pociones de curación superior, un pergamino de conjuro de *Quitar maldición* y otro de *Sanctasanctórum privado*.

Nivel bajo: 1 sacerdote del Gran Gusano.

Nivel alto: 3 sacerdotes del Gran Gusano.

Nivel muy alto: 4 sacerdotes del Gran Gusano.

2. UN ENCUENTRO INESPERADO

Gancho: Junto a un cañón por cuyo fondo discurre un pequeño riachuelo, un grupo de inquisidores se ha topado con unos agentes de la Cofradía de Erekar, a los que acusan de brujería y de haber robado sus secretos. Estos inquisidores no son de Praxis ni vindusinos, se trata de adoradores de Arather al servicio de la Hegemonía de Hierro, y han llegado desde la muy lejana ciudad de Uskanast. Su líder es la **persecutora Vousokey de la Gran Pira**, la cual lleva meses persiguiendo a tres miembros de la Cofradía de Erekar que, tras matar a varios sabios, robaron de Uskanast una serie de manuscritos de la propia profetisa Ulroënce. Los fieles de Erekar (Kai, Venum y Xon), que trataban de alcanzar a Axunei y sus seguidores para unirse a ellos, suplican clemencia negando lo sucedido, pero Vousokey es firme en su convencimiento.



Conflicto: Los inquisidores quieren «interrogar» a los sirvos de Erekar y luego ejecutarlos por sus delitos hacia Arather. Por su lado, los erekaritas quieren escapar de vuelta a Melionii. Refugiados tras un *Muro de fuerza* semiesférico, están aterrorizados, pues saben que uno de ellos, Xon, es culpable y que el castigo que los espera es terrorífico: arder hasta las cenizas.

Criaturas: A la persecutora Vousokey la asisten 2 guardianes de Arather (veterano, *El Resurgir del Dragón*, página 368). Por su lado, Kai y Venum son sacerdotes (página 368) y Xon es un asesino (página 362).

Posible resolución: Aunque los inquisidores de Arather tienen fama de fanáticos y brutales, lo cierto es que les preocupa más hacer justicia para su señor que torturar, matar y quemar sin ton ni son. Podrían dejar marchar a los miembros de la Cofradía de Erekar si uno de ellos se declara culpable y confiesa bajo el conjuro *Zona de verdad*, para luego ser quemado por sus crímenes. Este acuerdo los satisfará, al menos hasta que organicen un asalto para recuperar los manuscritos.

Por otro lado, los cofrades de Erekar quieren evitar todo este proceso, sobrevivir... e incluso matar a los inquisidores de la Hegemonía de Hierro para dar carpetazo a todo el asunto del robo de los documentos si es necesario. Obviamente, los fieles de Erekar desconocen lo ocurrido en Vindusan y únicamente quieren encontrar a Axunei en busca de una aliada que los proteja.

Nivel bajo: Vousokey y 1 guardián de Arather (55 PG).

Nivel alto: Vousokey y 4 guardianes de Arather (95 PG).

Nivel muy alto: Vousokey y 6 guardianes de Arather (105 PG).

3. EL ERMITAÑO

Gancho: En una cueva, un viejo ermitaño gnoll acoge a los viajeros. Puesto que sus dientes son romos y sus días se agotan, ya no anhela la carne o la sangre de los enemigos, sino conversar. Invitará a todo aquel que se le acerque sin intenciones hostiles y aceptará con una sonrisa desdentada su destino si alguien desenvaina la espada. Sabe que la muerte lo ronda y que resistirse es fútil.

Conflicto: El gnoll se presentará como Khazzer. Vive rodeado de chatarra, reliquias, armas y restos de enemigos derrotados. El viejo ermitaño es un conversador divertido y sorprendentemente inteligente. Servirá una amarga infusión de raíces a sus invitados y hablará con orgullo de sus trofeos si se le pregunta. La mayor parte fueron obtenidos de caravaneiros enanos y vindusinos, a los que despreciará por ser débiles, codiciosos y blandos. Si hay algún personaje Rocasangrienta o vindusino, no parará de hacer chanzas con ese respecto, buscando provocarlo para que lo ataque sabiendo que, si muere, se desencadenará su última broma: un ifriti que tiene atado a su corazón y que tiene la orden de masacrar a todos aquellos que presencien su muerte menos a uno.

Khazzer sabe mucho del territorio, y si se le pregunta hablará del Gran Gusano, el tótem cráneo (zona 7) y los cruelpúas del malpaís (zona 4). Los odia a todos y dará a conocer su *modus operandi*. También puede confirmar que Axunei y sus compañeros pasaron por aquí, pero no quisieron detenerse a charlar con él y continuaron en dirección noroeste. Si lo desean, los aventureros pueden descansar aquí, donde no les ocurrirá nada malo.

Criaturas: Khazzer es un gnoll (**El Resurgir del Dragón**, página 437) de Inteligencia 15 (+2) y Carisma 12 (+1). Si muere, su cuerpo se consumirá entre llamas negras y emergerá un enorme ifriti (**El Resurgir del Dragón**, página 435).

Posible resolución: Si los aventureros se acaban el té de raíces, Khazzer les deseará mucha suerte en su misión. Si deciden matar a Khazzer y su ifriti, podrán acceder a un tesoro de 2d6×1000 po, 1d4×1000 pp, un arco juramentado y un decantador inagotable de agua.

Nivel bajo: Ifriti (150 PG)

Nivel alto: Ifriti (250 PG)

Nivel muy alto: Ifriti (300 PG)

4. EL NIDO DE LOS CRUELPUÁS DEL MALPAÍS

Gancho: En el único paso entre dos profundos cañones, los aventureros se encuentran un cruce de caminos donde se acumula arena, huesos y piezas de hierro oxidado. En los bordes cercanos de los cañones abundan las oquedades y brechas, recubiertas de una extraña película similar a la tela de araña. Por doquier asoman extraños tallos gruesos, y hay un silencio que corta el aliento.

Conflicto: Los tallos son en realidad las púas de una manada cruelpúa del malpaís, que esperarán a que los aventureros se acerquen a la arena para emerger del subsuelo y de las paredes. Su objetivo es sencillo: comerse su deliciosa carne. Una tirada exitosa de Sabiduría (Supervivencia) CD 21 permite descubrir marcas de rodadas en dirección suroeste.

Criaturas: 2 cruelpúas del malpaís emergerán del suelo lanzando sus púas, y al turno siguiente lo harán otros 2. Lucharán hasta que solo reste uno de ellos, que iniciará una retirada desesperada.

Posible resolución: Si todos los aventureros superan una prueba de Destreza (Sigilo) CD 15, podrán cruzar el cañón sin despertar a los cruelpúas del malpaís. Si inspeccionan la zona mediante pruebas de Sabiduría (Percepción) CD 14, encontrarán el rastro dejado por los conspiradores, concretamente el cuerpo de uno de ellos que fue dejado atrás para entretener a los monstruos. Entre sus ropajes hay un diario en el que describe el horrible periplo que vivió desde que salió del malpaís (ver ayuda de juego en esta misma página).

Nivel bajo: 2 cruelpúas del malpaís y luego otro.

Nivel alto: 3 cruelpúas del malpaís y luego otros 2.

Nivel muy alto: 3 cruelpúas del malpaís y luego otros 3.

5. EL SUPERVIVIENTE ENLOQUECIDO

Gancho: De una cueva emerge una serie de lamentos y farfullos enloquecidos. Si los aventureros se adentran en ella, se encontrarán con un elfo vindusino cubierto de harapos ensangrentados. Parece asustado y desesperado, y resulta obvio que su mente se ha quebrado. Se trata de Andeliön, un explorador y amigo personal de Axunei que se unió a la Conjura del Renacer para acompañarla en su misión. Durante una pequeña tormenta de arena se separó del resto y ha vagado bajo el sol hasta alcanzar la cueva.

Conflicto: El superviviente ha perdido cualquier rastro de cordura al tener que huir de espantosos gnolls y monstruos del desierto y verse expuesto a las duras condiciones del malpaís. Pero si se restituye su mente y se le da agua, les revelará información valiosa sobre los conspiradores: viajaban dirigidos por una voluntad divina al Macizo Carmesí, siguiendo un impulso que los arrastró más y más a las peligrosas extensiones del desierto en el que se encuentran ahora. Afirmará tener las mejores de las intenciones, salvar Voldor de la extinción debido a los desastres climáticos, y que jamás tuvieron como intención causar daños. Además de confirmar que se dirigían al Macizo Carmesí en busca del legado de Suranoh, les contará a los aventureros que Axunei pensaba viajar hasta allí por el camino del sur para evitar el tótem cráneo (zona 7).

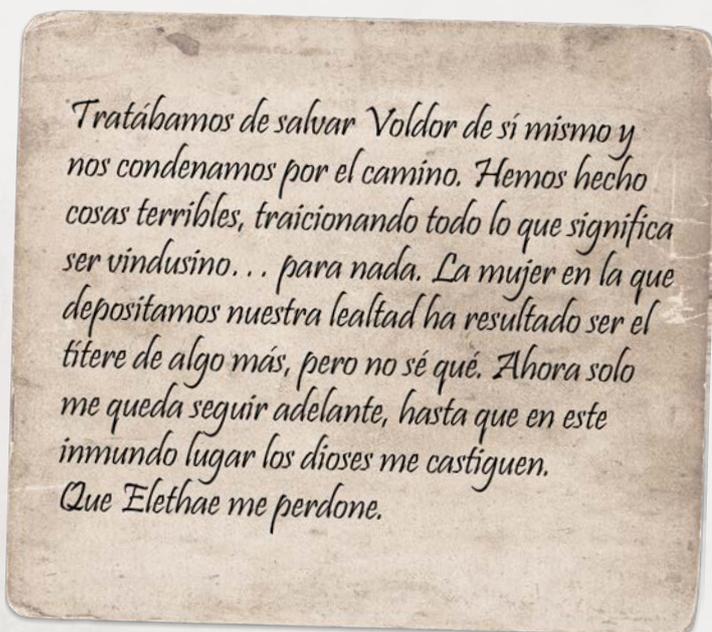
Posible resolución: El conjuro *Calmar emociones* puede tranquilizar temporalmente a Andeliön, pero se verá sumido en la demencia de nuevo al poco rato. Solo el conjuro *Restablecimiento menor* o *Restablecimiento mayor* servirá para curar la mente del elfo.

Tesoro: Andeliön tiene consigo un anillo de evasión y una capa élfica.

6. LA CARAVANA DEL GRAN GUSANO

Gancho: Una procesión de gnolls vestidos con pellejos de humanoides teñidos de rojo avanzan afanosamente por el malpaís con una caravana de esclavos: elfos, fórmigos, shabuani y enanos Rocasangrienta cargados de grilletes y sacos en la cabeza caminan forzados por los latigazos en unas condiciones lamentables. Se trata nuevamente de sacerdotes del Gran Gusano, que se dirigen hacia el Gran Gusano (zona 8) y que serán avistados por los aventureros cuando estén a una milla de distancia.

Conflicto: Los desgraciados esclavos son conducidos al santuario del Gran Gusano, el dios de los gnolls, para ser lanzados a sus fauces. La mayor parte son miembros de la guardia víbora o comerciantes vinculados a los Rocasangrienta, capturados durante el caos climático desencadenado por los conspiradores de la Conjura del Renacer. Si son liberados, preferirán volver a Melionii lo antes posible, ya que están demasiado heridos como para ser útiles en combate.



Criaturas: 1 sacerdote gnoll del Gran Gusano y 2 tumularios (*El Resurgir del Dragón*, página 471), criaturas no muertas que aún conservan su inteligencia y que son lo que quedan de un culto casi extinto tras siglos de exposición a las energías oscuras de la nigromancia. Lucharán hasta el final movidos por el fanatismo, puesto que han de satisfacer a su dios.

Resolución: Estos gnolls son criaturas no muertas que no necesitan descansar o comer, por lo que no harán parón alguno durante la marcha. Esperar a que descansen para infiltrarse y liberar a los esclavos no es una opción. El combate, por otro lado, es una jugada arriesgada, ya que los sacerdotes del Gran Gusano son criaturas peligrosas.

Si los aventureros se contentan con seguirlos en sigilo, verán que penetran en las peores zonas del malpaís sin ser molestados por ninguna amenaza, hasta llegar a la cuenca arenosa donde mora el Gran Gusano (zona 8).

Nivel bajo: 1 sacerdote y 1 tumulario.

Nivel alto: 2 sacerdotes y 2 tumularios.

Nivel muy alto: 2 sacerdotes y 4 tumularios.

7. EL TÓTEM CRÁNEO

Gancho: En mitad de un páramo se encuentra este tótem de 15 pies de altura, construido en roca y decorado con decenas de cráneos de distintas razas humanoides. En lo alto se encuentra el cráneo de un enorme gnoll, cubierto de extraños glifos de color carmesí, esmeralda y azul. El tótem está rodeado por un espeso jardín natural de flores amarillas, las mismas que crecen en la laguna Minmara, gracias a un agua que emana de las cuencas oculares de los cráneos. Este jardín tiene 20 pies de radio.

Conflicto: El tótem es una antigua trampa de los gnolls que busca mantener atrapados a los intrusos del desierto. Todo aquel que ponga un pie en el jardín debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar inconsciente, con la mente encerrada en una pesadilla sangrienta. En ella verá los peores días de la guerra entre Vindusan y los gnolls desde el punto de vista de los segundos, que son masacrados con rayos de luz y fuego caído del cielo por guerreros elfos y fórmigos. Verán cómo la tierra se abre y la lava arrasa aldeas, oasis y ejércitos. Los gnolls combaten con valor y no se retiran bajo ningún concepto. La única forma de salir de la pesadilla es unirse al ejército gnoll y combatir a los vindusinos hasta la muerte.

Mientras esto sucede, el tótem cráneo infligirá a todos aquellos presos en la pesadilla 2d8 puntos de daño necrótico cada diez minutos, tras lo cual cada víctima puede realizar una nueva tirada de salvación para despertar. Si alguien muere estando en la pesadilla, su cadáver se desecará y acabará cubierto de flores.

Posible resolución: Evitar al tótem cráneo es la mejor opción. Cualquier personaje con al menos Percepción pasiva 14 verá sin problema que bajo las flores hay huesos blanqueados y resecos. Sin embargo, también es posible destruir el artefacto. El tótem cráneo tiene CA 19 y 27 puntos de golpe, y al ser destruido provocará una explosión de 20 pies de radio al liberarse todas las almas encerradas en su interior, en su mayoría guerreros de Vindusan. Cualquier personaje que no sea leal a la ciudad sufrirá 4d10 puntos de daño si no supera una tirada de salvación de Destreza CD 15, la mitad si la supera.

Nivel bajo: Sabiduría CD 14 para no quedar inconsciente.

Nivel alto: Sabiduría CD 16 para no quedar inconsciente.

Nivel muy alto: Sabiduría CD 17 para no quedar inconsciente.

8. EL GRAN GUSANO

Gancho: En una enorme cuenca arenosa a los pies de una montaña roja como el atardecer, una pareja de sacerdotes gnolls lanzan salmos al aire mientras conducen a un grupo de elfos y humanos a una tosca torre de piedra negra de 40 pies de alto. Los elfos son lanzados al vacío entre gritos de excitación de los gnolls, especialmente cuando de forma repentina emerge de la arena un enorme gusano púrpura que, con una larga lengua pútrida, atrapa a las víctimas sacrificiales en el aire. Este es el santuario de los sacerdotes del Gran Gusano, donde sacrifican a todo aquel que capturan en su territorio, lo que en este momento incluye a los conspiradores que acompañaban a Axunei, que tuvieron que luchar para que la discípula del viento escapase. Si los aventureros se dan prisa, pueden rescatar de la muerte a los últimos tres conspiradores, un discípulo del viento y dos acólitos de la Cofradía de Erekar, todos gravemente heridos.

Conflicto: Por orden del dragón Sunvanth, el Gran Gusano protege el acceso al desfiladero y azuza a sus seguidores a atacar a cualquiera que intenta cruzar. Si los aventureros quieren llegar allí, deberán enfrentarse al Gran Gusano, puesto que este custodia la entrada a la montaña. La criatura fue levantada por la voluntad de Sunvanth para convertirlo en custodio de la zona, aprovechando las febriles creencias de los sacerdotes del Gran Gusano (en su día adoradores de la descomposición).

Criaturas: 1 sacerdote del Gran Gusano y 4 gnolls se lanzarán a por los aventureros en cuanto lleguen al lugar. Si los aventureros no derrotaron a la caravana de esclavistas, es posible que llegue para unirse al combate antes o después. Una vez que los aventureros venzan, el Gran Gusano se lanzará a por ellos si intentan cruzar hasta el desfiladero.

Posible resolución: Solo derrotar al Gran Gusano abre el camino al desfiladero, ya que la bestia no muerta es la guardiana del paso y es capaz de percibir con sus sentidos a cualquiera que trate de infiltrarse en la zona.

Nivel bajo: 1 sacerdote del Gran Gusano, Gran Gusano (120 PG).

Nivel alto: 1 sacerdote del Gran Gusano y 12 gnolls (*El Resurgir del Dragón*, página 437), Gran Gusano (200 PG).

Nivel muy alto: 2 sacerdotes del Gran Gusano y 12 gnolls (*El Resurgir del Dragón*, página 437), Gran Gusano (225 PG).

Conclusiones

Tras cruzar la región siguiendo los pasos de Axunei, los aventureros estarán frente al desfiladero de Rien'kaan. Si han logrado rescatar a algunos de sus compañeros, como Andeliñ, es posible que conozcan los detalles de lo ocurrido hasta el momento, así como de los conspiradores de la Conjura del Renacer. También puede ser que empiecen a sospechar que existe algo más tras las motivaciones de la maga, y es que el lugar al que se dirigen no parece estar demasiado relacionado con los Peregrinos.

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídelo entre la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide entre la cantidad de personajes presentes en la aventura.

Enemigo	PX
Sacerdote del Gran Gusano	3900
Persecutora Vousokey	1800
Cruelpúa del malpaís	2300
El Gran Gusano	11 500
Tumulario	700
Gnoll	100
Objetivo	PX
Sobrevivir al tótem cráneo	2000
Curar a Andeliön	1000
Salvar a los conspiradores de ser devorados	1000

TESORO

Si lo desean, los aventureros pueden vender los objetos obtenidos durante la misión por las siguientes cantidades de dinero.

Objeto	Monedas de oro
Pergamino nivel 1	75
Pergamino nivel 2	150
Pergamino nivel 3	450
Poción de curación	50
Poción de curación superior	500
Capa élfica	500
Anillo de evasión	2500
Arco juramentado	8000
Decantador inagotable de agua	300

Apéndice: Monstruos y PNJ

SACERDOTE DEL GRAN GUSANO

No muerto Mediano, caótico maligno

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 75 (10d8+30)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +6, Int +3, Sab +7

Habilidades: Historia +3, Religión +3

Vulnerabilidades al daño: Fuego

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

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado

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

Idiomas: Gnoll, común

Desafío: 8 (3900 PX)

Devastación. Cuando un sacerdote del Gran Gusano reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, puede realizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y hacer un ataque de *Garra pútrida*.

Lanzamiento de conjuros. El sacerdote del Gran Gusano es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 15, +7 al

ataque con ataques de conjuro). El sacerdote del gran Gusano tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Llama sagrada, Taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): Orden imperiosa, Rayo guía, Escudo de la fe

Nivel 2 (3 espacios): Inmovilizar persona, Silencio, Arma espiritual

Nivel 3 (3 espacios): Reanimar a los muertos, Disipar magia

Nivel 4 (3 espacios): Adivinación, Guardián de la fe

Nivel 5 (1 espacio): Contagio, Plaga de insectos

Acciones

Multiataque. El sacerdote del Gran Gusano puede usar su *Mirada aterradora* y hacer un ataque con su *Garra pútrida*.

Garra pútrida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante más 7 (2d6) puntos de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar maldito por la podredumbre del gusano. La maldición hace que el objetivo no pueda recuperar puntos de golpe y su máximo de puntos de golpe se reduce en 8 (2d8) puntos cada 24 horas. Si la maldición reduce el máximo de puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo muere y su cuerpo se convierte en polvo. La maldición dura hasta que se elimina con el conjuro *Quitar maldición* o una magia similar.

Mirada aterradora. El sacerdote del Gran Gusano apunta a una criatura que pueda ver a 60 pies o menos de él. Si el objetivo puede ver al sacerdote, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 para no quedar asustada hasta el final del siguiente turno del sacerdote. Si el objetivo falla la tirada por 5 o más, también queda paralizado durante el mismo tiempo. Un objetivo que supera la tirada de salvación es inmune a la *Mirada aterradora* de todos los sacerdotes del Gran Gusano durante las siguientes 24 horas.

PERSECUTORA VOUSOKEY DE LA GRAN PIRA

Humanoide Mediano (humana), legal neutral

Clase de Armadura: 16 (cota de malla)

Puntos de golpe: 90 (12d8+36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	17 (+3)

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

Habilidades: Intimidar +6, Percepción +5, Perspicacia +5, Religión +3

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: Común y élfico

Desafío: 5 (1800 PX)

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

Lanzamiento de conjuros. Vousokey es una lanzadora de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de paladín preparados:

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

Nivel 2 (3 espacios): Arma mágica, Bola de fuego, Zona de verdad

Acciones

Multiataque. Vousokey realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

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

Ballesta pesada. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.

CRUELPUA DEL MALPAÍS

Monstruosidad Mediana, neutral maligna

Estas aberraciones son humanoides de pequeño tamaño cuyo lomo, cuello y cráneo están recubiertos de largas y afiladas púas. Sus rostros recuerdan a versiones descarnadas y huesudas de perros, mientras que sus cuerpos están recubiertos de pellejos desagradables parecidos al cuero. No tienen idioma o cultura, y su misma existencia es un error. Fueron creados hace ya muchos siglos por los elfos Bastarre como tropas de choque para confrontar a los vindusinos. Su creación corrió a cargo de magos de las Cadenas de Sangre que trataron de crearlos con una versión incompleta de la Fosa del Segundo Génesis, pero su falta de talento en los misterios de los Peregrinos y los problemas derivados de la tecnología que manejaban provocaron que los cruelpúas fueran incontrolables. Tras la derrota de Enkar en 4025, se escaparon a las extensiones salvajes, donde fueron cazados por gnolls, enanos y vindusinos. Hoy en día apenas sobrevive una progenie endogámica en el malpaís que rodea Kaer Aramnim.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies, 15 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	14 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Fue +6, Des +6

Habilidades: Atletismo +6, Sigilo +6, Supervivencia +4, Percepción +4

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: -

Desafío: 6 (2300 PX)

Depredador vicioso. Una vez por turno, el cruelpúa del malpaís puede infligir 7 (2d6) puntos de daño adicionales a una criatura a la que impacte con un ataque de garra si dicha criatura se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del cruelpúa que no esté incapacitado.

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

Acciones

Multiataque. El cruelpúa del malpaís realiza tres ataques cuerpo a cuerpo, dos con garras y uno con su mordisco, o dos ataques a distancia con sus púas.

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

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño por ácido. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, queda agarrado (escapar CD 13). Hasta que la presa termine, el cruelpúa del malpaís solo puede morder a la criatura atrapada y tiene ventaja en las tiradas de ataque para hacerlo.

Púa. *Ataque de arma a distancia:* +7 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño

perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 21 (6d6) puntos de daño de veneno y, si tiene éxito, la mitad.

EL GRAN GUSANO

No muerto Gargantuesco, no alineado

Clase de Armadura: 16 (armadura de huesos)

Puntos de golpe: 165 (10d20+60)

Velocidad: 40 pies, 25 pies excavando.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	6 (-3)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

Tiradas de salvación: Con +11, Sab +4

Vulnerabilidades al daño: Fuego, radiante

Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmунidades al daño: Necrótico, veneno.

Inmунidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado

Sentidos: Vista ciega 30 pies, Sentido de la vibración 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: -

Desafío: 14 (11 500 PX)

Tunelador. El Gran Gusano puede excavar a través de la roca sólida a la mitad de su velocidad de excavación y, a su paso, deja un túnel de 10 pies de diámetro.

Hedor. Cualquier criatura que empiece su turno a 5 pies o menos del Gran Gusano debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si tiene éxito en la tirada de salvación, la criatura es inmune al hedor del gran gusano durante las siguientes 24 horas.

Acciones

Multiataque. El Gran Gusano realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón purulento.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, distancia 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (2d10+9) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 para no ser tragado por el Gran Gusano. Una criatura tragada está cegada y neutralizada, tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos de fuera del Gran Gusano y recibe 14 (4d6) puntos de daño necrótico al principio de cada uno de los turnos del Gran Gusano.

Si el Gran Gusano recibe 40 puntos de daño o más en un solo turno de una criatura que esté dentro de él, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de ese turno para no regurgitar a todas las criaturas tragadas, las cuales caen tumbadas en un espacio que se encuentre a 10 pies o menos del gusano. Si el Gran Gusano es destruido, la criatura tragada ya no está neutralizada y puede escapar del cadáver usando 20 pies de movimiento; sale tumbada.

Aguijón purulento. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, distancia 15 pies, una criatura. *Impacto:* 18 (2d8+9) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 16; si falla, recibe 28 (8d6) puntos de daño necrótico, y si tiene éxito, la mitad.

Esquirlas cegadoras. Esquirlas de hueso y pellejos viejos giran mágicamente alrededor del Gran Gusano. Todas las criaturas que se encuentren a 25 pies o menos de él deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para no quedar cegadas hasta el final del siguiente turno del Gran Gusano.

CAPÍTULO III: EL TEMPLO DE RIEN'KAAN

Tras su viaje por el desierto, los aventureros alcanzan el desfiladero de Rien'kaan, donde el dragón Sunvanth ha atraído a Kavie Axunei mediante engaños. En este capítulo se descubrirá todo lo ocurrido y los aventureros tendrán que enfrentarse a un gran dragón dispuesto a arrasar toda Shabana en nombre de su madre, la mismísima diosa Marchekai. La aventura asume que, tras llegar a la cuenca arenosa del Gran Gusano, se han internado en el desfiladero siguiendo la ruta de Axunei.

Trasfondo de la aventura

Son muchas las leyendas sobre el desfiladero de Rien'kaan que los pueblos nómadas del desierto han pasado de padres a hijos. También conocido como las Fauces de Piedra, este exótico desfiladero ha permanecido oculto durante milenios en la fría inmensidad del desierto. Los cambios producidos por los Peregrinos en la superficie del continente acabaron con la senda que desembocaba a los pies del desfiladero, haciendo inservibles los mapas anteriores. Esto, obviamente, jamás ha supuesto un impedimento para los estafadores que han vendido mapas hacia Rien'kaan a aventureros ilusos deslumbrados por el brillo del bazar de Vindusan.

El momento de esplendor de este lugar es anterior a la llegada de los Peregrinos, cuando los dragones aún gobernaban en Voldor. Entre las dos caras del desfiladero, separadas 1000 pies una de otra, las antiguas sierpes rojas edificaron un enorme templo dedicado a la diosa Theeskaan, Madre de las Estrellas. La fuerte actividad volcánica de la zona (el propio desfiladero se encuentra sobre la cámara magmática de un volcán) y el calor irradiado por las fumarolas a los lados del desfiladero lo convirtieron en el hogar perfecto para los dragones.

Los Peregrinos atacaron con violencia el lugar, preocupados de que el poder de los volcanes pudiese ser utilizado en su contra. Decenas de dragones rojos, en su mayoría crías, fueron arrinconadas aquí y aniquiladas sin piedad por los escuadrones de la raza de las estrellas. El lugar se agitó con furia tras semejante matanza. Desde entonces ha pasado milenios abandonado, lleno de ardiente poder arcano que espera a ser liberado para traer venganza, hasta que llegó Sunvanth, un colosal dragón azul vástago de Marchekai. Tras años dedicado a buscar el mítico desfiladero, se ha asentado en el interior del templo de Theeskaan junto a varios clanes gnoll que han acampado en las cuevas artificiales excavadas en las paredes de piedra de la garganta. Sunvanth está decidido a acabar con Vindusan y sus elfos, herederos de los Peregrinos, y planea usar el poder del volcán durmiente para ello.

A diferencia de sus hermanos rojos, la vida de los dragones azules no se entrelaza con el calor y el magma, sino que están hechos para cabalgar tormentas y cruzar los cielos. Por ello, Sunvanth ansía controlar el aire hirviente que exhalan las fumarolas para crear fieras tormentas y tornados que acaben con los moradores del desierto. Lo único que necesita el tirano dragón es alguien con un exhaustivo conocimiento de las corrientes de aire y la meteorología de la región. Y esa persona es Kavie Axunei, maestra de los Discípulos de Viento.

Fingiéndose ser un espíritu Peregrino de la antigüedad, Sunvanth ha tentado y guiado a la maga hasta que ha caído en sus garras en el interior de Rien'kaan. Ahora que cuenta con un conocimiento de años de estudio, Sunvanth puede traer el caos al clima de la región y asfixiar Vindusan.

La llegada al desfiladero de Rien'kaan

Una repentina tormenta de arena dificulta cada vez más vuestra visión y a duras penas distinguís lo que se encuentra unos pies por delante. Una profunda garganta se abre ante vosotros, angosta y rocosa, recorrida por una estrecha senda de piedra pulida que nace entre dos estatuas de amenazantes rasgos de reptil. En el desfiladero resuenan aullidos de bestias. Tal es el estruendo que parece que el suelo vibra bajo vuestros pies.

Los aventureros y sus acompañantes, de una facción o la otra, se encuentran en la entrada al desfiladero de Rien'kaan. La tormenta de arena tiene su origen en el templo que se encuentra varias millas por delante, que permanece oculto por un muro de arena y polvo. Es posible, y recomendable, que los aventureros opten por estudiar el terreno antes de lanzarse al interior del peligro. Algunas de las tiradas que pueden realizar son las siguientes:

- **Sabiduría (Supervivencia) CD 12:** Unas huellas en la arena sobre las losas indican que varios humanoides han pasado recientemente por aquí.
- **Sabiduría (Supervivencia) o Inteligencia (Naturaleza) CD 15:** Los aullidos que retumban por el desfiladero provienen de gnolls. Por cómo suenan, debe de haber cientos de esas criaturas.
- **Inteligencia (Historia) CD 18:** Las dos estatuas en sendos lados del camino representan a dos dragones jóvenes en posición de danza el uno con el otro. Son de una época anterior a la de los Peregrinos, sin duda.

En el momento en el que los aventureros deciden internarse en el interior del desfiladero, los aullidos se intensifican y por las empinadas paredes descienden decenas de estas criaturas dispuestas a destriparlos en nombre de Marchekai. Separados en dos grupos para flanquearlos, avanzan hacia los aventureros 10 exploradores gnoll y 2 akkasem salvajes.

Nivel bajo: 6 exploradores gnoll y 2 akkasem salvajes.

Nivel alto: 15 exploradores gnoll y 3 akkasem salvajes.

Nivel muy alto: 20 exploradores gnoll y 4 akkasem salvajes.

Dentro del desfiladero

La tormenta de arena que se desencadena en el interior de Rien'kaan es peligrosa, pero también puede ser útil para los aventureros. Cientos de gnolls caerían sobre ellos con furia si los pudiesen ver, pero debido a la falta de visibilidad solo

LA TORMENTA DE ARENA

Los fuertes vientos que arrastran arena y polvo azotan el desfiladero de manera brutal formando una tormenta de obvio origen mágico. En cualquier enfrentamiento que se realice en el desfiladero al aire libre se aplican las siguientes reglas:

- Todas las tiradas de Sabiduría (Percepción) tienen desventaja y las tiradas de Destreza (Sigilo) tienen ventaja.
- No se puede ver nada que se encuentre a una distancia mayor a 40 pies.
- Cualquier ataque con armas a distancia que se realice a una distancia de 20 pies o más tiene desventaja.

pueden mandar patrullas por el sendero, que además pueden no alcanzar a ver a los aventureros. A lo largo de las dos millas de desfiladero se han desplegado 3 patrullas de gnolls que vigilan el camino.

Patrulla 1	6 exploradores gnoll 2 dracos espinosos jóvenes	Percepción pasiva 14
Patrulla 2	1 señor de la guerra gnoll 6 exploradores gnoll	Percepción pasiva 16
Patrulla 3	1 clérigo gnoll 6 exploradores gnoll 1 pudin negro (ERDD, pág. 397)	Percepción pasiva 14

Nivel bajo: 4 exploradores gnoll y 1 draco espinoso joven; 1 señor de la guerra gnoll y 2 exploradores gnoll; 1 clérigo gnoll y 6 exploradores gnoll

Nivel alto: 10 exploradores gnoll y 2 dracos espinosos jóvenes; 1 señor de la guerra gnoll y 10 exploradores gnoll; 1 clérigo gnoll, 10 exploradores gnoll y 1 pudin negro

Nivel muy alto: 14 exploradores gnoll y 3 dracos espinosos jóvenes; 1 señor de la guerra gnoll y 12 exploradores gnoll; 2 clérigos gnoll, 4 exploradores gnoll y 1 pudin negro

Un alto en el camino

En el interior del desfiladero, a medio camino entre la salida y el templo, existe una pequeña cueva donde las dos paredes se acercan. Es un buen sitio para que los aventureros se refugien de la tormenta y hagan un descanso breve si lo creen necesario, aunque, por desgracia para ellos, no se encuentra deshabitado.

Una hendidura en la pared del desfiladero descubre una puerta de 15 pies de alto exquisitamente cincelada en la piedra caliza. Un diagrama de constelaciones decora el dintel de la puerta, muy deteriorado por la erosión. Del interior, iluminado por antorchas, provienen ladridos y toses.

La cueva es un antiguo santuario en el que los dragones entregaban una última ofrenda en su peregrinación al templo de Theeskaan, Madre de las Estrellas. Es una sala de forma cúbica, de 45 pies de lado y alto, con las paredes lisas y vacías salvo por un pequeño altar al fondo. Los actuales moradores del lugar son una docena de gnolls que se encuentran distribuidos en jergones a lo largo de una de las paredes. Presentan muestras de agotamiento y tosen sangre entre agónicos gruñidos. Una anciana clérigo gnoll se mueve de uno a otro haciéndoles beber ungüentos de hierbas y realizando plegarias en voz baja. Estos gnolls fueron los encargados de llevar a Kavie Axunei hasta las puertas del templo a través del muro de arena por orden de Sunvanth y ahora pagan las consecuencias. Los cristales de arena les han perforado los pulmones y su estado es muy grave.

Krubur, la clérigo, se sorprende al ver a los aventureros y les suplica que le dejen seguir cuidando a los heridos, pues no tiene intención de hacerles ningún mal a los aventureros. Si estos no se muestran violentos, Krubur les contará sobre la barrera de arena que rodea el templo y sobre la identidad de su actual señor, Sunvanth. Si alguno de los aventureros trata de ayudar a los heridos, bien con magia de curación o conocimientos médicos, Krubur les recompensará con un ungüento de etereidad y dos ungüentos de cuchillas.

EL ALTAR DE OFRENDAS

Un enorme cuenco de casi 6 pies de diámetro se encuentra sobre un sencillo altar al fondo de la cueva. Está decorado con grabados que representan llamas, y en el centro hay huesos

carbonizados y cenizas. Una prueba con éxito de Inteligencia (Religión) CD 15 lo identifica como un cuenco de sacrificios de una religión antigua, anterior a la llegada de los Peregrinos, y que para obtener la bendición de la deidad a la que esté consagrado debe quemarse algo de valor en su interior.

Si los aventureros arrojan a su interior algo de valor personal o un valor económico superior a 100 po, un fuego brillante y voraz surge y pronto se materializa una figura en el interior de las llamas: un ifriti llamado Gornehiel. El elemental se encuentra desorientado y sorprendido, pues lleva miles de años sin ser reclamado, y solo se comunica en idioma dragón. Milenios atrás, Gornehiel hizo tratos con diferentes dragones, alimentándose de la esencia vital de los incautos que aceptan sus ofrecimientos. Si los aventureros se atreven a pactar con él, sigue alguno de los ejemplos mostrados a continuación en función de sus intereses. El ifriti tratará de que los aventureros acepten el mayor número posible de tratos, sin ser muy preciso con las condiciones. Si los aventureros se muestran hostiles, el ifriti abandonará la estancia a través de las llamas.

Petición	Oferta de Gornehiel	Pago de los aventureros
«Queremos poder».	Una espada de lengua flamígera	Un arma mágica.
«Queremos llegar al templo».	El grupo obtiene inmunidad al fuego durante 24 horas.	Esencia vital: todos los personajes pierden 1d4 de Constitución durante 24 horas.
«Queremos riqueza».	1 diamante por valor de 10 000 po	Objetos por valor de 2000 po elegidos por el ifriti.
«Queremos ayuda».	1 elemental de fuego que sigue las órdenes del grupo durante 24 horas.	El alma de un ser al que maten los aventureros a su elección.

El muro de arena

Ante vosotros se alza un enorme muro de viento y arena que amenaza con arrancaros la carne y la piel si os internáis en él. El calor que despiden la intangible pared es asfixiante y esquirlas de cristal os golpean a medida que el corazón de la tormenta reptante y se agita a pocos pies de vosotros.

Siguiendo el desfiladero, los aventureros llegan hasta la barrera de arena que protege el templo, que sirve de origen para las tormentas de arena con las que Sunvanth planea arrasarse Vin-dusan. Se trata de un muro en forma de cúpula que expulsa con fuego y viento a quienes tratan de cruzarlo. Cualquier personaje que quiera avanzar hasta el interior debe tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 cada vez que desee cruzar el muro. Cada vez que se realice una tirada, el personaje sufre 2d6 de daño cortante y 4d6 de daño de fuego.

El templo de Rien'kaan

Tras la barrera de arena, en el centro del desfiladero se encuentra un bello templo de piedra caliza de 120 pies de alto. Su estructura central es una cúpula decorada con decenas de estatuas muy deterioradas y coronada por una torre pentagonal con grandes ventanas acristaladas. El calor es opresivo: ardientes chorros de vapor brotan siseantes del suelo a vuestro alrededor, mientras el suelo cruje y se agrieta.

La entrada al templo son dos enormes puertas de piedra cuyos grabados fueron borrados por el desgaste hace mucho tiempo. No cuenta con cerradura, pero debido a su gran peso se requiere mucho esfuerzo para abrirla: es necesario tener éxito en una prueba de Fuerza CD 18.

Trampa. Aproximarse hasta las puertas es peligroso. El suelo se encuentra fragmentado y chorros de vapor y fuego salen a la superficie a cada instante. Para avanzar es necesario ir con cuidado esquivando las grietas y saltando entre géiseres. Todo aventurero que quiera llegar a las puertas del templo debe realizar una prueba de Destreza CD 15. Quienes fallen sufrirán 4d8 puntos de daño por fuego y deberán retroceder hasta un lugar seguro.

Nivel bajo: Destreza CD 14.

Nivel alto: Destreza CD 16 y 6d8 puntos de daño por fuego.

Nivel muy alto: Destreza CD 16 y 8d8 puntos de daño por fuego.

PRIMERA SALA: EL GRAN SALÓN DE LOS DRAGONES

La visión ante vosotros os abruma por su belleza. La sala, circular, es diáfana salvo por una escalera de caracol en el centro, hecha de cristal tan transparente como el agua de un manantial. A su alrededor, tres estatuas de igual material y belleza que representan tres dragones danzan por arte de magia en un baile lento pero imparable.

Los aventureros no tienen mucho tiempo para contemplar el espectáculo, pues un grupo de gnolls se encuentra en lo alto de la escalera, aullando y riendo cuando ven llegar a los intrusos. Se trata de 5 gnolls veteranos (veterano, **El Resurgir del Dragón**, página 368) que portan los colores del dragón Sunvanth pintado en el pelaje. Se mantienen en lo alto de la escalera, a cubierto, y portan pesadas mazas para romperla en cuanto los aventureros comiencen la ascensión.

Cualquiera que se encuentre en las escaleras o bajo ellas se verá sorprendido por una lluvia de cristales afilados como dagas, que le provocarán 8d6 puntos de daño que se reducen a la mitad si tiene éxito en una prueba de Destreza CD 15. Aquellos que se encuentren sobre la escalera también deberán enfrentarse al daño de la caída. Las escaleras acceden al segundo piso.

Nivel bajo: 3 veteranos, Destreza CD 14 y 6d6 puntos de daño.

Nivel alto: 5 veteranos, Destreza CD 16.

Nivel muy alto: 8 veteranos, Destreza CD 16.

SEGUNDA SALA: EL SEGUNDO PISO

La galería que une las escaleras con la torre del templo es un espacio de paso, sin decoración. El camino se encuentra cortado por un muro de espejos en el que se reflejan los aventureros. En cuanto se acercan, sus reflejos se agitan y salen del cristal mientras sacan amenazadoramente sus armas.

Esta trampa ha sido creada por uno de los más fieles vasallos de la gran sierpe, un mago experto en el arte perdido de la cristalomancia, escuela arcana creada por los dragones rojos hace milenios y que se perdió con la llegada de los Peregrinos. Sunvanth y otros dragones azules llevan años educando en esta tradición a prometedores magos de la región para que sirvan a sus propósitos.

Cuando la trampa se desencadena, de los espejos surgen copias idénticas de los aventureros, con sus mismos hechizos y objetos mágicos incluso, salvo que cuentan con la mitad de

puntos de golpe actuales que los originales. Cuando los puntos de golpe de las copias se vean reducidos a 0, se convertirán en esquirlas y se desharán. Al deshacerse todas, el camino se abrirá para los aventureros.

Una voz profunda y siseante resuena por la galería desde lo alto de la torre. «Este templo será vuestra tumba, alimañas. Os ciega el legado del Gran Enemigo y os lanzáis de cabeza a mi trampa». La ira y el odio que tiñen las palabras os hielan la sangre.

LA CÁMARA SUPERIOR

La cámara superior es espaciosa, con las paredes llenas de grandes ventanales y elegante suelo de mármol pulido, todo decorado con fastuosos grabados de antiguas deidades draconíadas. En ella se encuentra un enorme dragón de escamas celestes decoradas con pintura resplandeciente y con una corona de piedras preciosas alrededor de su testa. La magnífica criatura olisquea el aire y exhala amenazadoramente una descarga de rayos. «Oléis como un Peregrino. Os veis como un Peregrino. —Las alas de la bestia sacuden las paredes—. Patéticos esclavos no pueden oponerse al poder de un rey».

Sunvanth no es un dragón tan anciano como otros que moran en Voldor, pero carga con él todo el rencor de su raza tras ser diezmados por los Peregrinos hace milenios. Siente una total repugnancia por los esclavos de los Peregrinos, principalmente elfos y humanos, y quiere acabar con todos ellos para que los dragones reclamen Voldor. Dentro del templo de Rien'kaan siente que las antiguas deidades dragón lo observan y por ello ha decorado su cuerpo con pinturas de devoción a dichas deidades y cubre su cabeza con una corona en señal del legado de dominio heredado de sus ancestros, formada por piedras preciosas que sus expertos en la magia de los cristales han dotado de poder arcano. Los aventureros son para Sunvanth una amenaza burda cuyo único propósito es ser sacrificados en nombre de sus dioses.

Combate. Sunvanth se lanza al combate con decisión, tratando de golpear al mayor número posible de aventureros con su aliento antes de tratar de abatirlos en cuerpo a cuerpo. Los aventureros que tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 se percatarán de que Kavie Axunei se encuentra encerrada en la gema central de la corona del dragón. Dicha gema tiene 40 puntos de golpe y CA 20 y, en caso de ser destruida, provocará que las tormentas y el muro de arena del exterior cesen de inmediato. Es un dragón confiado y arrogante, así que no tratará de huir salvo que su inferioridad sea manifiesta o lo obliguen a ello.

Tras acabar con la bestia, las gemas de la corona se partirán en un millar de esquirlas que se dispersarán por el suelo. Si Axunei sigue encerrada, caerá semiinconsciente al quebrarse la gema donde estaba atrapada. Una de las paredes de la estancia cuenta con un pequeño altar donde Sunvanth ha ido amontonando todas las ofrendas que los clanes gnoll le han ido trayendo. El botín cuenta con monedas y joyas por valor de 15 000 po, una armadura de placas enana, una alfombra voladora y una piedra de Ioun de intelecto.

Nivel bajo: Sunvanth (150 PG, sin acciones legendarias)

Nivel alto: Sunvanth (250 PG)

Nivel muy alto: Sunvanth (250 PG, CA 20)

Kavie Axunei. La maestra del viento se encuentra gravemente herida: ha sufrido daño tanto físico como mental y su cuerpo se mantiene con vida a duras penas. Curación mágica o una prueba con éxito de Sabiduría (Medicina) CD 18 puede mantenerla con vida y darle la fuerza necesaria para hablar

con dificultad con los aventureros. Estas son las respuestas a algunas de las preguntas que pueden realizarle:

¿Qué te ha ocurrido?

«Sunvanth, el dragón, me atrajo hasta aquí fingiendo ser un antiguo espíritu Peregrino. Esa bestia ha guiado mis descubrimientos porque me necesitaba para su plan... Mis compañeros murieron por su culpa».

¿Qué quería el dragón? ¿Cuál es el origen de las tormentas?

«Esa gema en la que me atrapó esclavizó mi mente y le permitió acceder a todo lo que he estudiado. Eso, junto a su poder de controlar las tormentas, le iba a permitir arrasar Vindusan y el resto de enclaves del desierto. Mientras estaba presa he notado el viento arrancar la piel y la carne de cientos de personas. Ha sido horrible».

¿Qué es este lugar?

«Este lugar es una abominación. Una herida en Voldor que supura odio y muerte. Los Peregrinos golpearon de manera brutal al continente y este trata de vengarse desencadenando su furia ardiente. Tuvieron que ser muchos los dragones rojos que murieron aquí para engendrar toda esa ira».

INCÓMODOS VISITANTES

Vuestra charla con Kavie Axunei se ve interrumpida por gritos y maldiciones en idioma común que entran por los ventanales rotos. Al mirar por ellos os sorprende ver a un nutrido grupo de hombres acorazados y armados enfrentados a una veintena de exploradores de Vindusan en las escaleras que dan acceso al templo.

En cuanto la tormenta exterior cesa, un grupo quince exploradores de Vindusan liderados por Casshell Cieloplata (elfa Banjora exploradora, LN) ha descendido por el desfiladero para asegurar el templo por orden del mismísimo líder supremo. Casi al mismo tiempo, lady Axunei (zabaria noble, CN) y dos decenas de lanzas de Lantamar se han teletransportado hasta el lugar, siguiendo el rastro de su hija Kavie, ahora que no está escudada por las protecciones de Sunvanth. No hay rastro de los gnolls, que se han desbandado tras la muerte de su señor dragón.

Se trata de una situación tensa, donde ambos grupos se mantienen preparados por si fuese necesario cargar contra el otro, mientras Cieloplata y lady Axunei discuten. Los elfos



SUNVANTH

aseguran que las reliquias de los Peregrinos y tesoros que se encuentran en el templo deben ser entregados a las Cien Casas de Vindusan, así como la peligrosa criminal Kavie Axunei. Por otro lado, *lady* Axunei exige que le entreguen de inmediato a su hija para que sea la justicia zabaria quien se encargue de ella y reclama el desfiladero de Rien'kaan y todo lo que haya en él como botín legítimo de la Corona de Zabáriax, pues ha sido descubierto por su hija.

Ambos bandos, apoyados por el clan Rocasangrienta y la Cofradía de Erekar respectivamente, están dispuestos a comenzar un baño de sangre para defender lo que consideran sus derechos legítimos. Solo el posicionamiento de los aventureros forzará a huir al bando que no elijan, pues todos conocen el poder y la gloria de los aventureros.

Si discuten sus opciones delante de Kavie Axunei o esta es consciente de la disyuntiva, la moribunda maga propondrá una solución alternativa: «Este lugar profanado no puede caer en manos de nadie. Tanto unos como otros tratarán de usar su poder en su beneficio, haciendo más profunda aún la herida de Voldor. El mundo llorará lágrimas de lava por sus acciones. ¡Mentidles! ¡Decidles que el poder de este lugar murió con el dragón! Acabad con mi vida para que la muerte guarde este secreto, pues de lo contrario acabarían arrancándome la verdad. Sanar Voldor bien vale más que nuestras vidas».

Kavie conoce bien las relaciones diplomáticas entre Zabáriax y Vindusan, y no le cuesta demasiado imaginar las consecuencias de sus actos. Ningún bando aceptará que el otro se lleve a la maga, cosa que será vista como una afrenta grave. Cualquiera aventurero con trasfondo noble o bregado en diplomacia sabrá que lo que ocurra en este lugar podría provocar una guerra entre Vindusan y Zabáriax. Al fin y al cabo, *lady* Axunei es miembro de la nobleza y su peso en la Corona es muy importante, mientras que Varcassian verá su posición mermada si cierra el asunto de la Conjura del Renacer sin detener a Kavie. Por su parte, los posibles aliados de los aventureros pertenecientes a las facciones tratarán de defender su punto de vista.

Si los aventureros eligen la vía de Kavie, *lady* Axunei y Casshell se mostrarán afligida una, decepcionada la otra con la muerte de Kavie y la destrucción de un artefacto capaz de generar semejantes tormentas. Culpando a los aventureros de su fracaso, se retirarán de inmediato.

Por supuesto, los aventureros son libres de tratar de buscar una solución creativa para salvar a Kavie sin matarla, aunque es algo complicado, pues probablemente habrán gastado la mayoría de sus recursos mágicos en los combates y los líderes de ambas facciones no les darán mucho tiempo antes de subir hasta allí, exigir ver el cadáver y revisar el lugar a fondo.

Conclusiones

Tras derrotar a Sunvanth, sus gnolls huirán de la zona y buscarán refugiarse en el norte con el resto de los adoradores de Marchekai, quien montará en cólera al conocer la muerte de su hijo. Aunque es probable que no lo sepan, los aventureros acaban de ganarse una enemiga de un poder inimaginable que no olvidará fácilmente lo ocurrido. Sin embargo, con ello han logrado salvar a la región de Shabana de sufrir un mal devastador, además de retrasar los planes de la dragona y los gnolls que la sirven. Si Sunvanth ha sobrevivido, tratará de reunirse con su madre y elaborar nuevos planes para vengarse.

Por otra parte, el conflicto entre las facciones enfrentadas a raíz de las conspiraciones de Kavie Axunei y la Conjura del Renacer será una herida permanente en el futuro de Voldor

que obligará a los aventureros a escoger bando o a ser considerados traidores. Tanto el reino de Zabáriax como Vindusan harán de lo sucedido un asunto capital y sus políticos dedicarán muchas horas a debatir sobre lo ocurrido. Mientras, la mayoría de los señores vindusinos comenzarán a sospechar de todo ciudadano zabario de posible conspirador, y la casa Axunei presionará a los líderes de su reino para vengar a su hija, sobre quien no permitirá sospecha alguna. Aquella facción que reciba el apoyo de los aventureros los considerará héroes y les prometerán honores de todo tipo, además de una recompensa de 5000 po a cada uno.

La única manera de calmar las cosas es que los aventureros acepten sacrificar a Kavie Axunei y culpar de todo al dragón antes de que las facciones accedan al interior del templo, centrando los odios de ambas naciones en él y sus gnolls y evitando que la conspiración de la Conjura del Renacer manche las relaciones entre ambas. Y, por supuesto, tendrán que guardar celosamente el secreto de lo ocurrido. Si logran ocultar a Kavie para evitar matarla, es probable que antes o después alguien acabe por encontrarla.

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídelo entre la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide entre la cantidad de personajes presentes en la aventura.

Enemigo	PX
Explorador gnoll	200
Akkasem salvaje	1100
Draco espinoso joven	1800
Señor de la guerra gnoll	5000
Clérigo gnoll	1800
Pudin negro	1100
Veterano	700
Sunvanth	1500
Objetivo	PX
Esquivar una patrulla	1000
Rescatar viva a Kavie Axunei	1000
Sacrificar a Kavie Axunei en favor de la paz	1000

TESORO

Si lo desean, los aventureros pueden vender los objetos obtenidos durante la misión por las siguientes cantidades de dinero.

Objeto	Monedas de oro
Ungüento de etereidad	80
Ungüento de cuchillas	500
Espada de lengua flamígera	3000
Armadura de placas enana	20 000
Alfombra voladora	10 000
Piedra de Ioun de intelecto	15 000

Apéndice: Monstruos y PNJ

EXPLORADOR GNOLL

Humanoide Mediano (gnoll), neutral maligno

Clase de Armadura: 16 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de golpe: 27 (5d8+5)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Habilidades: Naturaleza +2, Percepción +4, Supervivencia +4

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

Idiomas: Común, gnoll

Desafío: 1 (200 PX)

Ataque sorpresa. Si el explorador gnoll sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante la primera ronda de combate, la criatura recibe 7 (2d6) puntos de daño adicionales del ataque.

Acciones

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

Espada corta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

AKKASEM SALVAJE

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 82 (8d10+38)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Resistencias al daño: Fuego

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: -

Desafío: 4 (1100 PX)

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

Acciones

Multiataque. El akkasem realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno de pisotear.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 15 (3d6+5) puntos de daño perforante.

Pisotear. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura tumbada. **Impacto:** 16 (2d10+5) puntos de daño contundente.

DRACO ESPINOSO JOVEN

Dragón Grande, no alineado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d10+33)

Velocidad: 20 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Vulnerabilidades al daño: Frío

Resistencias al daño: Fuego

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

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

Idiomas: -

Desafío: 5 (1800 PX)

Camuflaje en el desierto. El draco espinoso tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terrenos desérticos.

Escamas espinosas. Al principio de cada uno de sus turnos el draco espinoso inflige 5 (1d10) puntos de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.

Acciones

Multiataque. El draco realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón. Mientras vuela, puede usar sus garras en lugar de otro ataque.

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

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

Aguijón. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. **Impacto:** 10 (2d6+3) puntos de daño perforante. El objetivo debe realizar una tirada salvación de Constitución CD 14. Si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Ventisca de arena. El draco crea a su alrededor un estallido de arena utilizando el batir de sus alas. Toda criatura que se encuentre a 15 pies o menos de él debe superar una tirada salvación de Constitución CD 14 para no quedar cegada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada salvación en cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto de ceguera termina.

CLÉRIGO GNOLL

Humanoide Mediano (gnoll), neutral maligno

Clase de Armadura: 15 (camisote de mallas)

Puntos de golpe: 91 (14d8+28)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Sab +7, Car +4

Habilidades: Medicina +7, Persuasión +4, Religión +3

Resistencias al daño: Fuego

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

Idiomas: Gnoll

Desafío: 5 (1800 PX)

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

Lanzamiento de conjuros. El clérigo gnoll es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Resistencia, Taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): Amistad con los animales, Curar heridas, Infligir heridas, Marca del cazador

Nivel 2 (3 espacios): Crecimiento de espinas, Inmovilizar persona, Ráfaga de viento

Nivel 3 (3 espacios): Conjurar animales, Llamar al relámpago, Palabra curativa en grupo

Nivel 4 (2 espacios): Libertad de movimiento, Conjurar seres de los bosques, Guardián de la fe

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño perforante.

Hacha de batalla. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño cortante o 6 (1d10+1) puntos de daño cortante si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

SEÑOR DE LA GUERRA GNOLL

Humanoide Mediano (gnoll), neutral maligno

Clase de Armadura: 17 (defensa sin armadura)

Puntos de golpe: 152 (16d8+80)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	21 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

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

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +6

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

Idiomas: Común, gnoll

Desafío: 9 (5000 PX)

Temerario. Al principio de su turno, el señor de la guerra gnoll 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.

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo inflige un dado adicional de daño cuando el señor de la guerra gnoll impacta con ella (incluido en el ataque).

Acciones

Multiataque. El señor de la guerra gnoll realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con la gran hacha.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 14 (2d8+5) puntos de daño perforante.

Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d12+5) puntos de daño cortante.

SUNVANTH

Dragón Enorme, legal maligno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 208 (16d12+96)

Velocidad: 40 pies, 30 pies excavando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9

Habilidades: Percepción +12, Sigilo +5

Inmunidades al daño: Relámpago, fuego

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22

Idiomas: Común, dragón

Desafío: 16 (15 000 PX)

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

Corona de gemas. Sunvanth puede lanzarse el conjuro *Agrandar* a voluntad como acción adicional con todos sus beneficios. Gracias a la corona de gemas también es inmune al daño de fuego.

Captor de Kavie Axunei. Sunvanth puede lanzar los conjuros *Muro de viento* y *Ráfaga de viento* como acción adicional.

Acciones

Multiataque. Sunvanth puede usar su *Presencia pavorosa*. Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d10+7) puntos de daño perforante más 5 (1d10) puntos de daño por relámpago.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d6+7) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d8+7) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija Sunvanth, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa de Sunvanth durante las siguientes 24 horas.

Aliento de relámpago (recarga 5-6). Sunvanth exhala relámpagos en una línea de 90 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 19. Si falla, recibe 66 (12d10) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias

Sunvanth puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. Sunvanth hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. Sunvanth hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). Sunvanth bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de él deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 para no recibir 14 (2d6+7) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego Sunvanth puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

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. Schwab, 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.

Conspiraciones en el viento Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Authors Juan Sixto, Pablo Claudio Ganter & Pablo Sixto.

