

# ARCHIROLEROS





## SUMARIO

- Los cinco sentidos del Máster - por **An-Tuan Kenobi** pág 03-04  
Los Vistani - por **Joacovidal** pág 05-19  
Prueba de historia - Rary el traidor - por **humuusa** pág 20-24  
Un vistazo sobre Sol Oscuro - por **humuusa** pág 26-38  
Un vistazo sobre los Reinos - por **humuusa** pág 40- 62  
Cormyr - por **humuusa** pág 63-88  
Relato - El viejo, el pupilo y la hechicera. 1ª parte. pág 89-91  
por **Eron**

## Aventuras

- Lucerita. D&D4. - por **Aoren** pág 92-103  
La Fortaleza de la frontera D&DBasico - por **Tel'Arin** pág 104-143



## EDITORIAL

Otro número más de Arco-X, otro número de recopilación, colaboración y sobretodo de mucho material. Otra vez llegamos casi a las 150 páginas y eso que se ha quedado material en el tintero.

Entre el anterior número 03 y este que nos ocupa, una importante noticia para todos los aficionados de Dungeons & Dragons se ha dado a conocer por parte de WOTC. Una nueva edición de Dungeons & Dragons saldrá para el proximo año. Los playtesting, conferencias, artículos y noticias corren de aquí para allá casi todos los días y la red dungeonera bulle de agitación.

Como no me gustan las editoriales demasiado largar ni adoctrinadoras en ningún sentido, solo decir que desde Archiroleros seguiremos muy de cerca todo el desarrollo de esta nueva edición de D&D, y cuando salga, esperamos seguir en la línea de apoyo a la comunidad hispanohablante.

Gracias a todos los que habeis creado este ezine.

Un saludo a todos!

Tel 'Arin



### Los cinco sentidos del máster

Una vez más tengo la oportunidad de poder participar en este proyecto tan interesante como es el E-zine de la comunidad Archiroleros y como siempre, con mi mejor intención, pretendo

ayudar a mejorar vuestras partidas. Complementar con mis pequeños conocimientos los vuestros y entre todos mejorar nuestra capacidad como directores de aventuras.

¿Cuáles son las principales características que debemos tener como Masters? No está muy claro. Desde luego que teorizar durante todo un artículo sobre cómo deberíamos ser, nos llevaría un ejercicio de lectura sobre una opinión que nada tendría que ver con lo que supone una verdadera ayuda para cualquier partida. Aún así, independientemente de cualquier opinión preestablecida antes de leer este artículo, seguro que existen ciertos puntos en los que podemos estar de acuerdo sobre lo que serían los cinco sentidos fundamentales del Máster. Cinco herramientas necesarias que debamos explotar al máximo para que tengamos una de las mejores partidas que podamos recordar, porque después de todo, para eso jugamos. Evocar personajes pasados y las hazañas que lograron, o las

pifias que cometieron, está implícito en nuestro gen rolero y nosotros como Master, debemos ser la vía que lo desarrolle.

Todas y cada una de las mejoras que podemos aportar a una partida sin duda alguna están relacionadas con un factor bastante complejo: el tiempo. Cada día lo tengo más claro, lo buena o mala que pueda ser una partida es una función directa de la cantidad de tiempo empleada en prepararla y como herramientas que vamos a utilizar, deben ser ejecutadas de forma completa y correcta, pues nadie apretaría un tornillo a la mitad, ¿verdad? Por lo tanto necesitamos el tiempo, gracias al cual conseguiremos ajustar de forma adecuada nuestros tornillos. En más de una ocasión podemos decir que muy presumiblemente, no tendremos tiempo de utilizar nuestros cinco sentidos, por este motivo debemos aguzar aquellos que vayamos a utilizar para captar todos y cada uno de los fundamentos de los que se compone la partida. Pero, ¿de qué cinco sentidos estamos hablando? Seguro que los conoces y en muchas ocasiones has recurrido a ellos: ritmo, evocación, dificultad, diversión e improvisación.

¿Qué tan peculiares sentidos os quiero hacer ver como importantes? ¿Cómo puedo convencerlos de que estas y no otras deben ser las herramientas que debemos usar? Más aún, ¿cuánto tiempo necesitará cada una de ellas?

Nuestros sentidos pueden ser activos y pasivos, útiles que tomamos cuando los necesitamos pero que el resto del tiempo aguardan esperando transmitir información a nuestro sistema nervioso. ¿Cuántos dedican tiempo al tacto? ¿Y al oído? Sí, aquellos que son músicos, pues aquí ocurre lo mismo, dedicaremos el tiempo que necesitamos a cada una de estas partes para poder especializarnos en ellas y conseguir así que de forma profesional, que nuestro sentido quede entrenado. Esto conlleva años y paciencia. A diferencia de la realidad, en este caso nuestros sentidos no se vuelven más agudos si perdemos cualquiera de ellos, ni tampoco es posible la pérdida de los mismos, así pues, partimos en ventaja con respecto a nuestra

vida cotidiana, pero al igual que en la misma, nos pueden engañar, pues nuestra percepción del entorno será transmitida en función de nuestra capacidad sensorial, que no será otra que estos sentidos, todos los que vemos en una partida.

Desarrollados o no, engañados o percibidos con claridad absoluta, seguro que si utilizamos cualquiera de estas herramientas en una partida, empezaremos a percibir detalles, sutiles cambios que ayudarán al verdadero tiempo que dediquemos a preparar una de nuestras historias, y para eso es necesario tener en cuenta que:

♦ **El Ritmo: nuestro tacto.** Podemos palpar si nuestra partida va bien o mal antes incluso de que se lleve a cabo, pues el ritmo es el factor determinante que define una historia. Tal y cómo se dice en la Guía II del Dungeon Master 3.5, “el ritmo se consigue encontrando el punto intermedio entre la acción desenfrenada y el aumento gradual de la tensión y el asombro”. Perfecta descripción de este sentido tan peculiar del Máster. ¿Cuánto tiempo habéis empleado en aumentar gradualmente la tensión de una partida? ¿Y el asombro? Pues aquellos que deseen mejorar este sentido o especializarse en él, les recomiendo encarecidamente que echen un vistazo a la Guía del DM en cualquiera de sus ediciones y que se lean esos capítulos que parecen tan inútiles y que no tienen nada que ver con las reglas. Los señores Mike Mearls, Monte Cook y compañía son especialistas en este tema.

♦ **La evocación: nuestro gusto.** Complejas descripciones de lugares inhóspitos son muchas veces un elemento que rompe el ritmo de la partida. Podemos coger un buen gusto sin llegar a probar una comida, sólo olerla. En nuestras historias ocurre lo mismo, no será necesario describir una criatura verde de nariz fea y piel purulenta, puede que con decir: “huele a troll” nos baste para que sin ni siquiera verlo, la tensión y el asombro aumente y todos los jugadores, como acto reflejo, tomen el dado y les empiecen a sudar las manos.

Olores, imágenes y sonidos deben llenar nuestras partidas

en lugar de enormes descripciones leídas de extractos sacados. ¿Cómo entrenar este sentido? En lugar de utilizar grandes descripciones, narra pequeñas entradas en las que introduzcas cada uno de los detalles mencionados anteriormente, utiliza una buena biblioteca de imágenes y descarga una música adecuada para la aventura.

♦ **Dificultad: nuestros ojos.** Caras de circunstancia, resoplidos, constantes movimientos en la silla y los dibujos que hacen nuestros jugadores en el margen de las hojas de personaje, son algunos de los detalles que podemos observar con facilidad y que nos dicen si la dificultad es elevada o por el contrario se trata de una partida o momento totalmente insulso para los jugadores. La dificultad y el ritmo son socios permanentes, pues si conseguimos que los demás vean esta dificultad, enseguida podremos palpar esta tensión. Haz que los jugadores negocien con matones que en cuanto que sospechen que pertenecen a la guardia del rey, los aniquilen. Introduce pñj poderosos que deseen acabar con ellos y pon de vez en cuando al típico grupo de kóbolds fácil de exterminar. La dificultad es una montaña rusa que sube y baja para que la tensión no sea constante. Debemos entrenarla de forma concienzuda para determinar qué tiempo debemos dedicar a la subida y cuánto a la bajada. En este caso nadie puede ayudarte, debes observar el comportamiento de tus jugadores a medida que aumentas o disminuyes la dificultad.

♦ **Diversión: nuestro oído.** Todo este circo medieval, está pensado para que nos divirtamos todos, tanto jugadores como Másters. Podemos escuchar los comentarios que hacen sobre nuestra partida y no sólo tienen que ser carcajadas, podemos saber que se divierten cuando entre ellos cuchichean sobre qué deben hacer o quién ataca a quién antes de su turno. Nuestro oído debe estar siempre atento para que cuando escuchemos el más mínimo rumor de aburrimiento, cambio de tema o queja, demos una reacción inmediata a la partida, un giro que produzca un retorno de los jugadores a la misma. Ten siempre

presente que lo importante es divertirse y si puedes jugar a rol al mismo tiempo, mejor que mejor.

♦ **La improvisación: nuestro olfato.** Algo va mal, alguien se ha ido por donde no debía y tú hace tiempo que lo estabas viendo venir. Debemos estar preparados para lo que pueda suceder o no en nuestras aventuras, quizá no hayamos tenido en cuenta todas las posibilidades o que los jugadores hayan decidido tomar la más remota de todas ellas. Es aquí donde entra nuestro olfato, el sentido que nos avisa de que algo se está quemando y debemos quitarlo del asador antes de que se carbonice. Último de los sentidos que he querido destacar por una sencilla razón, es el más complicado de dominar, pues ejercitar el olfato conlleva haber olido a chamusquina en más de una ocasión. La mejor forma de improvisar es simplemente estar preparado para que todo pueda ocurrir. Si esto te parece muy sencillo es que en muchas ocasiones has tenido un filete carbonizándose a tu lado y hasta que no lo has probado no te has dado cuenta, pues nuestras aventuras son ante todo, nuestras, y no nos gusta que nos la cambien o modifiquen sólo porque un par de tipos piensan que irse por ahí a descubrir mundo es mejor que todo aquello que ya habíamos preparado previamente.

Es complicado poner todo esto en práctica de golpe en una partida, pero sin embargo, es muy posible que si vamos poco a poco podamos mejorar paulatinamente nuestra capacidad sensorial y así también mejorar nuestras aventuras.

En mayor o menor desacuerdo, todos podremos pensar si realmente son necesarias todas estas herramientas para poder echar unos dados, pero creo que no cuesta nada probarlo antes de mirar para otro lado, antes de convertir este artículo en otro capítulo más de esos que no leemos en el libro del Dungeon Master.

Un saludo a todos.

An-Tuan Kenobi

“Estoy... (tirada de dados)... encantado de conocerte!”





# INTERPRETANDO VISTANI

Por Chris Sims

Traducido por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustraciones por Jason A. Engle

*Nómadas misteriosos, huérfanos de tres deidades y de tres mundos.*

Sin patria, los Vistani recorren el mundo y sus reflejos. Tejen enigmáticas historias de su pasado, y sus costumbres son inescrutables para los extranjeros. Los clanes Vistani, repletos de gente de diferentes razas, vagabundean lejos de las políticas y preocupaciones de los lugares civilizados. Su magia y astucia les permite atravesar de forma segura los oscuros pasos entre las zonas asentadas y cruzar los muros entre los mundos. Para la gente sedentaria, estos sublimes vagabundos traen exóticos bienes, noticias, servicios y habilidades. Se llevan nuevos amigos, niños huérfanos y elementos esenciales de supervivencia, así como cosas más valiosas que eso, quizás, ganadas honestamente.

Juega un Vistani si quieres...

- ◆ Provenir de una cultura que te permite desafiar los estereotipos raciales a pesar de tu raza.
- ◆ Acceso a una “nación” errante de aliados potenciales con una cultura repleta de misterio y aventura.
- ◆ Ser miembro de una línea de sangre que prefiere las clases de vengador, druida, guerrero, invocador, explorador o pícaro; o cualquier clase arcana.



## ORÍGEN

Aunque una figura mítica llamada Vistan aparece en gran parte de sus historias de origen, los Vistani no reivindicaban un solo origen e incluso cuentan demasiado sobre la naturaleza de Vistan. Cuentan varias historias de como llegaron a ser vagabundos eternos y se divierten con los planteamientos de nuevas narraciones alrededor de sus fuegos de campamentos nocturnos. Es posible que aquellos que se convierten en los ancianos del clan conozcan la verdadera saga entre estas historias. Pero eso solo es así si el origen actual de los Vistani es recordado, distinguido entre todas las existentes leyendas extravagantes. Es totalmente probable que cada uno de estos relatos contenga elementos de verdad.

Un punto de comienzo para los Vistani sugiere que todo el pueblo fueron una vez medianos. Esta gente estaba entre los primeros creados por la unión entre Melora y Sehanine. Cuando las dos diosas abandonaron a la raza, la mediana Vistan sufrió más que la mayoría. Aunque reconoció el amor maternal de Avandra por los medianos, también vio la naturaleza adoptiva de su amabilidad. La profunda tristeza del rechazó de alguien la inundó. Consideró que los medianos se habían quedado injustamente huérfanos, y se unió con otros que sentían lo mismo, convirtiéndose en su líder. Con sus seguidores, juró crear un hogar para los jóvenes náufragos y descartados en necesidad de familia y apoyo, medianos y de otro tipo. El primer Vistani tomó como propia la magia de las hadas lunares, el mundo cruel y el camino tortuoso, nunca asentándose y siendo autosuficientes.

En un parecido ámbito místico, una leyenda sitúa a los Vistani como esenciales en la Guerra del Alba, en la cual numerosos mortales lucharon en el bando de los primordiales contra los dioses. Los Vistani provenían de una floreciente nación de pueblos mezclados. Cuando los frentes de batalla en la Guerra del Alba comenzaron a crearse, la mayoría de la gente de esa nación eligió servir bajo la primordial Kir-Yagh, Reina de las Montañas Ardientes,

## UN PUEBLO APARTE

Los Vistani no son una raza sino una sangre sobrenatural con conexiones entre gente de diversas razas que han crecido en o se han unido a clanes Vistani. Si deseas jugar con un Vistani escoge una raza de PJ de forma normal, y entonces elige la dote Herencia Vistani a 1º nivel para ganar tu conexión con los Vistani. Si eliges la dote Herencia Vistani después del 1º nivel, tu DM puede exigir que expliques como tu personaje se ha convertido en Vistani. La forma más probable es un ritual de Vinculación Vistani, lo cual debe ser ganado durante la partida -el DM es el árbitro final de quien recibe tal honor. De igual forma, tu DM puede prohibir reentrenar dotes de línea de sangre si no tienes una explicación de como tu personaje perdió su vínculo con los Vistani.

quien hasta ese momento había dominado sobre la región. La mística Vistan estaba en contra de esto, liderando a su pueblo para ayudar a los dioses. Por su lealtad, a ella y sus seguidores se les concedió el poder de ver a través del espacio, el tiempo y el destino. Vistan volvió a su pueblo hacia los dioses, pero al final, los dioses temían del poder que habían entregado a Vistan y a sus seguidores. Las deidades malignas deseaban destruir a los Vistani. Pero los otros -Sehanine, Melora y Avandra en particular -dieron a los Vistani la oportunidad y el poder de huir a lugares ocultos. Los Vistani aún vagan, con los ojos celosos de algunos dioses aún sobre ellos.

Otra historia de inicio sitúa a los Vistani como artesanos, divinos y sanadores que apoyaron a la campeona Vistan en su marcha para oponerse al entonces joven Imperio Miran de hace un milenio. La ofensiva de Vistan sobre el

terreno enemigo inicialmente tuvo éxito, pero finalmente sus legiones fueron derrotadas en lo profundo de Miran. Vistan murió, y aquellos que los Miran pudieron capturar fueron esclavizados. Los Vistani modernos surgen de aquellos que, en un grupo itinerante, huyeron lejos y más lejos del hogar para evitar a sus pretendidos amos. Con el tiempo, los caminantes reunieron a otros refugiados y gente desplazada entre ellos. Se dispersaron en grupos más pequeños para sobrevivir mejor con los recursos limitados. Finalmente, el Imperio Miran se tragó la tierra natal de Vistan, y el camino interminable se convirtió en el único hogar para los Vistani.

Una variante de esta historia sitúa a los Vistani otra vez dentro de Miran. Mientras los Miran conquistaban una nación que era llamada Vistan o gobernada por un monarca del mismo nombre, los Vistani -el pueblo salvaje de Vistan- se oponía a los Miran a cada momento. Incluso entonces, los Vistani eran de una herencia racial mixta, unidos por una cultura común. Utilizaban magia de todo tipo para caminar entre los mundos paralelos para evitar y frustrar a los conquistadores. Finalmente los Miran capturaron al líder Vistani y utilizaron su sangre en un maligno ritual que les había proporcionado Perdición. La maldición colocada sobre los Vistani los desplazó, condenándoles a vagar por siempre. Antes de que el jefe Vistani muriera, él o ella situó una maldición de respuesta sobre los Miran, pronosticando que una concurrencia de elementos destruiría al imperio. Como con las numerosas terribles maldiciones realizadas por los Vistani durante la historia, esta maldición tuvo lugar.

Alrededor de una hoguera Vistani, cuando cualquiera de estos mitos concluye, todo el clan grita, "¡Totalmente cierto!". Los miembros del clan expresan verbalmente el mismo grito en la siguiente fábula, y luego en la siguiente a esa. Pero los Vistani valoran más la esencia espiritual de cualquier historia que sus contenidos reales, y es a este significado central al que se refieren.



## ESTILO DE VIDA

Los Vistani son un pueblo nómada que viaja en caravanas de carromatos ambulantes que sirven de casa, carromatos de almacenamiento, gente, mascotas y ganado. Bien es conocido es el hecho de que tales clanes Vistani recorren el mundo, las Tierras Salvajes de las Hadas y el Páramo Sombrio. Menos conocido es que cada clan posee ancianos que conocen rituales y lugares para cruzar entre estos planos. Por lo tanto, una caravana Vistani puede ser hallada en cualquier lugar en los mundos paralelos entre los reinos elementales e inmortales.

Una caravana de clan es un lugar lleno de color, música y risas. La gente está vestida con vívidos ropajes Vistani, y sus carromatos están pintados para que coincidan. A no ser que un clan tenga razones para pasar desapercibido, los Vistani viajan ruidosamente, manteniéndose entretenidos en el camino con canciones alegres e historias extrañas. Cazan y se reúnen allí donde van, serpenteando entre la espesura con una tranquilidad meditativa.

Por la noche, siempre que es posible, el campamento de un clan recuerda a un carnaval que celebra otro día sobrevivido. Los miembros se reúnen alrededor de los fuegos para cantar, bailar y realizan competiciones en una manera casi ritual. Entre los pasatiempos favoritos está una larga sesión de narración en la cual los miembros del clan recitan historias tradicionales y conforman nuevas. Los extranjeros invitados que actúan bien y muestran el respeto adecuado en estas reuniones festivas reciben, a cambio, el respeto de sus anfitriones Vistani.

Los Vistani solo se detienen sus vagabundeos de forma regular durante los tres días de luna llena, lo cual denominan Marea Alta. Durante este periodo, trabajan duro para completar tareas y realizan rituales mágicos. Cada uno espera terminar para descansar el tercer día, para a la mañana siguiente poner de nuevo en marcha al clan.

## LIDERAZGO

Los ancianos lideran un clan Vistani, con una matriarca y patriarca del clan en lo alto de la jerarquía. "Anciano" es un término figurativo para aquellos que se merecen puestos de liderazgo. Cada anciano es considerado ser capaz en alguna tarea importante, ya sea adivinación o esgrima. El patriarca y la matriarca son los miembros más respetados del clan, y sobre ellos recae la responsabilidad por el bienestar de todo el clan.

*“La vida en el camino sin fin puede ser fría y dura. Pero nosotros lo tenemos mejor que los leones en vuestros zoológicos o los campesinos de vuestros campos.”*

*—Ludjeta Violca, matriarca Vistani*

Se espera que un patriarca mantenga la capacidad del clan de tratar con los extranjeros -o "pueblerinos"- en batalla, diplomacia o comercio. Supervisa encargarse de las necesidades materiales, recolectar comida, expulsar monstruos y mantener el equipo. Él es quien elige donde situar el campamento y decide como tratar con el ganado.

La matriarca es el centro espiritual del clan. Siempre posee algún poder sobrenatural. En situaciones que requieren sabiduría y perspicacia, como en la aplicación de la ley Vistani, es la juez final. Aunque el patriarca supervisa los tratos comerciales, la matriarca a menudo controla la llave para el tesoro del clan.

Los clanes Vistani apenas presentan a los extranjeros no probados a sus verdaderos ancianos. En su lugar, unos falsos actúan como la boca de los ancianos, quizás con la supervisión de un anciano entre ellos.

## LEYES

El crimen es raro entre los Vistani, por que los miembros del clan comparten dificultades y recompensas. Cuando un Vistani obra mal, normalmente es el grupo perjudicado el que acusa al malhechor. Entonces la matriarca preside el juicio, a veces con la ayuda de la magia. Permite que los participantes hablen tomando la mano de cada uno y situando la punta de una daga sobre la mano, un símbolo de consecuencias por engaños. Cualquiera que hable fuera

de lugar pierde su exposición.

El gobierno de la matriarca es vinculante, y se espera que los rivales se perdonen unos a otros por su bien y el bien del clan. Aquellos que son absueltos de crímenes deben relatar una historia frecuentemente embellecida sobre los acontecimientos que llevaron hacia el juicio. Los culpables normalmente tienen que reparar cualquier daño que han provocado y, quizás, sufrir algún castigo vergonzoso. Las ofensas serias pueden terminar en azotainas públicas, y los peores crímenes llevan a la expulsión de los Vistani. La matriarca u otro mágico sitúa una maldición sobre el exiliado que le marca como un proscrito para no ser aceptado por otro clan.

Muy a menudo, los Vistani son tramposos, como en el caso de pequeños hurtos y estafas sencillas, hacia los no Vistani. Aunque los Vistani no son dados a crímenes severos, se sabe que han robado a viajeros, especialmente a los irrespetuosos o pendencieros, en el camino. La ley Vistani prohíbe provocar de alguna forma a los no Vistani que pueda acarrear daño al clan. Dicho esto, pueden llegar a grandes extremos con tal de liberar a un miembro encarcelado de forma justa o no.



## MAGIA

Aunque los Vistani son famosos por sus hábiles estilos de combate con espada y cuchillo, sus verdaderos talentos no corren hacia el oficio del guerrero sino hacia la habilidad mágica. Tal poder corre espeso a través de las caravanas Vistani, y pocos pueblos no monstruosos son tan temidos por sus poderes sobrenaturales y sus poderosas maldiciones. Una vida pasada mayoritariamente entre lugares civilizados requiere que los Vistani utilicen todo lo que este a su disposición para comodidad, protección y supervivencia. Una reputación de poder misterioso es suficiente para protegerlos de la persecución y de atacarlos en algunos casos, ya que incluso los monstruos inteligentes conocen las historias sobre los Vistani.

La verdad es que el Vistani común usa la magia en rituales muy en la forma de sus contrapartes sedentarias. Valoran altamente la magia de adivinación, exploración, restablecimiento y de viaje. Una única caravana debería ser capaz de proporcionar cualquier ritual común de estos tipos, así como unos pocos que no están tan extendidos.

Entre estos últimos rituales y poderes, uno puede encontrar maldiciones Vistani. Sin embargo, las historias cuentan sobre Vistani lanzando maldiciones solo con una interjección o un vil juramento. Contados con miedo y admiración son los relatos de maldiciones de Vistani moribundos pronunciadas cuando su caravana fue destruida.

## POBLACIÓN

Los clanes Vistani incluyen entre ellos una mezcla diversa de razas, casi todas de ellas de sangre Vistani. Cada clan cuidadosamente conserva su población de varias maneras. Estas incluyen la adopción, la vinculación, la división y el rito de pasaje conocido como "el Viaje".

Los clanes Vistani tradicionalmente adoptan a jóvenes dispuestos, a los cuales se refieren como los "hijos de la luna" y los crían en la costumbre Vistani. Un clan puede recoger a pilluelos de callejones de ciudad, adoptar niños sin padres de los orfanatos de una ciudad, aceptar niños de progenitores indigentes, y amparar a fugitivos. Algunos clanes poseen acuerdos con asentamientos a lo largo de su

camino migratorio de acoger huérfanos. Unos pocos Vistani sin escrúpulos o necesitados pueden recurrir al secuestro. A pesar del hecho de que las costumbres Vistani son claramente superiores a las de los pueblerinos, los Vistani consideran impropio este último método.

Todos aquellos invitados a unirse a un clan Vistani experimentan un ritual conocido como "Vinculación". Normalmente, los niños experimentan la "Vinculación" cuando nacen o cuando están listos para comprometerse a ser parte del clan. Los extranjeros que realizan un gran servicio a o para a un clan Vistani puede ser invitado a convertirse en "uno de la sangre" a través de un ritual de Vinculación.

El crecimiento de la población es posible, a pesar de las pérdidas debido a las enfermedades, la edad y la violencia de monstruos y de aquellos que tiene aversión a los Vistani.

## AMBIVALENCIA PUEBLERINA

La permisividad moral Vistani y su uso de recursos locales raramente les conlleva con la gente asentada. Sin embargo, los pueblerinos también encuentran a los Vistani exóticos y excitantes. La llegada de una caravana normalmente significa el comienzo de un pequeño carnaval, así como la disponibilidad de cosas inusuales, a veces mágicas, bienes y servicios. Los Vistani evitan lugares donde regularmente se enfrentan a la persecución, y abandonan cualquier lugar donde el sentimiento público se ha vuelto contra ellos.

Cuando un clan se vuelve demasiado grande como para viajar rápidamente y proveerse a sí mismo en su camino, se divide. La matriarca escoge líderes para el nuevo clan, y a continuación todo el grupo está de fiesta juntos por última vez. Tras esta noche de celebración, los dos clanes se separan con el juramento, "¡Todos los caminos convergen!". El nuevo clan toma un camino que le separa del clan padre para que así los dos no compitan por los recursos.

Esta tradición puede parecer dura, pero todos los Vis-



## RELIGIÓN

tani comprenden la pérdida y la separación. Normalmente a la edad de 18 años, pero un extranjero al que se le ha concedido la Vinculación puede ser mayor, se espera que un miembro del clan abandone el clan por un tiempo. Los Vistani llaman a esta costumbre de salir al mundo, con cierta ironía, el Viaje. Se espera que un Vistani regrese del Viaje con algo valioso para el clan. Si un "viajero" regresa con algo que la matriarca considera beneficioso, el Viaje tiene éxito. Para la mayoría, esto "valioso" es un cónyuge y, quizás, hijos -sangre nueva para el clan. Los regresos exitosos tras 3 o 7 años son considerados especialmente propicios.

Por diversas razones, algunos Vistani nunca regresan a la vida nómada. A tales perdidos se hace referencia como si estuvieran muertos. Los viajeros típicos se mantienen a salvo en asentamientos, viviendo y trabajando de maneras mundanas. Unos pocos desaparecen debido a la injusticia y el crimen común en zonas colonizadas. Sin embargo, con sus talentos inusuales, una considerable cantidad de Vistani se convierte en aventureros. Aquellos que sobreviven a esta arriesgada carrera casi siempre regresan al clan, no obstante brevemente, con sus camaradas a remolque. Aunque algunos viajeros escogen establecerse, gran parte de aquellos que fracasan en regresar están de hecho muertos.

Para un Vistani, desaparecer en el Viaje es una buena manera para desaparecer. Ningún Vistani desea morir como algún flojo habitante de ciudad, acostado en la cama. Además, los Vistani creen que trae mala suerte mirar a alguien que esta muriendo. Aquellos que están enfermos, heridos o envejecidos más allá de cualquier ayuda, se aventuran lejos de la caravana de clan -con ayuda si es necesario. La matriarca enciende una vela para el que se marcha, y cuando desaparece, simbolizando el final para el moribundo, el clan llora.

Aunque profundamente espirituales, los Vistani no son especialmente religiosos. No portan ídolos, y normalmente aquellos investidos de poder divino son los únicos que portan símbolos sagrados. (Gran parte de los Vistani con potencia divina son invocadores, quienes no emplean símbolos). Las historias Vistani a veces se burlan de los dioses, y raramente muestran una piedad notable -los dioses son sencillamente seres poderosos, falibles y que pueden morir. En los casos en que el poder divino ocupa un lugar destacado en una leyenda Vistani, el sujeto Vistani casi siempre es alguien con una relación extremadamente personal con la deidad o deidades, como un vengador o un invocador. O el sujeto de la historia es o fue criado como un extranjero.

Por ejemplo, sin importar el respeto Vistani por el destino y la muerte, evitan adorar a la Reina Cuervo. Prefieren escapar de la condenación y de la muerte a través del engaño y el poder sobrenatural, que tener ambos en veneración. Los Vistani sienten lo mismo hacia las deidades extremas, ya sea buena o malignas, así como ante aquellas que representan la civilización o el intelecto.

Dicho esto, los Vistani prestan el mayor respeto a Avandra, Melora y Sehanine. Avandra y Melora ofrecen bendiciones para proteger a los viajeros, y Avandra personifica la suerte y la audacia. Los Vistani valoran ambos rasgos. Sehanine es la luna, a la cual los Vistani aprecian como una luz en la oscuridad y una representación de lo femenino. También es la diosa del romance y del hurto, ambos conceptos a los que los Vistani también veneran.

Los Vistani, como pragmáticos que son, tienen más respeto por los poderes perdurables del mundo, las Tierras Salvajes de las Hadas y del Páramo Sombrío. Los espíritus primigenios sirven a aquellos que conocen sus costumbres, como numerosos Vistani hacen. Aunque inconstantes, los señores fatas ofrecen poder y más a aquellos que se comprometen con ellos, como a menudo hacen los Vistani. Algunos clanes Vistani incluso parecen dispuestos a aplacar o a servir a los poderes en el Páramo Sombrío por los beneficios tangibles que tal acuerdo puede ofrecer. Rara vez esto es resultado del mal en el interior de los Vistani -el acuerdo es uno de conveniencia y supervivencia asegurada. Más de una historia Vistani es sobre un héroe o héroes que liberan a un clan de la influencia de un señor oscuro.

## VISTANI EN TU CAMPAÑA

Los Vistani encajan en casi cualquier campaña típica de D&D, debido a que no necesitan una localización específica para actuar. Incluso si tu DM tiene una campaña en marcha, los Vistani pueden ser fácilmente situados en una región que estas comenzando a explorar. Los Vistani pueden recorrerla como recién llegado a donde los PJs viven.

En sus viejas encarnaciones, los Vistani fueron una raza de poderosos y sabios humanos. Tu DM puede decidir que los Vistani de tu campaña son similares a tal raza, ya sean humanos o medianos. Los Vistani también son un buen pretexto para integrar una raza que normalmente es considerada monstruosa, como los goblin, en la corriente sin realmente integrar la verdadera versión monstruosa. Incluso en este caso, la dote Herencia Vistani aún sirve para diferenciar a aquellos con Herencia Vistani de los que no.

Tu DM puede decidir que la dote solo esta presente en una porción de aquellos que reclaman la herencia. Fácilmente puedes decidir que ciertas dotes Línea de Sangre Vistani están disponible a miembros de una sola raza Vistani incluso sin la dote Herencia Vistani. Entonces estas dotes son un poco diferentes de aquellos que tienen un prerrequisito racial.

Si sientes que los Vistani necesitan ser una raza real, usa este artículo como guía. Como raza, los Vistani seguramente tengan un +2 a Inteligencia, +2 a Sabiduría, junto con bonificadores raciales a Arcanos, Naturaleza, Voluntad y los tiros de salvación contra efectos de miedo y encantamiento. Cualquier otra cosa que posean, aparte del poder racial, depende de ti y de tu DM.

## VISTANI EN LOS REINOS OLVIDADOS

En Faerûn, tienes pocas posibilidades, dependiendo de como de establecidos desees que los Vistani estén. Si son un pueblo antiguo, probablemente los Vistani se originaron en el Este con la caída de Raumathar y Narfell. Si decides que todos son humanos, los Vistani recuerdan a la gente de Rashemen, Thay y las Tierras de la Horda occidentales. Otra opción es que los Vistani son aquellos desplazados durante la caída original de Netheril. Aunque los Bedine se convirtieron en nómadas de esta región, su historia es diferente y su raza es homogéneamente humana. Si estas opciones no te atraen, los Vistani podrían ser mucho más jóvenes como pueblo. La Plaga de Conjureros desplazó a miles, y un gran líder como Vistan podría haber unido a algunos de estos refugiados en grupos significativos. Durante el siglo desde la gran catástrofe, los Vistani se han convertido en nómadas identificables.

Se crearía una lista más corta señalar donde no encajarían en Faerûn los Vistani. Manteniéndolos a las raíces de historias de terror de los Vistani, podrían ser especialmente comunes en Erkkazar, las Tierras de las Bestias, en las Tierras de los Demonios, o incluso en el terrorífico Thay. Puedes ser un añadido de color al Norte, a la Costa de la Espada, las Tierras de la Intriga y las Tierras Centrales Occidentales. Puede que aparezcan de forma regular en Luna Plateada, Nuncainvierno y Aguasprofundas para los festivales. También son naturales en Tethyr y sus vecinos. Solo los territorios más cerrados o inhóspitos podrían excluir a estos nómadas.

## CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los clanes Vistani albergan personas de diversas razas, gran parte de las cuales poseen poco parecido físico. Los Vistani comparten una similitud misteriosa en el color de ojos, los cuales son negros brillantes. Cada Vistani también posee una cicatriz violeta por su Vinculación, la cual el resto de Vistani puede identificar intuitivamente. (Esta marca se vuelve negra en los proscritos Vistani). De otro modo, como pueblo, su conducta, decoración y costumbres los unifican y los sitúan aparte de otros de un origen racial similar.

## COMO JUGAR UN VISTANI

Cada Vistani es una compleja y a veces contradictoria colección de emociones y motivaciones. Como pueblo, son atrevidos, sinceros, intrépidos e ingeniosos; pero pueden ser cínicos y huraños hacia los no Vistani. Respetan la individualidad y la competencia, sabiendo que la vida exige adaptabilidad en lugar de reglas rígidas. Como enseña la naturaleza, cada situación requiere una acción determinada.

Más de unas pocas personas civilizadas consideran que los Vistani son de moral laxa. Es cierto que un Vistani puede mentir o robar según la necesidad, especialmente por el bien de la supervivencia y el éxito futuro. Los Vistani son caprichosos y están dispuestos a realizar "pequeños errores" para conseguir lo que desean. Sin embargo, pocos Vistani son dados a la crueldad y el odio, o están dispuestos a causar gran mal a otros sin una causa justa. Aunque cuando se les da una razón, pocos son tan feroces en su venganza como un Vistani.

La naturaleza relajada de la moralidad Vistani esta basada en una creencia absoluta en el poder del destino, y en el poder de un individuo para escapar a una pobre destino a través de la sabiduría y las elecciones adecuadas. Un Vistani puede vender algo sin valor por las monedas que necesita, sabiendo que solo aquellos vinculados por el destino para entregar el dinero lo harán. Además, solo aquellos que poseen mala suerte se atreverían a confiar un remedio no testado. Si alguien detecta el engaño, el vendedor ambulante Vistani se ríe y felicita al listo por su perspicacia sobre el verdadero estado de los acontecimientos.

El vendedor ambulante puede incluso regresar el pago a los que estén molestos, dependiendo de como es tratado.

Esto deriva del hecho de que la autodeterminación es universal para la psique Vistani, como es un sentido de responsabilidad personal. Un Vistani que tiene una queja es honesto sobre el problema y espera ser tratado con justicia. Exige respeto, a cambio devuelve respeto o la falta de él. Las promesas Vistani se entregan con moderación, redactada diabólicamente, pero seguida escrupulosamente. Cuando una disputa es resuelta, un Vistani considera un signo de debilidad ser rencoroso. En cualquier cosa que pone esfuerzo en realizar -artesanía, perdón, hacer el amor- es hecho con gusto y optimismo.

Para un Vistani tan profunda es la libertad personal como es el deseo a vagar. Pocos Vistani permanece en un lugar durante más de una semana, o un mes en el exterior. A continuación desea seguir adelante y ver más del ancho mundo. Es probable que los viajes lleven de vuelta al Vistani al mismo lugar otra vez, pero la sangre Vistani parece crear un deseo por caminar y por aventuras.

Los Vistani también son místicos en el alma. Cada Vistani encuentra maravillas mágicas en el mundo y siente una energía arcana en sus venas. Los poderes sobrenaturales son comunes entre ellos. Sus adivinaciones y maldiciones son legendarias, así como la capacidad Vistani para curar. Cada Vistani espera poseer al menos una habilidad menor con la magia.

Aquellos que crecen vagabundeando con un clan Vistani adoptan las costumbres Vistani para la decoración, las cuales varían de clan a clan pero comparten algunos rasgos. A los Vistani les gusta mantener una apariencia atractiva y limpia. Uno prefiere solo tanta ropa como sea necesaria para sentirse cómodo. Lo que una viste esta holgado y sin apretar, excepto cuando se pretende acentuar ciertos rasgos, y de colores brillantes. Los patrones y las rayas, mostrando influencias de numerosas otras culturas, son comunes. Los Vistani emplean accesorios como velos, bufandas, sombreros, fajas y pañuelos para el cuello, así como muchas joyas, plumas y pieles. Los varones que se pueden dejar crecer el pelo normalmente se lo dejan. Un Vistani que posee pelo en su cabeza a menudo lo deja suelto y agradablemente suelto.



**Características de los Vistani:** Adaptable, arcano, descarado, astuto, curioso, terco, ardiente, hedonista, travieso, animado, místico, demasiados seguro de sí mismo, orgulloso, incansable, seductor, desconfiado, tolerante, poco convencional, vengativo.

## NOMBRES VISTANI

Los Vistani poseen una amplia variedad de nombres, incluyendo aquellos de las varias razas del mundo. Ninguno de esos son especialmente de naturaleza Vistani. Los Vistani poseen nombres únicos de clan que parece que provienen de una amalgama de numerosos idiomas.

**Nombres de clan:** Anak, Arturi, Boem, Bourdad, Canjar, Corvara, Dorok, Dyaga, Endari, Equaar, Fonso, Giomorgo, Hyskosa, Ioann, Jaell, Kaldresh, Kamii, Koorah, Lunadi, Manusa, Mishamel, Naiat, Prastonara, Rauni, Radanavik, Schalakti, Shandor, Talaitha, Tarokka, Tralak, Vardo, Vatraska, Vishnad, Yaga, Yoska, Zarovan, Zsalev.

## TRASFONDOS

Los trasfondos que sugieren costumbres Vistani o herencia sobrenatural son buenas elecciones, mientras aquellas que vinculan a un personaje con un lugar determinado requieren más creatividad por tu parte. Por ejemplo, los trasfondos de sociedad son raros entre los Vistani, ya que gran parte de miembros del clan están próximos en riqueza y posición. Puedes ser una excepción -la hija de un respetado anciano del clan puede coger "Noble" para reflejar su posición social y las expectativas puestas sobre ella.

Los PJs Vistani también pueden escoger estos elementos de trasfondo.

**Muerto:** Eres un Vistani, pero tú, tu familia o tu clan esta establecido en lugar de ser nómada. Esto es muy atípico para los Vistani, tanto que los Vistani itinerantes se refieren a los establecidos como "muertos". ¿Se te impu-

so este estilo de vida, como en los casos de exiliados o el cautiverio? ¿Es justa la causa? ¿Es natural o sobrenatural? ¿Como fue tu relación con los otros nativos establecidos de la zona?. ¿Deseas regresar a la vida en el camino?

*Habilidades asociadas:* Perspicacia, Recursos

**Recorre mundos:** Tu vida nómada te ha llevado a incontables caminos extraños. Estas familiarizado con las regiones del mundo, de las Tierras Salvajes de las Hadas y del Páramo Sombrío. ¿Que senda era normal para tu clan? ¿En que regiones has pasado más tiempo? ¿Posees contactos favorables en algunos de estos lugares? ¿Enemigos? ¿Qué secretos conoces que pueden llevar a la aventura?

*Habilidades asociadas:* Arcanos, Naturaleza

## AVENTUREROS

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros Vistani.

Arturi, un pícaro mediano, es un exiliado de los Vistani. Su clan ya no recorre el mundo porque permitió que su rivalidad con un hermano de clan por una chica pueblerina fuera demasiado lejos. Una larga historia abreviada, Arturi traicionó a su rival a los goblin que usaron la oportunidad para asaltar y destruir la caravana de Arturi. Artuir estaba entre los supervivientes que hicieron su camino hacia otro clan. La matriarca de ese clan vio que un culpable existía entre los supervivientes, y Arturi admitió su maldad. Fue exiliado por su crimen, a nunca caminar entre aquellos de la sangre hasta que se redimiera tres veces por el daño que había causado. Arturi terminó con héroes aventureros, quienes encontraron sus desenvueltas técnicas de lucha con cuchillos y espíritu aventurero más que útiles. Arturi se esfuerza por hacer el bien a todo el mundo, con una especial atención sobre su pueblo disperso.

Gwenyth fue adoptada en los Vistani cuando era una joven chica enana -sus padres murieron en el camino hacia Baluarte del Martillo, dejándola sola en Cima del Salto.

## VISTANI EN EBERRON

Los Vistani encajan bien en Khorvaire, con cualquiera de las diversas de las historias de trasfondo. Su historia puede ser igual de misteriosa como es aquí, arraigada en la crónica de los humanos Sarlonanos que nunca se asentaron. Quizás, en su lugar, esta es la gente que rechazó forma parte de Galifar, o son nómadas que se originaron en Droaam y se extendieron desde allí. Si prefieres que los Vistani haya surgido más recientemente, pueden ser refugiados unidos desplazados por la Última Guerra, muy parecidos a los colonos de Q'barra pero sin una patria. Los Vistani pueden ser un grupo de Cyr, aunque esta opción hace poco probable que sea más que un grupo pequeño y aislado.

Para enlazar a los Vistani con su origen en Ravenloft, pueden ser destacados en Karnath, Darguun, Droaam y reconociendo las adaptaciones necesarias para moverse entre los pantanos, incluso en las Marcas Sombrías. Los Principados de Lhazaar son otro lugar donde los Vistani pueden disfrutar de una libertad sin precedentes. Quizás los Vistani desafíen los Confines de Eldeen y las fronteras de los Yermos Demoniacos. En Thrane, es probable que sea una minoría perseguida, ya que pocos Vistani de hecho aceptarían la religión de la Llama de Plata. Los Vistani de Eberron es mucho más probable que se identifiquen con el Viajero...

Desde su juventud, Gwentyth sintió una fuerte afinidad con la luna, la cual según el contaron los Vistani era una de sus madres. Aprendió de los Vistani una finura extraña entre los enanos, y su conexión con Sehanine demostró ser algo más que fantasía. Gwentyth se convirtió en estudiante de la matriarca del clan y en una invocadora de maldiciones, siguiendo las tradiciones de los terribles maldecidores Vistani. Recientemente ha abandonado su clan por su Viaje. El tirón de su naturaleza enana en su corazón la lleva a buscar dignos compañeros para ayudarla a mostrar al mundo las historias de que los Vistani no son tan orgullosos después de todo.

Yavril se reencarnó en medio de un campamento Vistani de juerga, y la matriarca de allí consideró su aparición bajo la luna ser especialmente propicia para el clan. A la joven inmediatamente se le dio la Vinculación, y se convirtió parte del clan. Fácilmente se entregó a las bolas de cristal de los Vistani, y el poder arcano fluyó de ella sin mucho esfuerzo. A lo largo de 7 años, se convirtió en una maga con mucho potencial, ayudando en la defensa de la caravana en más de una ocasión. Aunque es muchos más joven de lo normal para el Viaje, ella y la matriarca del clan ha considerado que es el momento para que coja su orbe y se dirija al ancho mundo. Varios de sus compañeros de clan son también son de su edad, y han decidido buscar fortuna juntos.

## RECORRIDO DE LOS VISTANI

Comenzó en 1983 con la aventura de *Ravenloft*, el premiado homenaje de Tracy y Laura Hickman a *Drácula* en el juego de *Advanced Dungeons & Dragons*. En la aventura, Madam Eva y sus gitanos leales acampaban a poco más de media milla a las afueras del pueblo de Barovia mientras el cuervo volaba. Parecidos en algo a los gitanos de *Drácula*, los seguidores de Madam Eva eran misteriosos instrumentos del destino y de Stradh Von Zarovich, el vampiro antagonista de la aventura *Ravenloft*. Servían mayoritariamente como un elemento de interpretación interesante mediante la lectura de las cartas de Madam Eva, lo cual ayudaba a determinar algunos de los parámetros de la aventura. A través de los dones de Stradh, solo estos gitanos podían atravesar la bruma mortal que rodeaba el dominio del vampiro.

Esta extremadamente popular aventura evolucionó, dando paso a otras publicaciones como *Master of Ravenloft*, *House of Stradh* y *The House on Gryphon Hill*. Se desarrolló en el escenario de campaña de *Ravenloft*, comenzando en 1990 con la publicación de *Realm of Terror*. En este producto, los únicos gitanos del escenario de *Ravenloft* fueron llamados Vistani. Después de esto los Vistani aparecieron como parte del canon de *Ravenloft*, culminando durante un tiempo en *Expedición al Castillo Ravenloft*. Los Vistani dentro de *Expedición* son más parecidos a los gitanos de la aventura original *Ravenloft*, que a los místicos todopoderosos del escenario de campaña.

Los Vistani eran originalmente una herramienta para que el DM intensificara la narración en un escenario de terror gótico. Estos coloridos nómadas leían la mano, lanzaban maldiciones, y viajaban libremente a través de las nieblas que separaban a *Ravenloft* del mundo material. (Estas nieblas, las cuales aprisionaban a los no Vistani que viajaban a los dominios de *Ravenloft*, son una evolución de la mortal bruma de Stradh). Todos estos poderes eran tratados como si cada Vistani poseyera al menos algunos de ellos en algún grado, haciendo a los Vistani extremadamente poderosos.

Sin embargo, los Vistani eran tan interesantes, que los jugadores de D&D naturalmente deseaban ser capaces de jugar con personajes Vistani. La *Van Ritchen's Guide to Vistani* proporcionaba a los DMs y jugadores directrices para conseguir esto. Las recomendaciones ascendieron para limitar las aptitudes de los Vistani nativos. No se quería que un PJ pudiera decir el futuro con acierto, huir de los dominios del terror a voluntad, o conseguir tareas como un PNJ de la campaña podía. La raza PJ de semi Vistani de las publicaciones posteriores de *Ravenloft* fue un intento similar de proporcionar a los jugadores un sabor de los Vistani pero sin todo el poder innato.

Este artículo va un paso más allá. Los Dominios del Terror, basados en los dominios separados dentro del Semiplano del Terror del original escenario de campaña *Ravenloft*, han sido integrados en el básico juego D&D como aspectos del Páramo Sombrío. Estas dimensiones bolsillo de la sombra, cada uno tras un velo de niebla aprisionante, encarcelan a aquellos culpables de atroces maldades. A Chris Youngs, James Wyatt y yo -con la ayuda del equipo del D&D Insider- se le ocurrieron los conceptos que permitirían a los Vistani convertirse en una parte similar del juego. Fue mi honor añadir carne al esqueleto, por decirlo así, homenajeando a lo que vino antes, especialmente el notable *Van Ritchen's Guide to the Vistani* de David Wise. El Vistani es un concepto de PJ posible si la presunción de que una amplia colección de poderes innatos sencillamente se cambia para otra presunción igualmente válida de que los Vistani, como otros personajes, desarrollan una colección de poderes diferentes dentro de sus normas culturales y en el ámbito de limitaciones por nivel. Si, los vistani pueden hacer casi todas las cosas extrañas que podían hacer en ediciones anteriores del juego. Solo la noción de que los Vistani pueden hacer todas estas cosas de forma innata ha sido eliminada. Es la herencia racial y el apoyo de la historia para este concepto, lo que proporciona a los Vistani un lugar único, pero incluido en el mundo de D&D 4ª Edición.

Incluso aunque hemos entregado a los Vistani primero a los jugadores, no hemos olvidados las raíces Vistani como un recurso del DM. Un previsto artículo de seguimiento expande a los Vistani y a algunos de sus poderes más extravagantes. Aunque no puede ser bueno para el juego en manos de los PJs, aun pueden ser útiles para herramientas de narración y creación de aventuras. Depende de ti como DM si un PJ Vistani puede emplear algunos de estos elementos de juego.



# INTERPRETANDO VISTANI: SECTRETOS DE LAS CARAVANAS



*Los Vistani comparten sus secretos -tanto mágicos como de otro tipo- solo con aquellos que también son vistani. Una vez que has sido acogido en una caravana vistani y aceptado como miembro, te sometes a un ritual liderado por un anciano vistani. Durante el ritual, algo de tu sangre es intercambiada con la de alguien en la caravana. Mientras tu sangre se mezcla con la del vistani, tus ojos se oscurecen, y te vuelves uno con el resto de la caravana, lo que te proporciona acceso a las dotes, poderes y otras opciones disponibles para los vistani.*

## DOTES

---

Ser un Vistani significa tener la dote Herencia Vistani, la cual es una dote de línea de sangre. Todas las dotes de línea de sangre son señaladas como tal en el nombre de la dote. Puedes tener dotes de línea de sangre de un único tipo, así que si escoges la dote Herencia Vistani, no puedes poseer dotes de otra línea de sangre (como los Dampiros). Una variedad de únicas dotes de línea de sangre, las cuales requieren la dote Herencia Vistani, están disponibles para los Vistani.

### HERENCIA VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Raza humanoide

**Beneficio:** Ganas mal de ojo de los Vistani como un poder de encuentro. Además, ganas un bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia realizadas contra otros Vistani. Has dominado el ritual Sangrado Vistani (N.d.T: no lo busques, pues WOTC nunca lo ha publicado, es más bien el ritual de cambio de sangre, y debería ser más algo de trasfondo que una sistema de reglas a seguir) y puedes realizarlo.

## Mal de ojo de los Vistani

## Poder de dote

Lanzas una mirada siniestra a tu enemigo, obligando a ocultarse ante ti.

**Encuentro** ♦ **Hechizo**

**Acción menor**    **A distancia 10**

**Objetivo:** Una criatura

**Ataque:** Inteligencia, Sabiduría o Carisma +3 contra Voluntad.

Nivel 11: Inteligencia, Sabiduría o Carisma +6 contra Voluntad.

Nivel 21: Inteligencia, Sabiduría o Carisma +9 contra Voluntad.

**Impacto:** Hasta el final de tu siguiente turno, el objetivo te concede ventaja en combate y no puede acercarse a ti de forma voluntaria.

## DOTES DE GRADO HERÓICO

Estas dotes están disponibles para cualquier personaje que cumpla los prerequisites. Están pensadas, en cierto sentido, para ser una guía para las elecciones comunes de clase y de rasgos entre los Vistani heroicos. Algunas te permiten dominar ciertos rituales como si tuvieras la dote Lanzador ritual o realizar objetos alquímicos como si tuvieras la dote Alquimista (La Bóveda de los Aventureros). Para realizar un ritual, aún debes adquirir el ritual y dominarlo; para crear un objeto alquímico, aún debes adquirir la fórmula y aprenderla. Tu nivel aún limita si puedes realizar un ritual o construir un objeto alquímico. El DM puede modificar la lista de rituales y objetos alquímicos disponibles para ti como vea conveniente.

### ACUERDO DEL MAL DE OJO [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Rasgo de clase Canalizar divinidad, Herencia Vistani

**Beneficio:** Como acción gratuita, puedes gastar el uso de tu rasgo de clase Canalizar Divinidad para recuperar el uso del mal de ojo de los Vistani.

### ENEMISTAD DEL MAL DE OJO [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Vengador, Herencia Vistani

**Beneficio:** Cuando utilices mal de ojo de los Vistani contra tu objetivo de juramento de enemistad, no provocas ataques de oportunidad por parte de ese objetivo. Si ningún otro enemigo está adyacente de ti para que lo hagas, realizas dos tiradas de ataque, tomando cualquier resultado. Si impactas, infliges 1d6 de daño radiante adicional además del efecto normal por impactar del poder

### ESPADACHÍN VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Ganas un bonificador +4 a las tiradas de daño con ataques cuerpo a cuerpo o cercano con una hoja ligera o una hoja pesada contra un objetivo actualmente bajo tu mal de ojo de los Vistani.

### GATO NEGRO VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Cualquier clase arcana, familiar gato, Herencia Vistani

**Beneficio:** Tu mal de ojo de los Vistani puede originarse desde tu familiar gato activo. Empleando mal de ojo de los Vistani de esta forma no provoca ataques de oportunidad.

### GUARDIAN VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Puedes dominar y realizar rituales de ligadura y protección como si tuvieras la dote Lanzador ritual. Una vez por día, puede ignorar el coste de componentes de un ritual de ligadura o protección de tu nivel o menor que hayas dominado.

### JUGLAR VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Puedes dominar y realizar rituales de Barro como si tuvieras la dote Lanzador ritual. Una vez por día, puede ignorar el coste de componentes de un ritual que tenga como prerequisite Barro de tu nivel o menor que hayas dominado.

### LUCHA DE CUCHILLOS VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Cuando falles a un objetivo con tu mal de ojo de los Vistani con un ataque cuerpo a cuerpo o cercano con una hoja ligera, puede escoger o bien desplazarte 1 casilla o moverte a tu velocidad como acción gratuita.

### MAL DE OJO CÓSMICO [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Hechicero, rasgo de clase Magia cósmica, Herencia Vistani

**Beneficio:** Mal de ojo de los Vistani inflige daño por fuego y radiante igual a tu bonificador de daño de Poder cósmico.

### MAL DE OJO DE MAGIA SALVAJE [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Hechicero, rasgo de clase Magia salvaje, Herencia Vistani

**Beneficio:** Mal de ojo de los Vistani inflige daño del mismo tipo al actual tipo de daño de tu Alma salvaje, y el daño es igual a tu bonificador de daño de Poder Caótico.

### MAL DE OJO DEL BRUJO [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Brujo, Herencia Vistani

**Beneficio:** Cuando impactas con tu mal de ojo de los Vistani, puedes añadir el daño adicional de tu Maldición de brujo, incluso si ya has usado este daño adicional extra durante este turno.

### MAL DE OJO DEL MALDECIDOR [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerequisites:** Invocador, rasgo de clase Acuerdo del maleficio, Herencia Vistani

**Beneficio:** Cuando impactes a un objetivo con el mal de ojo de los Vistani, puedes deslizar 1 casilla al objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, siempre que el objetivo falle con una tirada de ataque, puedes deslizar 1 casillas al objetivo como acción gratuita.



### MAL DE OJO PARANÓICO [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Cuando impactes a un objetivo con tu mal de ojo de los Vistani, el objetivo no puede realizar ataques de oportunidad o ataques como acción inmediata por la duración del poder.

### MAL DE OJO VENGATIVO DE LA NATURALEZA [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Druida, rasgo de clase Forma salvaje, Herencia Vistani

**Beneficio:** Puedes usar mal de ojo de los Vistani mientras estas en tu forma bestia como acción menor que no provoca ataques de oportunidad.

### MAL DE OJO VENTAJOSO [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Cuando impactas a tu objetivo con tu mal de ojo de los Vistani, el objetivo concede ventaja en combate a todos tus aliados por la duración del poder.

### ORBE DEL MAL DE OJO [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Mago, rasgo de clase Orbe de imposición, Herencia Vistani

**Beneficio:** Trata tu mal de ojo de los Vistani como si fuera un conjuro a voluntad de mago para los propósitos de tu Orbe de imposición.

### PÍCARO VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Puedes dominar y realizar rituales de engaño como si tuvieras la dote Lanzador ritual. Una vez por día, puede ignorar el coste de componentes de un ritual de engaño de tu nivel o menor que hayas dominado.

### PIONERO VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Puedes dominar y realizar rituales de exploración y viaje como si tuvieras la dote Lanzador ritual. Una vez por día, puede ignorar el coste de componentes de un ritual de exploración o viaje de tu nivel o menor que hayas dominado.

### SABUESO FEROS VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Explorador, compañero animal lobo, rasgo de clase Maestría con las bestias, Herencia Vistani

**Beneficio:** Mientras flanqueas a un enemigo, tu lobo posee ventaja en combate contra ese enemigo.

### SANADOR VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Puedes dominar y realizar rituales de restablecimiento como si tuvieras la dote Lanzador ritual. Una vez por día, puede ignorar el coste de componentes de un ritual de restablecimiento de tu nivel o menor que hayas dominado.

### VARITA MAL DE OJO [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Mago, rasgo de clase Varita de precisión, Herencia Vistani

**Beneficio:** Si fallas con una tirada de ataque modificada por tu rasgo de clase Varita de precisión, puedes usar mal de ojo de los Vistani, si esta disponible, como una acción gratuita contra el objetivo con el que has fallado.

## VESTIGIO DE VISTAN

El vestigio de Vistan posee un sentimiento nebuloso -diversas emociones, sexo indeterminado, y cosas así- formado por los muchos mitos que rodean a esta legendaria figura Vistani. El vestigio puede no ser una entidad específica, sino en su lugar podría ser una mezcla de poder reunido por las creencias y misticismo colectivo Vistani. El contacto con este vestigio lleva a un deseo de moverse y a una conducta caprichosa. A menudo los Vistani llaman a la activación del beneficio del pacto el “baile de Vistan”.

### VESTIGIO DE VISTAN [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Brujo, pacto vestigial, Herencia Vistani

**Beneficio:** Añades a Vistan a tus vestigios principales, obteniendo acceso al siguiente beneficio de pacto cuando Vistan es tu vestigio activo.

**Beneficio de pacto de vestigio:** Cuando un enemigo bajo el efecto de tu Maldición de brujo desciende a 0 puntos de golpe, puedes deslizar a una criatura diferente actualmente afectada por tu Maldición de brujo una cantidad de casillas igual a tu modificador de Inteligencia.

### VIDENTE VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** Herencia Vistani

**Beneficio:** Puedes dominar y realizar rituales de adivinación y escudriñamiento como si tuvieras la dote Lanzador ritual. Una vez por día, puede ignorar el coste de componentes de un ritual de adivinación o escudriñamiento de tu nivel o menor que hayas dominado.

## DOTES DE GRADO DE PARANGÓN

Cualquier dote en esta sección esta disponible para un personaje de nivel 11 o mayor que cumpla los prerrequisitos.

### MARCA DEL MAL DE OJO [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** nivel 11, guerrero, Herencia Vistani

**Beneficio:** Siempre que realizarías un ataque como resultado de tu rasgo Desafío en combate, puedes utilizar mal de ojo de los Vistani, si esta disponible, sobre el mismo objetivo como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad antes de realizar tu ataque.

### PREPARACIÓN PROFÉTICA [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** nivel 11, mago, Herencia Vistani

**Beneficio:** Una vez por día, como acción gratuita, puedes intercambiar un conjuro de ataque diario que no hayas preparado por uno que preparaste. También una vez por día, como acción gratuita, puedes intercambiar un conjuro de utilidad que no hayas preparado por uno que preparaste. Escoges este conjuro de reemplazo en el momento que lo utilizas.

## DOTES DE GRADO ÉPICO

Cualquier dote en esta sección esta disponible para un personaje de nivel 21 o mayor que cumpla los prerequisites.

### MAL DE OJO PERSISTENTE [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** nivel 21, Herencia Vistani

**Beneficio:** En lugar de durar hasta el final de tu siguiente turno, el objetivo de tu mal de ojo de los Vistani te concede ventaja en combate y no puede acercarse a ti de forma voluntaria (salvación termina).

### PREVISIÓN VISTANI [LÍNEA DE SANGRE VISTANI]

**Prerrequisitos:** nivel 21, Herencia vistani

**Beneficio:** Ganas un +2 a la iniciativa. Además, ganas un punto de acción adicional tras un descanso prolongado.

## SENDA DE PARANGÓN

Los héroes Vistani varían ampliamente en sus objetivos, pero el Maldecidor Vistani es inconfundible para la cultura Vistani.

## MALDECIDOR VISTANI

*"Soy la enfermedad que acecha en tus venas, el miedo que acecha en tu mente, y la mancha que acecha en tu alma. De mi no recibirás menos de lo que mereces."*

**Prerrequisito:** Cualquier clase arcana o rasgo de clase Acuerdo del maleficio (aparece como opción para el Invocador en el Divine Power), Herencia Vistani

Los rumores y las leyendas hablan de las terribles maldiciones Vistani. Pocos están dispuestos a probar estas oscuras parábolas. Amenazas de mala fortuna o una enfermedad debilitadora es suficiente para mantener a salvo al Vistani de amenazas diversas.

La gente hace bien en prestar atención a los cuentos populares, porque las historias son ciertas. De este hecho eres una prueba viviente.

Aunque más de un Vistani conoce la magia para colocar una maldición duradera sobre alguien que ha ofendido al clan, tú eres algo más. En un instante, solo con una mirada y un juramento, puedes volver a la fortuna contra tus enemigos. Aquellos que se atreven a levantar sus amos contra ti pronto sufren la estupidez de sus acciones.

Cualquiera que te muestre el respeto y la amistad que te merecer tiene poco que temer. Mientras permanezcan a tu lado o vigilen tu espalda, tus aliados se benefician de la mala suerte que arrojas a tus enemigos. Incluso podrían decir que les traer buena fortuna en vez de castigar a los enemigos. A pesar de la realidad, con una tímida sonrisa Vistani, puedes dejar que crean que esto es verdad.

### RASGOS DEL MALDECIDOR VISTANI

**Acción maldita (nivel 11):** Cuando gastes un punto de acción para realizar un ataque, ganas ventaja en combate contra cada uno de tus objetivos.

**Visión más allá de la visión (nivel 11):** Siempre que un efecto te dejará cegado, puedes realizar un tiro de salvación para eliminar ese efecto como acción gratuita, incluso si el efecto normalmente no permitiría una salvación. Además, ignoras la ocultación de cualquier criatura a 5 casillas de ti.

**Maestro de la maldición vistani (nivel 16):** Puedes usar mal de ojo de los Vistani una vez adicional por encuentro.

### PODERES DE MALDECIDOR VISTANI

#### Maldición aislante Maldecidor Vistani ataque 11

*Colocas una blasfemia sobre tu adversario, expulsando lejos a sus amigos como para que le ofrezcan protección y dejando a tu enemigo listo para tu ataque.*

**Encuentro ♦ Utensilio, psíquico**

**Acción estándar**

**A distancia 10**

**Objetivo principal:** Una criatura

**Ataque principal:** Inteligencia, Sabiduría o Carisma contra Voluntad

**Impacto:** 2d8 + modificador de Inteligencia, Sabiduría o Carisma de daño psíquico. Hasta el final de tu siguiente turno, el objetivo concede ventaja en combate, y cualquier enemigo a 3 casillas del objetivo sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque y no pueden recuperar puntos de golpe.

#### Maldición entorpecedora Maldecidor Vistani utilidad 12

*Con una palabra, conviertes un ataque seguro en un impacto torpe que momentáneamente desequilibra a tu oponente.*

**Diario**

**Interrupción inmediata**

**Personal**

**Desencadenante:** Un enemigo te impacta o te falla con un ataque.

**Efecto:** Siempre que el objetivo realice una tirada de ataque (incluyendo la tirada de ataque que activa este poder) tira 1d6 y resta el resultado al ataque del objetivo (salvación termina).

#### Repercusiones mortales Maldecidor Vistani Ataque 20

*Tu maldición atrae la perdición a tus enemigos, y les recompensa con un dolor intenso por sus insolentes ataques contra ti y tus aliados.*

**Diario ♦ Utensilio, psíquico**

**Acción estándar**

**Cercano explosión 2**

**Objetivo:** Cada enemigo en la explosión

**Ataque:** Inteligencia, Sabiduría o Carisma contra Voluntad

**Impacto:** 3d8 + modificador de Inteligencia, Sabiduría o Carisma de daño psíquico.

**Fallo:** Mitad de daño.

**Efecto:** El objetivo concede ventaja en combate y sufre daño continuo 10 (salvación termina ambos). Hasta que el objetivo salve contra este efecto, en cada turno cuando el objetivo impacte a un aliado, tira 1d6. El objetivo sufre un penalizador a sus tiros de salvación igual al resultado de la tirada hasta el final de tu siguiente turno.



# INTERPRETANDO VISTANI: MAGIA Y MISTERIO

Los Vistani a menudo son maestros de la magia ritual. Sus ancianos han viajado a los planos durante décadas y han acumulado el conocimiento de las razas y culturas que desde entonces han desaparecido de los planos. Su conocimiento místico es transmitido a aquellos que son dignos de su confianza -normalmente solo los miembros de una caravana Vistani.

## RITUALES

Estos rituales son comunes entre los Vistani, y cada clan Vistani posee una cantidad de ritualistas entre sus miembros. Tu DM puede expandir los rituales disponibles para ti o como funcionan, especialmente con referencias a maldiciones, a la adivinación y al viaje.

### BENDICIÓN DEL CAZADOR

*Utilizas tu vista sobrenatural para detectar emanaciones espirituales dejadas por criaturas que han pasado por la zona.*

**Nivel:** 5

**Categoría:** adivinación

**Tiempo:** 10 minutos

**Duración:** 24 horas

**Coste de componentes:** 50 po

**Precio de mercado:** 250 po

**Habilidad clave:** Arcanos, Naturaleza o Religión

Tras llevar a cabo este ritual, puedes usar una de las habilidades claves en lugar de Percepción para rastrear a un objetivo que puedas visualizar o nombrar de forma específica, como "los orcos que atacaron Nenlast". Si posee un vínculo material con tu presa, como un mechón de pelo, ganas un bonificador +2 a tus pruebas.

### CAMINATA FANTASMAL

*Tocas a los sujetos del ritual con un hueso de un talón enjoyado, haciendo que desaparezcan parcialmente del mundo para que así puedan viajar como las sombras de los muertos.*

**Nivel:** 9

**Categoría:** viaje

**Tiempo:** 10 minutos

**Duración:** 8 horas

**Coste de componentes:** 325 po,

más un foco valorado en 100 po

**Precio de mercado:** 800 po

**Habilidad clave:** Arcanos o Religión (sin prueba)

Tú y hasta 8 aliados que participen en el ritual parecéis fantasmales. Los sujetos ganan un bonificador +5 a las pruebas de Sigilo, y el grupo trata sus huellas como si estuvieran oscurecidas. Los efectos del ritual termina si cualquier sujeto lo deshace como acción estándar, realiza un descanso, ataca, o es impactado por un ataque.

**Foco:** El hueso tallado de un talón de un humanoide muerto, marcado con azabache y platino.



### ESPÍRITU BUSCADOR

Convocas a un espíritu insustancial -fata, primordial o sombra- para que influencia de forma desagradable a otro para que haga tu voluntad.

**Nivel:** 2  
**Categoría:** exploración  
**Tiempo:** 10 minutos  
**Coste de componentes:** 50 po  
**Precio de mercado:** 250 po  
**Habilidad clave:** Arcanos o Religión  
**Duración:** especial

Cuando se completa, este ritual convoca una presencia espiritual, o "buscador", de una forma que tu designas. Normalmente, estos buscadores son pequeños, borrosos, y con forma de un animal o persona pequeña. Puedes enviar a este espíritu hacia una criatura (o criaturas) cuya apariencia específica puedas visualizar o cuyo nombre puedas proporcionar, o con la cual poseas una conexión material como un frasco de sangre. Susurra una orden simple de 10 palabras o menos, como "Ven hacia mí", "Tráeme los componentes del ritual", o "Derriba la muralla".

Entonces el buscador va en busca de la criatura que has designado a ritmo veloz (velocidad 15) y busca a la criatura que designaste. No puede comunicarse, pero el recipiente siente su presencia y recibe tu orden. A no ser que el recipiente cumpla tu deseo, el buscador permanece al lado del objetivo como un recuerdo constante. El buscador no puede ser dañado, pero disipar magia utilizada con éxito puede expulsarlo por un día.

El resultado de tu prueba de habilidad determina durante cuanto tiempo existe el buscador.

Resultado de la prueba	Duración
19 o menos	12 horas
20-29	1 día
30-39	1 semana
40 o más	1 mes

### LLAVE MAESTRA VISTANI

Con una pizca de residuum, hace que una llave o herramienta común sea especialmente potente para la situación actual.

**Nivel:** 5  
**Categoría:** creación  
**Tiempo:** acción estándar  
**Coste de componentes:** 100 po, más un foco valorado en 100 po  
**Precio de mercado:** 250 po  
**Habilidad clave:** Arcanos (sin prueba)  
**Duración:** ver más abajo

Examinas una cerradura o trampa como parte del ritual y espolvoreas residuum sobre el foco (ver más abajo). Tras realizar este ritual, puedes utilizar el foco para realizar una prueba de Hurto con un bonificador +5 sobre la cerradura o trampa que examinaste. Incluso aunque falles por 5 o más, no puedes disparar la trampa con una prueba incrementada por el bonificador de este ritual.

**Foco:** Una llave o unas herramientas de ladrón ornamentadas valoradas en 100 po.

### MALDICIÓN DEL CAZADOR

Diriges tu voluntad contra tus perseguidores, obstaculizando su caza.

**Nivel:** 3  
**Categoría:** ligadura  
**Tiempo:** 10 minutos  
**Coste de componentes:** 50 po  
**Precio de mercado:** 250 po  
**Habilidad clave:** Arcanos, Naturaleza o Religión

**Duración:** 8 horas

Una criatura o criaturas que puedas específicamente nombrar o visualizar son obstaculizadas en el viaje terrestre. Realizas una prueba de habilidad y designas un único objetivo o grupo que puedas visualizar o nombras de forma específica. El objetivo o el líder del grupo objetivo debe realizar una prueba de Aguante o Naturaleza, con una CD igual al resultado de tu prueba cuando lanzaste este ritual. Si el objetivo falla su prueba de Aguante o Naturaleza, la velocidad terrestre del grupo es reducida en 2 mientras dure este ritual.

### SOCORRO DEL CAMARADA

Los participantes en el ritual comparten su vitalidad y suerte unos con otros.

**Nivel:** 1  
**Categoría:** restablecimiento  
**Tiempo:** 5 minutos  
**Coste de componentes:** 10 po  
**Precio de mercado:** 150 po  
**Habilidad clave:** Sanar (sin prueba)

**Duración:** instantáneo

Mientras realizas este ritual, tú y hasta 5 participantes en el ritual pueden escoger perder cualquier cantidad de esfuerzos curativos y seleccionar a otro participante para que gane una cantidad igual de esfuerzos curativos. Ningún participante puede tener más esfuerzos curativos que su máximo diario. Además, tú o un participante debe perder 1 esfuerzo curativo cuando se realiza este ritual.





## OBJETOS MÁGICOS

Los objetos populares Vistani se centran en la protección y la música.

### Amuleto del Ojo Vistani Nivel 2+

Una gran joya ojo de tigre sirve como colgante de este objeto. La joya a veces se mueve como un ojo de verdad, y te ayuda a descargar efectos relacionados con el ojo.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65000 po
Niv. 7	+2	2600 po	Niv. 22	+5	325000 po
Niv. 12	+3	13000 po	Niv. 27	+6	1625000 po

**Espacio de objeto:** cuello

**Mejora:** Fortaleza, Reflejos y Voluntad

**Propiedad:** Ganas un bonificador de objeto a las tiradas de salvación igual al bonificador de mejora contra efectos impuestos por ataques que tiene la palabra clave mirada, que se originen en los ojos u ojo del atacante (a discreción del DM) o que afecten a tus ojos o visión.

**Poder (diario):** Acción gratuita. Realizas una tirada de salvación para finalizar un efecto contra el cual este objeto proporcione un bonificador a la tirada de salvación incluso si una salvación normalmente no finalizaría el efecto. Si salvas, el efecto finaliza.

### Buzuq (nota: violín turco) Vistani Nivel 7

La música extraída de este raído laúd de cuello largo calma al cansado y abatido, especialmente aquellos que pasa un tiempo con la melodía.

**Objeto maravilloso** 2600 po

**Propiedad:** Los bardos pueden utilizar este objeto como un utensilio para poderes de bardo así como para poderes de una senda de parangón de bardo. Como utensilio, proporciona un bonificador de mejora +2 a las tiradas de ataque y daño, e inflige 2d6 puntos de daño adicionales con un golpe crítico.

**Poder (diario):** Utiliza este poder durante un descanso breve. Obtienes los beneficios del ritual socorro del camarada sin tener que pagar el coste de componentes.

### Pandereta Vistani Nivel 2

Un diminuto tambor con sonoras campanillas, este instrumento te ayuda a mantener un tempo vívido a pesar de la dificultad.

**Objeto maravilloso** 520 po

**Propiedad:** Los bardos pueden utilizar este objeto como un utensilio para poderes de bardo así como para poderes de una senda de parangón de bardo. Como utensilio, proporciona un bonificador de mejora + a las tiradas de ataque y daño, e inflige 1d6 puntos de daño adicionales con un golpe crítico.

**Poder (encuentro):** Acción de movimiento. Tú y un aliado a 5 pies de ti ignoráis el terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno, y te mueves a tu velocidad.

### Violín Vistani Nivel 12

Este violín parece usado, pero resistente y alegre. Su melodía te trae fuertes emociones, inspirando una acción resuelta.

**Objeto maravilloso** 13000 po

**Propiedad:** Los bardos pueden utilizar este objeto como un utensilio para poderes de bardo así como para poderes de una senda de parangón de bardo. Como utensilio, proporciona un bonificador de mejora +3 a las tiradas de ataque y daño, e inflige 3d6 puntos de daño adicionales con un golpe crítico.

**Poder (diario):** Acción estándar. Utiliza este poder durante un descanso. Al final del descanso, tú y cualquier aliado que haya permanecido a 20 casillas de ti durante el descanso gana un bonificador de poder +1 a las tiradas de ataque y todas defensas durante el asalto sorpresa y el primer asalto del primer encuentro que tenga lugar después del descanso.

**Canción de reposo:** el bonificador aumenta a +2.

## Prueba de Historia: Rary el Traidor

Por Sterling Hershey

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustración por Ben Wotten

### Introducción

Esta es una nueva entrega de una serie que explora la rica historia del escenario de DUNGEONS & DRAGONS. Cada artículo de “Prueba de Historia” te ofrece revelaciones nuevas sobre héroes, villanos, organizaciones y acontecimientos icónicos del juego, desenredando los hilos contradictorios de la historia de D&D siempre que sea posible.

En esta ocasión, “Prueba de Historia” recuerda a algunos de los personajes más viejos y más famosos del juego, todos los cuales tienen un papel en el relato de Rary el Traidor, y el Círculo de los Ocho. A lo largo del texto, las barras laterales describirán que conocería sobre el tema un aventurero que tuviera éxito en una prueba de habilidad.

### ¡SEGUIMOS CON EL ESPECTÁCULO!

“Bienvenidos, viajeros, a nuestra modesta actuación esta noche. Ay de mí, traigo malas noticias: nuestro grupo de bailarines consumados se ha retrasado levemente. No, por favor, sientense. Me han dicho que después de que se encarguen de ciertos asuntos molestos, llegarán lo antes posible”.

“Mientras tanto, yo, Marov Zarovan, narrador maestro, os entretendré con un relato de magos poderosos deshechos por una traición desde la base -¡traicionados nada más y nada menos que por uno de los suyos!. De hecho, nuestros Ancianos me informan de que algunos de vosotros descubriréis que este relato os será bastante útil en los días venideros”.

“¿Aún impacientes por los bailarines?. Si, os oigo murmurar allí atrás, ¡caraduras!. Deciddme, ¿cuando vuestros amgios deciden ir en orden, te sitúan al principio para que mates de

un susto a los monstruos?. ¡No importa!. Os contaré la historia, y quizás para el final apreéis su importancia. Nunca sabreis a donde os conducirán vuestras aventuras, y puede que os sirva para salvarnos algún día. Ahora, permanecer en vuestros asientos y comencemos”.

### Los Zarovan

El narrador de esta “Prueba de Historia” es un miembro de la tribu Zarovan de los Vistani, un misterioso grupo parecido a los gitanos que pueden cruzar hacia el Páramo Sombrío y otros mundos. Los Vistani aparecieron por primera vez en la aventura original de RAVENLOFT DE DUNGEONS & DRAGONS, y fueron tan memorables y tan llenos de personalidad que se abrieron paso hasta los otros escenarios principales. Este artículo presenta a Marov Zarovan, un joven, un poco arrogante, aunque consumado narrador Vistani.

Más información sobre los Vistani puede ser hallada en Opciones del Jugador: Héroes de Sombra [Player’s Option: Heroes of Shadow], la caja de El Páramo Sombrío: Penumbrosa y Más Allá [The Shadowfell: Gloomwrought and Beyond] y en el artículo de los Vistani de la Dragón 380 (traducido en este mismo ezine).

### EL CÍRCULO DE LOS OCHO

“En esta noche triste, donde el viento sopla en el exterior como una manada de lobos hambrientos y las nubes oscuras ocultan la hermosa cara de la luna, os voy a relatar el ascenso y la trágica caída del grupo más poderoso de magos y sabios que tienen influencia sobre las tierras de Oerth y la poderosa Ciudad de Falcongrís: El Círculo de los Ocho. ¿Qué?, ¿no temblais ante el nombre?. Seguramente al menos unos pocos de vosotros habeis oído hablar de ellos. Aquellos que practicais las artes arcanas -si, señor, todos admiramos la longitud de vuestro bastón, no hace falta que lo agiteis- quizás conozcais algunos de los conjuros que tienen sus nombres. ¿Una demostración de aplausos para

Bigby?. ¿No?. Hmm. Puede que la broma sea demasiado para que la pilleis”.

“Igual de grande y poderoso como era el Círculo de los Ochos, sus raíces estaban en otra compañía de grandes héroes unidos hace mucho por el legendario Mordenkainen en su Ciudadela de Obsidiana. Aunque a menudo apoyaba abiertamente al lado del bien, Mordenkainen se esforzaba por mantener el equilibrio entre el bien y el mal, la ley y el caos. Por lo tanto el gran mago trabajaba en secreto para minar a cualquier ser, grupo o nación que le pareciese que estaba obteniendo demasiado poder e influencia. ¿Le llamarías sabio?. ¿O entrometido, un instagador?. La historia le juzgará, no yo; pero era seguro que era ayudado en sus esfuerzos por los miembros elegidos a dedo de su Ciudadela de los Ocho”.

“La Ciudadela de los Ocho comenzó con Mordenkainen y su aprendiz Bigby. Juntos reclutaron al poderoso guerrero Robilar, y al clérigo Riggby junto a su fanático ayudante Yrag. El mago Tenser se les unió, a pesar de su moralidad virtuosa que a veces entraba en conflicto con la creencia de Mordenkainen en el carácter sagrado del equilibrio. Luego Tenser convenció a su amigo Serten para que se uniera, a pesar de que este último



Mordenkainen



-¿cómo lo digo con delicadeza?- carecía de agudeza intelectual. Finalmente, un leñador llamado Otis completó el grupo”.

“Las hazañas de La Ciudadela de los Ocho se llegaron a conocer por todo Flaenia, y sus miembros obtuvieron fama, conocimiento y poder. Con el tiempo se sumieron tanto en sus aventuras y exploraciones personales que fracasaron en advertir los grandes acontecimientos que se gestaban en Oerth. Esto es porque, cuando las hordas del Mal Elemental llegaron, siete de los Ochos no aparecieron por ninguna parte. Sólo el valiente, estúpido Serten permaneció con las fuerzas del bien, y al final cayó en la batalla. Los lazos de amistad entre los miembros de La Ciudadela de los Ocho ya estaban tensas debido a diferencias en la personalidad y el enfoque. La muerte de Serten les destrozó completamente, en algunos casos más allá de cualquier posibilidad de reconciliación”.

“Los miembros de La Ciudadela se retiraron a sus hogares y actividades personales, pero su relativa paz terminaría años después con el regreso del maligno semidios luz. Mordenkainen



La traición

necesitaba ayuda para combatir a luz, pero estaba decidido a evitar los errores del pasado. Creía que la debilidad de La Ciudadela de los Ocho provenía de los intereses divididos de sus miembros. Por tanto, Mordenkainen buscaría maestros de las artes arcanas de ideas afines para su nuevo grupo de aliados. Esta vez no habría clérigos piadosos o guerreros musculosos, sino individuos con gran habilidad e inteligencia arcana, con una sed de conocimiento. Pero más importante, todos poseerían una fuerza de voluntad para utilizar sus aptitudes y posición para mantener al mundo en equilibrio.”.

“En los siguientes pocos meses, Mordenkainen trabajó en secreto para formar su nuevo Círculo de los Ocho. Los miembros llegarían y se irían, y hoy en día no se conocen todos sus nombres -ni siquiera yo. Estaba Drawmij, quien amaba el mar, y Nystul, un maestro del disfraz, las estrategia y los juegos de palabras. También considerado digno, aunque sorprendentemente relamido, era el gran Otto, un antiguo sacerdote de Boccob y ahora dedicado completamente a las artes arcanas. Rary trajo sus muchos años de conocimiento, investigación y consejos sabios al grupo. Bucknard, una figura familiar en las cortes reales desde Keolandia a Nyronia, completó el Círculo”.

“¿Nueve?. ¿Cómo?. Si, tienes razón. Queda claro que todo ese vino que has consumido no ha nublado tu entendimiento. Entre esta gran mezcla de nombres, has advertido con precisión que el Círculo de los Ocho posee nueve miembros. Quizás los magos, como los panaderos y recaudadores de impuesto del Alcalde, poseen su forma única de contar; pero la mayoría sencillamente considera al Círculo como ocho magos liderados por Mordenkainen”.

“Pronto el Círculo demostró ser incluso más poderoso que la Ciudadela que le precedió, combatiendo muchas campañas exitosas contra amenazas crecientes en Oerik oriental. Maestros tanto de la creación como de la fuerza, los miembros del Círculo también establecieron una amplia red de agente y aliados por todo Oerth, y a menudo enviaban a sus subordinados o

aventureros a tratar con los problemas en su lugar”.

“Impresionado con el éxito del Círculo, Tenser superó su odio por la muerte de su amigo Serten y busco pertenecer a él, lo que Mordenkainen le concedió cuando un miembro dió la vida en los planos más allá de Oerth. El Círculo obtuvo incluso mayor influencia y posición política con el añadido de Otiluke, el Presidente de la Sociedad de Magos, quien ocupaba un asiento en la Oligarquía Dirigente de Falcongris. Jallarzi Sallavarian fue añadida como miembro a prueba para reemplazar a Bucknard, quien desapareció dos años antes. Jallarzi era la única mujer miembro de este grupo de viejos y tercos magos, y de hecho a prueba”.

### PRUEBA DE HISTORIA

***Un personaje conoce la existencia del Círculo de los Ocho y sus miembros más conocidos con una prueba de Historia o Arcanos CD 10. Una prueba CD 20 revela la historia de la Ciudadela de los Ocho y sus miembros iniciales. Una prueba CD 25 revela todo lo anterior, y posiblemente otros detalles sobre los miembros y sus subordinados.***

### UN CÍRCULO ROTO

“Raramente el Círculo se aventuraba fuera por obligación, así que las señales y los avisos debieron ser de hecho terribles el día cuando todos excepto Mordenkainen viajaron a las colinas al sur de Verbobonc. Allí hallaron el tumulto funario donde yacía Halmandar el Cruel. Cuando Halmandar se alzó de su tumba para enfrentarse a ellos, demasiado tarde se dieron cuenta de que eran superados, ya que Halmandar portaba la Mano y el Ojo del semidios maligno Vecna. Mató a los Ocho en un abrir y cerrar de ojos, ya que la Mano y el Ojo de Vecna le proporcionaba el poder para manipular el mismo tiempo”.

“Esta tragedia tiene sus raíces en otra historia, la de la violencia y la traición del maligno Dios Manco Vecna y su lugarteniente guerrero, Kas el Destructor. Quizás sea mejor contada por el más

calificado Menodora Zarovan; Sólo diré que los planes de Vecna fueron frustrados, y Falcongris fue salvado por amigos y agentes leales al Círculo, actuando contra situaciones casi imposibles”.

“Las muertes de los Ocho dejó un vacío de poder en Oerth que Mordenkainen hizo todo lo que pudo para ocultar y controlar. Podría haber buscado miembros nuevos para reemplazar a los perdidos, pero en su lugar escogió clonar mágicamente a los magos muertos. Mientras trabajaba durante meses para llevar a cabo los difíciles conjuros necesarios, quedo al margen de los acontecimientos terribles en las extensiones septentrionales. Para cuando el Círculo fue renovado, las tierras de Oerth estaban sumidas en las Guerras de Falcongris”

“La mayoría de los miembros del Círculo se unieron a la lucha, pero pronto las divisiones que destruyeron a la Ciudadela de los Ocho comenzaron a aparecer en el Círculo. Rary mostró mayor tensión de todas: discutía constantemente con Otiluke y los demás miembros, y los esfuerzos para mantener el equilibrio comenzaron a parecerle inútiles. Finalmente Rary se retiró a su torre en Lopolla y rechazó tomar parte en el conflicto. Raramente era visto por los demás, apareciendo sólo para una reunión ocasional de gran importancia. Durante estos periodos, unos pocos entre los magos advirtieron que Rary se había vuelto más introspectivo y distraído. Era como su atención estuviera fijada en algún otro asunto”.

“Finalmente, fue hallado una solución política que detuvo las luchas en Flaenia. Una ceremonia llamada la Gran Firma tuvo lugar en Falcongris, donde las figuras políticas y líderes más importantes firmarían un tratado que llevaría al conflicto a un final oficial. El acontecimiento era una oportunidad excelente para los saboteadores y los asesinos; sabiendo esto, el Círculo de los Ocho y sus agentes investigaron diligente a cada uno de los asistentes para asegurarse de que no habría ningún traidor entre ellos. Nunca llegaron a considerar buscar la traición dentro del Círculo mismo”.

### PRUEBA DE HISTORIA

***Un personaje tienen conocimiento general de la destrucción del Círculo del Ocho con una prueba de Historia o Arcanos CD 20. El personaje conoce los detalles de sus muertes a manos de Halmandar con una prueba CD30. Una prueba de Historia CD15 desvela los detalles principales de las Guerras de Falcongris, y a CD 30 da a conocer las actividades de Rary durante este periodo.***

### EL TRAIOR GOLPEA

“Nadie sabe cuando Bigby, Tenser y Otiluke se dieron cuenta por primera vez de que algo iba mal durante su primera inspección de último minuto de la Gran Sala donde tuvieron lugar las firmas. Con todo, podemos imaginar su sorpresa cuando hallaron al venerable Rary allí, llevando a cabo sus propias preparaciones. Un mago experimentado rapidamente hubiera reconocido los conjuros letales que Rary estaba tejiendo en la piedra, en la madera y en el aire mismo: conjuros que matarian a todos en la ceremonia”.

“Rary intentó huir pero se halló bloqueado a cada paso por otros tres magos. Acorralado como una rata, sus planes deshechos por la intromisión de los Ocho. Rary desencadenó su furia reprimida sobre sus antiguos aliados”.

“Imagina la increíble escena que debió seguir cuando cuatro de los más poderosos magos que Falcongris ha llegado a conocer se enfrentaron en un combate mágico. Rary golpeó primero activando las trampas mágicas que había preparado para la ceremonia. El aire crepitó con la energía arcana, las explosiones, los chorros de fuego y las explosiones de llamas mágicas. Cuando se apagaron, el poderoso Tenser yacía muerto, la primera víctima de Rary el Traidor”.

“Otiluke devolvió el golpe de forma feroz, obligando a Rary a retroceder. Bigby se adelantó para unirse a la lucha, pero el astuto Rary activó otra ronda de trampas, hiriéndolo gravemente. La maniobra pilló a Otiluke por sorpresa, distrayendolo tanto



que los ataques de Rary atravesaron sus formidables defensas mágicas y lo derribaron. Entonces Rary activó sus trampas restantes, y desapareció, llenado la habitación con mortífera magia, llamas y escombros voladores”.

“Bigby apenas sobrevivió a la batalla. Poco quedó de Otiluke y Tenser para llevar a cabo una resurrección, pero Bigby confiaba en que volvería a ver a sus amigos. Recordando su derrota en el túmulo funerario de Halmandar, habían creado clones de sí mismos para asegurarse su supervivencia si llegaban de nuevo a conocer el desastre. Ay, Rary también había contado con ello”.

### PLANES OCULTOS

“Mientras Rary combatía al Círculo de los Ocho en la Gran Sala, las posesiones de Tenser y Otiluke fueron objeto de ataque de tropas que rápidamente superaron sus defensas y destruyeron a los clones de los dos magos, asegurándose que de sus muertes fueran permanentes. Aunque el mayor golpe llegó cuando la noticia de que las tropas pertenecían a Robilar. Por razones que siguen fueron un misterio durante años, el gran guerrero se había aliado con Rary contra el Círculo. El ejército de Falcongris rápidamente partió para atacar y ocupar la ciudadela de Robilar, obligando a Robilar a huir con el resto de sus fuerzas. La propia torre de Rary en Lopolla, en su hogar natal de Ket, desapareció completamente”.

“¿Qué llevó a Rary a traicionar al Círculo de los Ocho?. Podrías decir que el mago hizo las cosas mal por todas las razones correctas. Un hombre de altos ideales, Rary vio que las nobles misiones del Círculo era repetidamente minadas por las disputas internas y pequeñas diferencias. Un erudito amable, a menudo encontraba sus métodos sutiles bloqueados e incluso abiertamente ridiculizados por los más directos Otiluke y Mordenkainen. Como mago encargado con preservar el equilibrio, observaba con frustración como el equilibrio daba paso una y otra vez a las revueltas y la destrucción. Buscaba en cualquier las respuestas, y las halló en las historias del



Tenser

semidios luz y la Hermandad Escarlata, y los Reyes Supremos de Aerdi. Aquí, pensó, había fuertes líderes que no permitían que nada se interpusiera entre ellos y sus metas. Era cierto que todos habían fracasado de alguna forma; pero Rary creía que podía aprender de sus errores y llevar un cambio real por su parte sin las luchas internas y la intromisión del Círculo de los Ocho.

“Mientras los otros estaban ocupados combatiendo en las Guerras de Falcongris, Rary había estado buscando conjuros prohibidos y estudiando la historia de los conquistadores de las tierras más allá de Ket. Renunció a su neutralidad y, habiendo aprendido de las historias que los gobernantes más eficaces mantenían el orden gracias a los conjuros y la espada, reclutó a Robilar como su fuerte mano derecha. De hecho Robilar había quedado atrapado en otro plano hacia cierto tiempo y reemplazado por un doble maligno llamado Bilarro. Pasando como Robilar, Bilarro estuvo de acuerdo con el plan de Rary. Matando a todo el mundo en la Gran Firma y culpando a la Hermandad Escarlata por el ataque, Rary tomaría ventaja del caos para hacerse con el poder. Tomaría el control del Círculo, trayendo magos de voluntad más débil a servirle en lugar de sus “trágicas” pérdidas. Desde aquí sería bastante sencillo instalarse como gobernante de Falcongris e influenciar el curso de la guerra a través de los ejércitos a su mando, así como un cuerpo de diplomáticos que le informaran personalmente a él”.

“Afortunadamente, Rary y el falso Robilar no tuvieron éxito; pero tampoco se dieron por vencidos. Con su plan original frustrado por los acontecimientos en la Gran Sala, se retiraron al Desierto Deslumbrante, lejos de la Ciudad de Falcongris. La torre de Rary apareció en las Colinas de Bronce, y estableció un nuevo reino llamado las Tierras Deslumbrantes. Robilar y sus tropas fueron decisivas para consolidar su poder dentro de la región, llevando a las clanes nómadas, a los nórker y a otro bajo el control de Rary”.

“Las ambiciones de Rary fueron más allá de ser el gobernante

de una dispersión de nómadas del desierto. Habiendo estudiado la historia antigua del Desierto Deslumbrante, el traidor preparó una expedición tras otra para recuperar fortunas y artefactos mágicos ocultos, enriqueciendo el tesoro de su nuevo imperio y aumentando su influencia. Mientras Robilar y sus generales aseguraban su control sobre las Tierras Deslumbrante, Rary investigaba conjuros nuevos y experimentaba con la creación de grandes automatistas que trabajarían incansablemente para aplastar a cualquier que se opusiera a su gobierno. Ya que de hecho el traidor tenía muchos enemigos, incluyendo al Círculo de los Ocho, que se habían recuperado de sus pérdidas y se habían vuelto muchos más poderosos que antes. Aunque Otiluke estaba más allá de la salvación, Tenser finalmente regresó, gracias a un clon oculto en una luna de Oerth. Sin embargo, rechazó volver a unirse al Círculo. Reemplazando a los miembros perdidos estuvieron Alhamazd el Sabio, Theodain, Eriason y Warnes Starcoat. Todos fueron campeones formidables”.

“Ahora, amigos míos, os contáis entre los pocos que conocen la verdadera historia de Rary el Traidor como traicionó al Círculo de los Ocho. Hoy los conjuros de Tenser o Mordenkainen son fáciles de hallar, pero los de Rary siguen permaneciendo oscuros, quizás porque las contribuciones del mago al aprendizaje mágico cayeron en desgracia cuando se volvió hacia el mal. ¿Quizás te gustaría saber más sobre tales conjuros?. ¿Quizás los Vistani puedan ayudarte con esto?. Si, si, quizás.

“Pero ahora veo que nuestros bailarines han llegado al fin, con lo que parece ser un aspirante a ladrón encadeando a su carromato. Por favor disfrutar de la actuación mientras conduzco a este estúpido pícaro ante nuestro Anciano, quien estará muy interesado en cualesquiera secretos que posea para compartir. Si, la única cosa que los Vistani aman más que una buena historia, es un buen secreto”.

### PRUEBA DE HISTORIA

*Un personaje conoce la traición de Rary y la ayuda de Robilar con una prueba de Historia o Arcanos CD 15. Los detalles del día de la traición requieren una prueba de Historia o Arcanos CD 25. Una prueba de Historia o Arcanos CD 30 desvela los planes a largo plazo de Rary, así como la verdadera identidad de “Robilar”.*

### LOS CONJUROS DE RARY

Rary se especializó en conjuros que afectaban a las aptitudes mentales del lanzador o el objetivo, entre los más conocidos están el *Potenciador Mnemotécnico de Rary* y el *Vínculo Telepático de Rary*. El primero puede ser hallado en “Temas de Personaje: Héroes de la Naturaleza y el Saber” en la Dragon 399 como potenciador mnemotécnico, un poder de utilidad del adepto de la orden de nivel 10. El segundo puede ser hallado en Poderes Arcanos, como el ritual *Vínculo Telepático*.

### Ganchos

A continuación se sugieren ganchos para DMs que deseen utilizar a Rary el Traidor o al Círculo de los Ocho en sus campañas. Los DMs también pueden encontrar inspiración en el suplemento de el Emporio Magnífico de Mordenkainen.

♦ Debido a la influencia del grupo, el acceso a recursos y una inmensa red de agentes, cualquier miembro del Círculo puede ser utilizado como catalítico para enviar a los personajes a aventuras de cualquier tipo. Aunque normalmente los héroes serán enviados en misiones que contribuyan al mayor bien, la dedicación del Círculo a mantener el equilibrio significa que los personajes podrían encontrarse actuando contra las fuerzas del bien o ayudando a personaje no jugadores malignos. El Círculo es lo suficientemente listo para evitar conflictos obvios de moralidad y alineamiento, pero podrían malinterpretar a los personajes cuando se dan zonas grises.

♦ Rary y Robilar/Bilarro podrían servir como villanos principales en una campaña del grado heroico en el desierto o en las Tierras Brillantes.

♦ Modenkainen o Bigby podrían enviar a los personajes a investigar las actividades de Rary, o para impedir que artefactos mágicos caigan en las manos de Rary. Los artefactos todavía podrían residir en sus lugares originales (como tumbas o tesoros) o ya podrían estar de camino hacia Rary o Robilar/Bilarro.

♦ Mientras viajan por el desierto, los personajes podrían ser atacados por nórker bajo las ordenes de Robilar/Bilarro. Para ejemplos de nórker en el grado heroico, consulta la aventura H2 El Laberinto de la Espira del Trueno. Para nórker en el grado de parangón, consulta el Manual de Monstruos 3.

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dragon Digital 405 (History Check: Rary The Traitor)







## Un Vistazo sobre Sol Oscuro: Terror del Mar de Polvo

Por Rodeny Thompson

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustración por Christopher Burdett

Como si el Mar de Polvo no fuera suficientemente peligroso, lleno de fino polvo que ahoga a criaturas de tamaño humano, muchas bestias amenazantes lo llaman su hogar. Los marineros veteranos del Mar de Polvo cuentan historias de monstruos de pesadilla, como el famoso horror de polvo. Tales relatos inspiran terror en aquellos que tanto atraviesan el Mar de Polvo en esquifes como en aquellos que viven en sus orillas. Entre las horribles criaturas que habitan el polvo, dos de las más aterradoras son el azraloka y la bestia oasis.

### Azraloka

Coloquialmente conocidos como “barrecubiertas” por las tripulaciones de los esquifes de polvo, los azralokas excavan a través del polvo y saltan hacia las presas que flotan cerca de la superficie. Largos y delgados, con grandes aletas dorsales dentadas y múltiples filas de dientes afilados, los azralokas recuerdan a versiones mutadas de los antiguos tiburones cuyos fósiles han sido encontrados en los lechos marinos hace mucho tiempo de Athas. Un azraloka mide más un humano adulto y pesa alrededor de 400 libras, con un cuerpo muy musculoso.

### Conocimiento

**Naturaleza CD 18:** Los azralokas son depredadores peligrosos que “nadan” a través del Mar de Polvo. Sus cuerpos musculados les permite moverse a una sorprendente velocidad, la suficiente para impulsarlos en el aire y atrapar a su presa con sus anchas bocas. Las mandíbulas de un azraloka se cierran tan fuertemente



que la presa no puede liberarse antes de que la gran masa de la bestia le arrastre abajo hacia el polvo. Las tripulaciones abordo de los esquife de polvo mantienen una cuidadosa vigilancia ante los bancos de azralokas, ya que los depredadores pueden arrancar fácilmente a los marinos de la borda de un barco y hundirlos en una muerte horrible dentro del polvo.

Los azralokas con carnívoros voraces con una aptitud increíble para sentir las vibraciones de los esquifes de polvo que pasan por encima de ellos. Alguna gente cree que las bestias pueden discernir que barcos poseen tripulaciones en sus cubiertas gracias a las diferencias en las vibraciones de los esquifes mientras se mueven. Los azralokas que viajan cerca de la superficie incluso pueden detectar criatura aéreas y se sabe que han arrastrado a aarakocras y otras grandes criaturas voladoras que se han acercado demasiado.

### Encuentros

Los azralokas viajan en bancos de cuatro a diez miembros y no temen a las criaturas más grandes que viven en el Mar de Polvo. Algunos de los bancos más valientes cazan alrededor de los nidos de horrores de polvo, alimentándose de cualquier residuo dejado detrás por estas criaturas, o en casos raros, arrancando presas a los tentáculos del horror.

Algunos de los gigantes que viven en las islas en el Mar de Polvo alientan a los azralokas a anidar cerca, concediendo así a sus refugios una mayor protección. Aunque son demasiado grandes para que cualquier azraloka los cacen, los gigantes que vadean el Mar de Polvo normalmente blanden pesados escudos de madera para expulsar a las bestias hambrientas y desalentar que le rondan. Algunos gigantes entrenan a sus bancos de azraloka (un proceso complicado que involucra ofrecer grandes cantidades de comida a las criaturas) y pueden hacer que las bestias ataquen a los barcos invasores mientras los gigantes arrojan rocas y lanzas desde la orilla.



## Azralokas en Combate

Un azraloka golpea rápidamente, para luego arrastrar a su presa debajo del polvo. Si una criatura es demasiado dura para ser derribada con un golpe, el azraloka lo embiste repetidamente hasta que el objetivo esta demasiado débil para resistirse a ser empujado hacia dentro del polvo.

Azrakola	Hostigador nivel 10
Bestia natural Mediana	500 PX
PG 107; Maltrecho 53	Iniciativa +9
CA 24, Fortaleza 23, Reflejos 20, Voluntad 21	Percepción +13
Velocidad 3, excavar 8, volar 8 (límite de altitud 0)	
Sentido de las vibraciones 20	
Acciones estándar	
⬇ Mordisco ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 contra CA	
Impacto: 2d10 + 7 de daño.	
⬇ Apresar marinero ♦ A voluntad	
Requisitos: el azrakola no debe tener a ninguna criatura apresada.	
Efecto: el azrakola vuela hasta 8 casillas (volando a una altura no mayor de 3 casillas desde la superficie) y puede realizar el siguiente ataque en cualquier momento durante este movimiento, después del cual debe aterrizar.	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 contra CA	
Impacto: 2d10 + 7 de daño y el azraloka apresa al objetivo (escapar CD18). El azrakola tira de la criatura apresada mientras se mueve. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad por parte del objetivo apresado.	
Fue 21 (+10) Des 14 (+7) Sab 16 (+8)	
Con 19 (+09) Int 02 (+1) Car 07 (+3)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -

## Bestia Oasis

Criaturas astutas que solo surgen por la noche, las bestias oasis atraen a su ruina a los viajeros que buscan las extrañas islas en el Mar de Polvo. Son raros los testigos que hablan sobre las bestias oasis, ya que las criaturas no se desvelan a la vez ante unas sólo pocas víctimas potenciales, y son raros los supervivientes a estos ataques.

Una bestia oasis posee un gran cuerpo parecido a un lagarto con una cola sinuosa y una cresta dorsal escamosa. Su inmensa boca esta llena de largos dientes del tamaño de lanzas cortas, y un apéndice con una bombilla cuelga hacia abajo sobre la corona de su cabeza. Una bestia oasis nada a través del polvo tan fácilmenet como un azraloka, a pesar de tu tamaño, y viaja cerca de la superficie.

## Conocimiento

Naturaleza CD 20: Las bestias oasis cazan según un principio sencillo: las criaturas que viajan or la superficie del Mar de Polvo necesitan encontrar islas para refugio y comida. Una vez que el ardiente sol rojo se ha puesto y ha caído la oscuridad, un bestia oasis avanza hacia arriba, creando una pequeña elevación en el polvo. El apéndice en la cabeza de la bestia es algo más que una decoración: sobresale sobre la arena, y por la noche la luz en el extremo del apéndice genera una luminescencia parpadeante. Desde lejos, la forma del monstruo recuerda a una isla pequeña con una fuego de campamento ardiendo en sus orillas.

Los viajeros que estan al alcance de un ataque se dan cuenta de su error demasiado tarde. La bestia oasis se lanza hacia arriba con fuerza suficiente para volcar pequeños esquifes de polvo, para luego devorar a cualquier criatura que se caiga de sus bordas. Esta estrategia de estar al acecho significa que la bestia oasis no puede perseguir fácilmente a una presa y debe confiar en la estupidez de los viajeros inexpertos. Sin embargo, sólo necesita comer una vez cada pocos días, y puede pasar meses sin comer si se ha atiborrado.

**Arcanos CD 20:** Como muchas criaturas de Athas, la bestia oasis posee un poco de talento psiónico. Las criaturas que se acercan demasiado podrían ser atraídos por el parpadeo hipnótico del apéndice de la bestia, incluso aunque están al tanto de su existencia.

## Encuentros

Las bestias oasis son criaturas solitarias, al menos con los de su especie. Raramente, varias trabajan juntas, pero se ven obstaculizados por su glotonería y codicia. Las criaturas más pequeñas del Mar de Polvo a veces se congregan cerca de una bestia oasis, alimentándose de los retos de sus comidas. La mayoría de estas criaturas son pequeñas y suponen poco amenaza.

A veces las bestias oasis utilizan otros obstáculos para hacer que las presas caigan en sus garras. Una táctica predilecta es esperar hasta que una tormenta barre el Mar de Polvo, para luego surgir e iluminar sus señuelos para atraer a marinos en busca de refugio.

## Bestia Oasis en Combate

Una vez que se desvela, una bestia oasis ataca con pequeñas explosiones de gran violencia, buscando superar a su presa. Si esta aproximación falla, la criatura podría intentar otra vía, como un ataque sorpresa desde debajo o desde un lado ciego.

## Bestia oasis Acechador de élite nivel 13

**Bestia natural Grande 1600 PX**

PG 206; Maltrecho 103 **Iniciativa +13**

CA 27, Fortaleza 27, Reflejos 24, Voluntad 25 **Percepción +15**

Velocidad 2, excavar 8 Sentido de las vibraciones 20

Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1

### Rasgos

#### Ventaja en combate

La bestia inflige 4d10 de daño adicional contra cualquier criatura con la que tenga ventaja en combate.

#### Oasis falso

La bestia puede realizar una prueba de Sigilo para ocultarse mientras están en la superficie del polvo y no enfrascada en combate, incluso si no posee cobertura u ocultamiento.

### Acciones estándar

#### ⬇ Mordisco ♦ A voluntad

**Ataque:** cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +18 contra CA  
**Impacto:** 3d10 + 5 de daño.

#### ⬅ Parpadeo atrayente (hechizo) ♦ A voluntad

**Ataque:** cercano explosión 5 (enemigos en la explosión); +16 vs Vol  
**Impacto:** La bestia tira del objetivo una cantidad de casillas igual a la velocidad del objetivo. Hasta el final del siguiente turno de la bestia, cada objetivo le concede ventaja en combate.

#### ⬅ Explosión ascendente ♦ Recarga cuando la bestia utiliza caída profunda.

**Requisitos:** la bestia debe estar excavando.

**Efecto:** la bestia excava a su velocidad hasta una casilla por encima de la superficie. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Cuando entra por primera vez en una casillas sobre la superficie durante este movimiento, realiza el siguiente ataque.

**Ataque:** cercano explosión 2 (criaturas en la explosión); +16 contra Reflejos

**Impacto:** 4d10 + 8 de daño, y la bestia empuja al objetivo 4 casillas.

**Fallo:** mitad de daño, y la bestia empuja al objetivo 2 casillas.

### Acciones de movimiento

#### Caída profunda ♦ Recarga cuando la bestia utiliza explosión ascendente

**Efecto:** la bestia excava a su velocidad. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Si la bestia termina su turno completamente sumergida en el polvo, gana resistir 15 contra todo daño hasta el comienzo de su siguiente turno.

#### Habilidades Sigilo +14

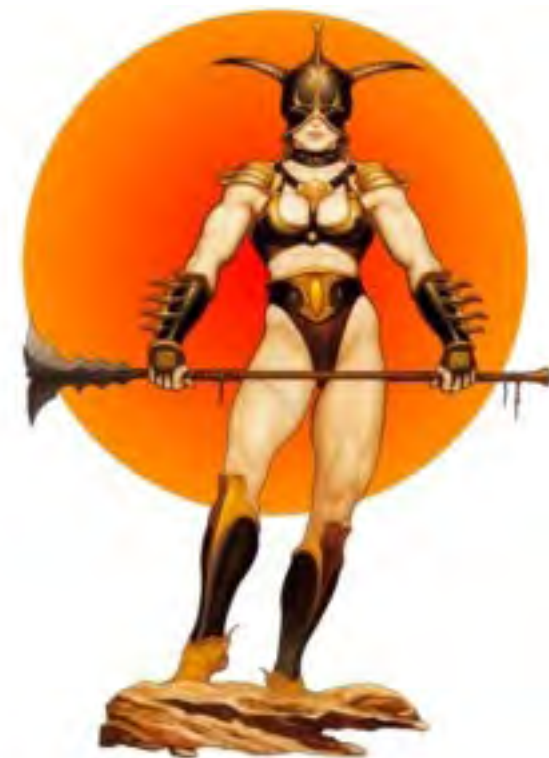
**Fue** 23 (+12) **Des** 17 (+9) **Sab** 19 (+10)

**Con** 19 (+10) **Int** 02 (+2) **Car** 10 (+06)

**Alineamiento** no alineado

**Idiomas** -

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dungeon Digital 195 (Eye on Dark Sun: Terrors of the Silt Sea)





## Un Vistazo sobre Sol Oscuro: Las 9 Espadas de Tyr

Por Rodney Thompson

Ilustración por Wayne England

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

En los días oscuros antes de la muerte de Kalak de Tyr, la Alianza Velada ideó un plan desesperado para forjar armas diseñadas para destruir a los reyes hechiceros. Un consejo de líderes de la Alianza Velada se reunió en secreto dentro de la ciudad, la primera y única que se recuerda ya que tal arriesgada reunión se llevó a cabo. Las mentes arcanas más grandes que la resistencia tenía que ofrecer elaboraron instrucciones secretas para la creación de armas que defenderían a sus esgrimidores de los ataques de los más poderosos profanadores, y minarían sus mayores defensas.

Acordaron que ninguna arma podría ser suficientemente encantada para contrarrestar todos los poderes de los reyes hechiceros. El proceso de encantar una única arma durante tantas veces tardaría demasiado tiempo, proporcionando a los templarios de Kalak una oportunidad para extirpar al conclave. Además, una única arma de tal increíble poder arcano brillaría como un faro la primera vez que un templario o un rey hechicero decidiera detectar magia dentro de la ciudad. Por tanto el consejo decidió que serían forjadas nueve espadas, cada una conteniendo un fragmento de los encantamientos necesarios para oponerse a los poderosos profanadores.

La Alianza Velada, a gran coste, hizo que nueve espadas de tamaños y formas diferentes fueran llevadas, o rápidamente forjadas, en la ciudad de Tyr. Los simpatizantes de la Alianza Velada llevaron de contrabando las espadas hasta el escondite secreto del conclave donde fueron encantadas, cada una con algún conjuro básico y a continuación con dones especiales



únicos para ese arma. Si llegase el momento necesario, las espadas podrían combinarse en una única, hoja omnipotente: un arma aniquiladora que derrotaría a los poderosos reyes dragón. Cuando finalizó su trabajo, la Alianza Velada tenían en su poder las semillas para la caída de los reyes hechiceros.

Sin embargo, desde hacía tiempo Kalak sospechaba que la Alianza Velada tomaría acciones para deponerlo, y situó por toda la ciudad a espías templarios para que se ganasen la confianza de la Alianza haciéndose pasar por ayudantes simpatizantes. Cuando las noticias de los planes de la Alianza Velada llegaron hasta Kalak, el rey hechicero decidió permitir que los conspiradores siguieran con ellos, creyendo que con las espadas bajo su control nadie se le podría oponer. Una vez que la espada final se completó, Kalak envió una orden psíquica a sus templarios para poner en marcha la trampa.

Una gran batalla se desencadenó por las calles de Tyr entre la Alianza Velada y los templarios de Kalak. A pesar de la conmoción de la traición por parte de sus supuestos simpatizantes, la Alianza Velada fue capaz de repeler a la primera oleada de atacantes. La Alianza rápidamente decidió alejar las espadas de las manos de Kalak, y colocó a cada una de ellas en las manos de un diferente agente de confianza con ordenes de huir de Tyr. La mayoría huyó de la ciudad durante la batalla y marcharon en diferentes direcciones hacia los confines de la región. Algunos cayeron ante los cazadores de Kalak en el transcurso; otros se perdieron en las arenas del desierto. Aquellos que sobrevivieron no se atrevieron a contactar con los otros por temor de desvelar su localización a Kalak. Por ello, todo registro sobre que paso con las nueve espadas después de que abandonaran Tyr se ha perdido.

La existencia de las Nueve Espadas de Tyr fue un secreto fuertemente guardado desde el principio. Ahora dispersas por todo Athas, han sido completamente olvidadas. Sin embargo, los rumores sobre las espadas surgen de vez en cuando. Un antiguo acertijo, traspasado durante generaciones en una familia,



supuestamente conduce a un lugar oculto de una espada sacada de contrabando de Tyr por un ancestro. Un noble visitante capta un destello fugaz de una espada dentro de las bóvedas de un rey hechicero, su forma distintiva llamándole y pidiéndole volver a verla. Un mercader viajante observa desde el interior de un edificio hace tiempo abandonado en el desierto mientras una tormenta de arena en el exterior entierra un esqueleto que aferra una espada que muestra las marcas de la Alianza Velada.

Incluso entre los miembros de la Alianza Velada, la historia completa de las Nueve Espadas de Tyr no es bien conocida. Algunos dicen que todo el relato está registrado en pergamino ocultos en algún sitio dentro de la ciudad. Según cuentan los rumores, Kalak consiguió capturar a uno de los conspiradores originales, y a lo largo de muchos días de tortura el agente de la Alianza Velada describió con todo lujo de detalle cada rasgo de la creación, concepción y uso del arma. Estos detalles, sonsacados entre los gritos y peticiones de misericordia del agente, fueron entregados a Kalak para que los estudiase, para luego ser sellados en una bóveda secreta cuando el rey hechicero terminó con ellos. Estos pergaminos pueden ser el único registro completo del origen y la naturaleza de las Nueve Espadas de Tyr que aún existe.

## Las Nueve Espadas de Tyr

La primera entrada a continuación para las Nueve Espadas de Tyr describe las propiedades y poderes comunes a todas las nueve espadas. A continuación cada espada posee su propia entrada, la cual describe la forma física del arma y sus poderes y propiedades únicas. Ten en cuenta que cada una de las Nueve Espadas de Tyr posee su propio nivel y bonificadores de mejora.

### Las Nueve Espadas de Tyr

### Niveles 8-24 Raras

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d10 de daño por bonificador de mejora

#### Propiedades:

♦ Durante un descanso prolongado, una criatura que posee una espada de Tyr puede vincularse con el arma, convirtiéndose en su dueño vinculado. Cada espada sólo puede tener un dueño vinculado a la vez, y un dueño vinculado sólo puede utilizar los poderes del arma.

♦ El portador de este arma es inmune al escudriñamiento siempre que sostenga el arma.

♦ Al final de un descanso prolongado, el dueño vinculado del arma gana puntos de golpe temporales igual a su valor de esfuerzo curativo.

#### Poder de utilidad ♦ Diario (acción estándar)

Efecto: tocar una espada de Tyr con otra y pronunciando una orden de mando, un dueño vinculado de ambas armas puede fusionarlas en un único objeto. Cuando esto tiene lugar, el dueño vinculado elige la forma del nuevo objeto (la cual debe ser la misma de una de las dos armas fusionadas) y que propiedades y poderes del arma son transferidos al nuevo objeto. Cualquier poder diario gastado en una de las armas fusionadas también está gastado para el arma nueva. El bonificador de mejora del arma es igual al mayor bonificador de mejora de las dos armas fusionadas. El dueño vinculado puede finalizar este efecto y separar las espadas como una acción menor.

#### Poder de ataque (arma) ♦ Diario (acción estándar)

Efecto: realizas un ataque básico con este arma. Si el ataque impacta, inflige 1[A] de daño adicional. Después de resolver el ataque, puedes escoger a un aliado a 10 casillas de tí para que realiza un ataque de utensilio arcano contra el objetivo del ataque como acción gratuita.

#### Poder de utilidad (teletransporte) ♦ A voluntad (acción menor)

Requisitos: debes tener una mano libre.

Efecto: la espada se teleporta a tu mano desde un máximo de 1 milla. No necesitas tener línea de visión con la espada.

### La Primera Espada de Tyr

### Nivel 8 Raro

Apenas más grande que una daga, la Primera Espada de Tyr posee una empuñadura formada por el colmillo de un jhakar y esta encantada con magia que hace que su hoja muerda profundamente.

Niv. 8 +2 3400 po

Arma: espada corta

#### Propiedad

♦ Cuando daña a una criatura con un ataque de arma utilizando este arma, esa criatura no puede recuperar puntos de golpe hasta el final de su siguiente turno.

### La Segunda Espada de Tyr

### Nivel 10 Raro

Esta delgada, esbelta hoja posee una empuñadura de alabastro envuelto en cuero, y esta encantada con magia que escuda la mente de los ataques psíquicos.

Niv. 10 +2 5000 po

Arma: estoque

#### Propiedad

♦ Ganas resistencia psíquica igual a 3 + el doble del bonificador de mejora del arma.

### La Tercera Espada de Tyr

### Nivel 12 Raro

Esta espada de hoja ancha posee una empuñadura del colmillo de un tusk y esta encantada con magia que preserva la fuerza vital del dueño.

Niv. 12 +3 13000 po

Arma: cimitarra

#### Propiedad

♦ Ganas resistencia a necrótico igual a 3 + el doble del bonificador de mejora del arma.



## La Cuarta Espada de Tyr

Nivel 14 Raro

Esta hoja sencilla muestra un asidero de madera petrificada y esta encantada con magia que refleja los ataques psíquicos de vuelta a sus creadores.

Niv. 14 +3 21000 po

Arma: espada larga

**Poder de ataque** (psíquico) ♦ A voluntad (reacción inmediata)

*Desencadenante:* sufres daño psíquico por el ataque de un enemigo.

*Efecto:* el enemigo que activa el poder sufre daño psíquico igual al daño psíquico que has sufrido por este ataque. El daño inflingido al enemigo ignora la resistencia psíquica.

## La Quinta Espada de Tyr

Nivel 16 Raro

Esta espada muestra una ancha, plana hoja con una empuñadura del colmillo doble de un kirre. Esta encantada para quebrantar la capacidad de teleportarse de un enemigo.

Niv. 16 +4 45000 po

Arma: espada ancha

**Poder de ataque** (teleportación) ♦ **Encuentro** (acción gratuita)

*Desencadenante:* impactas a un enemigo con un ataque de arma utilizando este arma.

*Efecto:* te teleparas a la mitad de tu velocidad, y el enemigo no se puede teleportar hasta el final de su siguiente turno.

## La Sexta Espada de Tyr

Nivel 18 Raro

Esta ancha hoja muestra una empuñadura cristalina más grande, y esta encantada con magia que ralentiza la mente de aquellos a quien hiere.

Niv. 18 +4 85000 po

Arma: alfanje. Esta larga, espada de hoja ancha muestra una empuñadura de hueso y encantamientos que suprimen el aura de los enemigos

**Poder de ataque** ♦ **Diario** (ninguna acción)

*Desencadenante:* impactas a una criatura con un ataque de arma utilizando este arma.

*Efecto:* la criatura no puede recargar poderes (salvación termina).

## La Septima Espada de Tyr

Nivel 20 Raro

Esta larga, espada de hoja ancha muestra una empuñadura de hueso y encantamientos que anulan las auras de los enemigos.

Niv. 20 +4 125000 po

Arma: espada bastarda

**Poder de ataque** ♦ **Encuentro** (ninguna acción)

*Desencadenante:* impacta a un enemigo con un ataque de arma utilizando este arma.

*Efecto:* las auras del enemigo son desactivadas.

## La Octava Espada de Tyr

Nivel 22 Raro

Este arma muestra una larga, hoja curvada con una empuñadura de marfil incrustado, y esta encantada para dificultar que los enemigos se recuperen de sus enfermedades.

Niv. 22 +5 325000 po

Arma: mandoble

**Poder de ataque** ♦ **Encuentro** (ninguna acción)

*Desencadenante:* impactas a un enemigo con un ataque de arma utilizando este arma.

*Efecto:* el enemigo sufre un penalizador -5 a las tiradas de salvación hasta el final de tu siguiente turno.

## La Novena Espada de Tyr

Nivel 24 Raro

Esta enorme espada con un asidero de hueso es la más ornamentada de todas las Espadas de Tyr, y muestra un encantamiento que roba el tiempo a un oponente.

Niv. 24 +5 525000 po

Arma: Espada doble

**Poder de ataque** ♦ **Encuentro** (ninguna acción)

*Desencadenante:* impactas a un enemigo con un ataque de arma utilizando este arma.

*Efecto:* el enemigo pierde un punto de acción.

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dungeon Digital 196 (Eye on Dark Sun: The Nine Swords of Tyr)



## Un Vistazo sobre Sol Oscuro: El Rey Hanaksaman

Por Rodney Thompson

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustración por Kieran Yanner

El Camino de los Reyes nunca ha sido una ruta segura, pero la senda entre Urik y Raam es especialmente traicionera. Incluso la gran ciudad estado de Yaramuke cayó ante el poder del cercano Hamanu, gracias a la arrogancia de su rey hechicero, Sielba.

Lo que pocos saben es que Sielba no fue el primer rey hechicero al lado del camino en caer ante Hamanu. Esta distinción le pertenece al miserable desgraciado conocido como el Rey Hanaksaman, el Primer Gobernante de Urik -o al menos, eso es lo que afirma Hanaksaman.

Casi en el punto medio entre Urik y la ruta al norte hacia las ruinas de Yaramuke, el Camino de los Reyes pasa a través de un tramo de pequeñas montañas y cañones. En un sinuoso cañón, tan profundo que sólo los rayos más débiles del sol rojo llegan hasta allí incluso a mediodía, se encuentra una aldea de antiguos esclavos que juran lealtad a su líder, Hanaksaman. Esta gente se hace llamar los Exiliados, y viven sin miedo a ser descubiertos en casas de adobe construidas en el suelo del cañón.

El Rey Hanaksaman, como los Exiliados le conocen, es un hombre regio pero envejecido que parece estar a principio de los cincuenta años -especialmente una edad muy avanzada para la gente de Athas. Porta una corona de hierro sobre su cabeza (un verdadero signo de realeza), y a pesar de su túnica andrajosa, posee un inequívoco aire de nobleza. Aunque el hombre posee una venta astuta y a veces cruel, no se manifiesta mejor que en la forma en que gobierna sobre su tribu. El Rey Hanaksaman exige una obediencia absoluta a aquellos bajo su mando.



Muchos viajeros que recorren el Camino de los Reyes han sido asaltados por los Exiliados y arrastrados a su territorio. La mayoría de prisioneros que sobreviven a la experiencia son llevados ante el Rey Hanaksaman para una gran audiencia, un acontecimiento que es causa de emoción entre los miembros de la tribu. Las audiencias ante el rey actúan más como juicios, con Hanaksaman actuando como el juez decidiendo el destino de los intrusos en su dominio. Estas sesiones se llevan a cabo en un edificio sin techo cerca de la cresta del cañón, donde Hanaksaman se siente oculto en las sombras mientras aquellos juzgados están arrodillados debajo de un pozo de ardiente luz solar. En estos momento, el rey exhibe la peor clase de caprichos, frecuentemente sentenciando a un prisionero a una muerte terrible solamente para la diversión de la tribu. Pocos son juzgados inocentes en esta burla de la justicia.

### HANAKSAMAN, ¿REY HECHICERO?

Si el Rey Hanaksaman fuera sencillamente un tirano loco a la cabeza de una tribu de esclavos, diferiría poco de todos los demás insignificantes señores de la guerra cuyos territorios salpican los duros desiertos de Athas. Lo que le distiguen es una afirmación que parece ridícula al principio pero se vuelve más creíble a medida que se va examinando: que el “Rey Hanaksaman” no es sólo un jefe tribal con ilusiones de grandeza sino que era el rey hechicero que gobernó la ciudad estado de Urik.

Según cuenta Hanaksaman, hace tiempo Urik estaba bajo su control hasta que su templario de mayor confianza, Hamanu, se alzó contra él. Tuvo lugar una gran batalla, y el rey fue expulsado de Urik, obligado a tomar refugio en el desierto. Debido a esto, fue despojado de la mayoría de sus poderes, reteniendo sólo una fracción diminuta de su poder, el cual ahora utiliza para dirigir su reino en el exilio.

A primera vista, la historia del Rey Hanaksaman parece una locura; nadie que una vez tuvo el poder de un rey hechicero



podría ser reducido al papel de un tirano menor de los páramos. Sin embargo los antiguos esclavos a su servicio creen este relato y han jurado seguirle hasta la muerte. Ciertamente Hanaksaman gobierna sobre su tribu como un rey hechicero, y las historias contadas por los pocos prisioneros que han huido de sus garras hacen que quienes las escuchan se pregunten realmente cuan ridículas son sus afirmaciones.

La prueba a favor de esta afirmación esta lejos de ser concluyente, pero le hace a uno pensar. Primero, Hanaksaman parece ser inmortal, al menos en términos de la progresión natural de los años. Los Exiliados afirman que no ha envejecido un día en generaciones. Hace algunos años, agentes de la Alianza Velada intentaron introducirse en la tribu para verificar estas afirmaciones, y no hallaron indicio de que el rey fuera inmortal. Antes de que fueran descubiertos, consiguieron hacer llegar mensajes que apoyaban la teoría de que Hanaksaman no era un antiguo rey hechicero sino en su lugar había sido transformado en una filactería viviente para Hamanu. Hasta hoy en día, la Alianza Velada cree que Hamanu plantó recuerdos en la mente de Hanaksaman para hacerle pensar que una vez fue un rey hechicero, para que así nadie pudiera cuestionarse como ha sido capaz de vivir tantos años. El líder de la tribu sería el recipiente perfecto para la inmortalidad de Hamanu; viviendo en el exilio, protegido por esclavos leales, y tan diferente a cualquier otra filactería que nadie llegaría a sospechar la verdad.

Además, el Rey Hanaksaman posee un vasto conocimiento de la magia arcana y de la psiónica, a pesar de nunca haber mostrado ninguna aptitud para utilizar cualquiera de las dos. Su conocimiento parece puramente académico, no práctico, lo que tendría sentido si su afirmación de haber sido despojado de su poder, pero no de sus recuerdos, fuera cierto. Por supuesto, el conocimiento académico de la magia y la psiónica no es un signo de ser un rey hechicero; muchos templarios y eruditos en las ciudades estados poseen tal conocimiento. De todas formas, Hanaksaman esta al tanto de grandes secretos arcanos, y más

de un maestro psiónico ha intentado obtener acceso al líder de la tribu para extraer el conocimiento de su mente. Hasta el momento, nadie ha tenido éxito en acercarse lo suficiente.

Otro punto a favor del relato del rey es su aparente conexión con Hamanu. Hanaksaman posee un odio acérrimo contra el León de Urik y parece conocer información personal sobre el rey hechicero, incluyendo sus costumbres y la forma en que piensa. Por supuesto, el líder tribal sencillamente podría estar inventando gran parte de su supuesto conocimiento. Pero si realmente conoce tan bien a Hamanu, entonces alguien que convierta a Hanaksaman en su aliado podría poseer una gran ventaja para golpear al gobernante de Urik.

Una parte final de la evidencia a su favor es el hecho de que Hanaksaman dirige su tribu muy parecido a como un rey hechicero gobierna una ciudad estado, incluyendo un grupo de lugartenientes a los que llama templarios. Algo de la información recopilada por la Velada alianza sugiere que uno o más de estos lugartenientes verdaderamente podrían ser un templario de otra ciudad estado, enviado para infiltrarse en la tribu y espiar a Hanaksaman -o quizás, para vigilarle y protegerle. Desvelar a cualquier espía en los Exiliados sería una buena forma para ganarse la gratitud del rey (suponiendo que el autor sobrevive al intento).

## Los Exiliados

La gente que sirve a Hanaksaman se hacen llamar los Exiliados sencillamente porque es lo que son. Algunos fueron expulsados de Urik, pero la mayoría son antiguos esclavos que huyeron de ciudades a lo largo del Camino de los Reyes. Los sirvientes más leales de Hanaksaman le siguen a la espera del día en que marchen sobre Urik y eliminen a Hamanu, reclamando el lugar que les corresponde como guardianes de la ciudad estado. Sin embargo, generaciones de vidas enteras han llegado y han pasado con poco progreso hacia este fin, e incluso entre los más fieles, algunos han comenzando a dudar si llegará algún día su gloriosa revolución tendrá fruto.

Soldado exiliado	Soldado nivel 7
<b>Humanoide natural Mediano</b>	<b>300 PX</b>
PG 83; Maltrecho 41	Iniciativa +8
CA 23, Fortaleza 20, Reflejos 19, Voluntad 18	Percepción +4
Velocidad 6	
<b>Acciones estándar</b>	
⚔ Carrikal de hueso (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
Impacto: 2d8 + 4 de daño.	
Efecto: si el objetivo abandona una casilla adyacente al soldado antes del final del siguiente turno del soldado, el soldado puede infligir 7 de daño al objetivo como acción de oportunidad.	
🔪 Dejada (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +12 contra CA	
Impacto: 2d8 + 6 de daño.	
⚔ Luchar hasta el final (curación, arma) ♦ Encuentro	
Ataque: cercano explosión 1 (enemigos en la explosión); +12 vs. CA	
Impacto: 2d8 + 4 de daño.	
Efecto: El soldado recupera 2d6 puntos de daño por cada enemigo impactado.	
<b>Acciones desencadenadas</b>	
⚔ ¡Por el rey! ♦ A voluntad	
Desencadenante: Un enemigo adyacente al soldado impacta a uno de los aliados del soldado con un ataque cuerpo a cuerpo.	
Efecto (interrupción inmediata): En su lugar el ataque impacta al soldado. Después de resolver el ataque, el soldado utiliza carrikal de hueso contra el enemigo que activó el poder como acción gratuita.	
Fue 17 (+6) Des 16 (+6) Sab 13 (+4)	
Con 19 (+7) Int 09 (+2) Car 10 (+3)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Equipo armadura de pieles, carrikal de hueso, dejada, 10 piedras pequeñas	

Fuente: Wizards of the Coast - Dragon Digital 407 (Eye on Dark Sun: King Hanaksaman)

## Un Vistazo sobre Sol Oscuro: La Hoja Negra de Raam

Por Rodney Thompson

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustración por Kieran Yanner

A pesar de los mejores esfuerzos de los reyes hechiceros por oprimir a sus subditos, en raras ocasiones ciertos individuos obtienen suficiente poder y prestigio para convertirse en molestias para estos despotas. Sin embargo, a veces aquellos que ganan una reputación independiente a los reyes hechiceros no son rebeldes guerreros por la libertad o retador a la autoridad, sino en su lugar agentes del caos que arremeten contra objetivos tanto virtuosos como malignos. El Hoja Negra es uno de tales individuos, un asesino poderoso en Raam que no sirve ni a Abalach-Re ni a ningún otro poder asentado en la ciudad.

Muchos considerarían al Hoja Negra de Raam un vigilante, pero esa palabra implica algún tipo de dedicación a centrarse en el mal. El Hoja Negra sencillamente es un asesino; sus objetivos son aquellos que consiguen un alto nivel de influencia dentro de la ciudad estado. Su verdadera identidad es un misterio, y se presenta para llevar a cabo su trabajo asesino sólo una vez cada pocos meses o así. En muchos aspectos, los relatos sobre el Hoja Negra se parecen a las historias que las madres cuentan a sus hijos por la noche para convencerlos de que sean buenos. No obstante el asesino vestido de negro es del todo muy real; aunque la gente común y los esclavos de Raam no necesitan temerlo, muchos otros de posiciones más altas en la ciudad constantemente miran hacia atrás en busca de señales de que son seguidos.

El Hoja Negra apareció por primera vez en la última década. Sus primeras pocas muertes inicialmente fueron tomadas como asesinatos al azar, y pasaro varios meses antes de que



un patrón fuese percibido, y la reputación del asesino tomase forma. Al principio, los templarios de Raam desplegaron un gran espectáculo para mostrar sus esfuerzos por capturar al Hoja Negra, enviando patrullas de semigigantes por toda la ciudad para capturarlo o matarlo antes de que pudiera golpear de nuevo. Cuando las semanas se convirtieron en meses y no tuvieron lugar más asesinatos, Abalach-Re emitió una bando declarando que el Hoja Negra había sido expulsada de la ciudad, y felicitaba a sus templarios por su excelente trabajo.

Sólo entonces el Hoja Negra golpeó una vez más, convirtiéndose en una amenaza más visible. Sus asesinatos ya no tenían lugar cuando nadie estaba presente; en su lugar, el Hoja Negra comenzó a matar en público, frente a testigos, asegurándose de que los supervivientes supieran quien era el responsable. No obstante nadie en Raam ha conseguido identificar al asesino, y ha obstaculizado cualquier intento posterior por parte de Abalach-Re y sus templarios de detener los asesinatos.

## Objetivos

A primera vista, parecería que el asesino escoge a sus víctimas al azar. No existe mucha conexión entre las víctimas, aunque alguna evidencia sugiere que el Hoja Negra no es tan solo un asesino en serie suelto por la ciudad, sino en su lugar un profesional dedicado. La cosa que los objetivos tienen en común es un ascenso rápido en su posición; recientemente cada una ha adquirido algún nivel elevado de popularidad o de influencia política. Sin embargo más allá de este indicio, poco explica porque fue escogido un objetivo. No todo el que consigue alguna mejora en la posición es asesinada por el Hoja Negra de Raam, sino que el asesino escoge sus víctimas exclusivamente de ese grupo.

El Hoja Negra ha matado a templarios poderosos, a líderes de la Alianza Velada, a nobles y maestros del Camino, a líderes de casas mercantes, a visitantes influyentes de otras ciudades



estado, a infiltrados de las tribus de esclavos y líderes insurgentes, e incluso a gladiadores que han alcanzado cierta fama. El único habitante poderoso de Raam que aparentemente no tema al Hoja Negra es Abalach-Re misma. Alguien en la ciudad comenta que el asesino actúa según mandato de la reina hechicera, pero esta creencia es rápidamente contrarrestada -si ella necesita a alguien muerto, lo haría con sus propias manos, como ha hecho muchas veces antes.

Quizás hablando sobre sus motivos, el Hoja Negra de Raam parece escoger objetivos con el fin de sembrar el máximo caos. Justo cuando una figura alcanza importancia y organiza algún tipo de base de poder, él o ella es eliminado. Se han generado disturbios por muchos de estos asesinatos, y grupos itinerantes de vigilantes (algunos enviados por los templarios, otros por grupos poderosos) han tirado abajo puertas e invadido casas en busca del Hoja Negra. Cuando el asesino golpea, en las semanas posteriores Raam es invadida por las acusaciones y la venganza, un estado de malestar que hace la vida más dura para cualquiera.

## El Disparo de Advertencia

Desde que el Hoja Negra comenzó a ejercer su negocio ante el público, ha mostrado una táctica que rápidamente ha sido conocido como un tipo de tarjeta de visita por adelantado. Un asesinato siempre es precedido, con días de anticipación, por un litera disparo de advertencia -una flecha alquímica disparada cerca del objetivo que arde con un brillante fuego púrpura, chilla con un alto gemido y deja un rastro de humo púrpura enroscado tras de sí. (Esta flecha es el único caso de magia conocida utilizado por el Hoja Negra; por lo demás los métodos del asesino no muestran ningún indicio de poder arcano). La flecha siempre aterriza cerca de la supuesta víctima, pero seguir el rastro de humo de vuelta a su punto de partida no revela ningún signo del disparador. Después de lanzar este disparo de advertencia, el Hoja Negra espera al menos tres días antes de

El Hoja Negra de Raam	Acechador de élite nivel 14
Humano natural Mediano, humano	2000 PX
PG 220; Maltrecho 110	Iniciativa +17
CA 28, Fortaleza 26, Reflejos 27, Voluntad 25	Percepción +16
Velocidad 8	
Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1	
Rasgos	
<b>Imparable</b>	
El Hoja Negra realiza las tiradas de salvación al principio y al final de su turno. Puede realizar una tirada de salvación para finalizar cualquier efecto de atontado, dominado o aturrido sobre él, incluyendo aquellos que normalmente una salvación no finalizarían.	
<b>Cambio de arma</b>	
Siempre que el Hoja Negra realice una acción estándar, puede guardar un objeto y extraer un objeto como acción gratuita.	
Acciones estándar	
⚔ Kukri (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 2d6 + 15 de daño.	
🏹 Arco largo (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 3d10 + 6 de daño.	
⚔ Ejecución (arma) ♦ Recarga cuando el Hoja Negra usa limpiar la zona	
Requisitos: el Hoja Negra debe estar esgrimiendo un kukri.	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura que conceda ventaja en combate al Hoja Negra); +19 contra CA	
Impacto: 6d6 + 13 de daño, más 7d8 de daño adicional si el objetivo no tienen a ninguno de sus aliados adyacentes.	

golpear, a veces tanto como una semana. Cuando llega el momento, el asesinato siempre tiene éxito, a pesar de todas las preparaciones. Nadie ha conseguido escapar de la ira del Hoja Negra.

🏹 Limpiar la zona (arma) ♦ Recarga cuando el Hoja Negra usa bomba de humo
Requisitos: el Hoja Negra debe estar esgrimiendo un arco largo.
Ataque: a distancia 5 (una, dos o tres criaturas); +19 contra CA
Impacto: 3d10 + 6 de daño, y el Hoja Negra empuja 4 casillas al objetivo, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final del siguiente turno del Hoja Negra.
Efecto: el Hoja Negra escoge a un enemigo que no fue objetivo de este poder. Ese enemigo le concede ventaja en combate hasta el final de su siguiente turno.
☁ Nube de humo (zona) ♦ A voluntad
Efecto: el Hoja Negra usa una bomba de humo en una explosión cercana 2. La explosión crea una zona que dura hasta el comienzo de su siguiente turno. La zona es de oscuridad total, y cualquier criatura aparte del Hoja Negra que entre en la zona o comience su turno aquí queda aturdida (salvación termina).
Acciones de movimiento
Maniobra táctica ♦ Recarga 🔄 🔄
Efecto: el Hoja Negra se desplaza a su velocidad.
Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +14, Dungeons +16, Sigilo +18, Hurto +18
Fue 14 (+09) Des 23 (+13) Sab 19 (+11)
Con 20 (+12) Int 17 (+10) Car 09 (+06)
Alineamiento caótico maligno
Idiomas común
Equipo armadura de cuero, kukri, arco largo, 20 flechas, 5 bombas de humo

## El Refugio de la Hoja

Sin saberlo la gente de Raam, el Hoja Negra posee un escondite en la ciudad, una fortaleza subterránea donde puede permanecer durante semanas o meses. La entrada este refugio esta bien oculta y protegida por numerosas trampas, y todavía nadie se ha tropezado con ellas. Una vez dentro, un intruso desprevenido no iría muy lejos sin ser antes capturado o eliminado por las diversas defensas de la fortaleza. Aunque no mágicas, las trampas en el refugio son complicadas, sugiriendo que su creador posee un conocimiento extenso de ingeniería y arquitectura.

El lugar esta atravesada por pasillos secretos y vías de acceso. El Hoja Negra sabe que esta jugando un juego peligroso, y sin capacidad mágica propia debe confiar en su astucia, precaución y planificación para mantener a raya a los enemigos. Cualquiera que consiga ubicar el refugio sería un amenaza importante, y el asesino haría cualquier cosa para asegurarse de que puede contrarrestar y eliminar al invasor -o huir, si se enfrenta a un fuerza abrumadora.

## PARA EL DM

### UTILIZANDO AL HOJA NEGRA

El Hoja Negra de Raam principalmente esta pensada como un antagonista para conducir a los aventureros a la ciudad estado de Raam. El asesino supone un gran factor X que soltar en una campaña existente, sembrando la duda y la confusión tanto entre los héroes como entre sus enemigos. También puedes tejer una gran aventura alrededor de una confrontación con el asesino.

Una forma para crear tal enfrentamiento requiere preveer el conflicto con un par de sesiones por adelantado. Comienza dejando caer el nombre del asesino en una conversación con habitantes de Raam: quizás un tendero en tono de broma avisa a los aventureros sobre que vigilen su espalda ante el Hoja Negra, o un ladrón describe un asesinato espeluznante como

recuerdo de su trabajo. Después de que los aventureros haya ganado unos pocos niveles, el Hoja Negra elige como víctima a su patrón (o a uno de sus poderosos aliados), asesinando a la persona mientras el grupo esta lejos en una aventura. Lanzados al caos que aferra a la ciudad tras el asesinato, los héroes tienen poco tiempo para cazar al asesino. Para cuando la arena se aclare, no pueden encontrar ninguna pista sobre el Hoja Negra. Después de realizar otra aventura (quizás una que les aleje para luego hacerles regresar a Raam) el disparo de aviso del Hoja Negra anuncia a uno de los aventureros como su próximo objetivo. En lugar de esperar a que el asesino golpee, permite a los héroes descubrir la ubicación del refugio del Hoja Negra, proporcionándoles una oportunidad para atacarle.

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dragon Digital 409 (Eye on Dark Sun: The Black Blade of Raam)





## Un Vistazo sobre Sol Oscuro: Poder Desaparecido

Por Rodney Thompson

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustración por Adam Paquette

Los dioses del Athas antiguo están muertos -si alguna vez vivieron. Los habitantes del mundo quemado de Athas no poseen concepto de lo que es un dios, aparte de las historias plantadas en sus mentes por los malvados reyes hechiceros. No obstante en lo profundo de los desiertos, en ocultos reinos subterráneos, en las junglas de La Linde del Bosque y en otras lejanas y sin perturbar extensiones del mundo, quedan antiguos santuarios de un tiempo tan antiguo que es milagroso que sobreviva cualquier parte de ellos. Estos edificios antiguos una vez albergaron adoradores, aunque la magia divina -y por extensión, la verdadera divinidad- hace tanto que se marchó del mundo que los eruditos discuten si o no el poder divino llegó a existir. No poseen nada sobre lo que discutir excepto fragmentos de conocimiento vigilado por los reyes hechiceros.

Estos templos son pocos y están alejados entre sí; los exploradores que han visitado un templo del pasado lejano es improbable que visiten otro, ni siquiera que lleguen a descubrir la existencia de otros santuarios. Por supuesto, los reyes hechiceros intentan eliminar cualquier conocimiento de la ubicación de dichos templos, temiendo que lo que podría ser descubierto en su interior pudiera ser utilizado como un arma contra ellos. Las células de la Alianza Velada, como los reyes hechiceros, también intentan destruir tal conocimiento. Temen que podría haber otro desaparecido poder terrible durmiendo los eones en estos santuarios, cuya tiranía y poder haría palidecer al de los reyes hechiceros. Descubrir uno de tales lugares sagrados antiguos, y luego anunciar el descubrimiento,



es una buena foma para asegurarse de que los templarios y los agentes de la Alianza Velada vengan a cazarte.

El interior de estos santuarios antiguos ha sido tan borrados por los estragos del tiempo que poco verdadero conocimiento puede ser extraído de su exploración. En el mejor de los casos, los exploradores se convierten en saqueadores, consiguiendo unas pocas reliquias antiguas que vender como maravillas arqueológicas a nobles con intereses en el pasado. Los relieves, las estatuas y las tablillas han sido desgastadas por la arena, el calor y el viento, los tomos y pertrechos se han convertido en polvo hace siglos, y muchas construcciones se han derrumbado bajo los estragos del tiempo. El interior de esos templos antiguos son increíblemente peligrosos, debido a que son inestables y amenazan con derrumbarse a la mínima molestia.

No obstante a pesar de los peligros asociados a su descubrimiento y su exploración, los templos antiguos aún atraen a exploradores ansiosos por descubrir que los secretos que albergan. Aunque el inmenso almacenaje de conocimiento una vez contenidos dentro de estos templos hace tiempo que ha desaparecido, a veces los exploradores podrían descubrir un artefacto milagrosamente preservado en su interior. Normalmente, esto equivale a poco más que una curiosidad -quizás un libro preservado escrito en un idioma alienígena para Athas, estatuas de criaturas totalmente desconocidas o armas de metal tan decoradas y adornadas que son inútiles en combate. Sin embargo, en raros casos, un explorador podría descubrir un fragmento de verdadero conocimiento sobre el mundo antiguo, y esto es lo que más temen los reyes hechiceros.

## Dones Divinos de Athas

Cuando los aventureros se adentran en las profundidades de los templos hace mucho tiempo olvidados, podrían descubrir reliquias de una era pasada, joyas, gemas, armas y otras rarezas. No obstante puede salir con algo más. Ya sea poder divino verdadero o extraña antigua magia que la gente de Athas

no puede comprender, los vestigios de esa magia a veces se vinculan a aquellos que entran en contacto con ellos. Sin embargo, la magia es tan antigua y esta tan desaparecida que un explorador podría no saber que esta portando un fragmento de poder cuando sale de las ruinas antiguas. Luego, cuando esta magia vieja y debilitada se manifiesta, lo hace de una manera impredecible.

Los cuatro dones divinos de este artículo son ejemplos de tipos de fragmentos de poder divino antiguo que los héroes podrían descubrir cuando exploran los templos en ruinas de las edades antiguas. Estos divinos podrían ser los últimos indicios del poder divino en Athas, y puede servir no solo como recompensas para los jugadores sino como un gancho para aventuras futuras; un héroe imbuido con el poder divino podría ser blanco de un rey hechicero que desea robárselo. Alternativamente, recuperar un fragmento de poder de un templo podría ser el primer paso para traer la magia divina -y quizás a los dioses- de vuelta a Athas.

## Ecós de la providencia Nivel +18 Infrecuente

*Débiles susurros hablan sobre conocimientos y eventos tanto antiguos como prescientes.*

Niv. 18 85000 po Niv. 28 2125000 po

Recompensa alternativa: Don Divino

### Propiedades

- ◆ No puedes quedar ensordecido.
- ◆ Obtienes vista ciega 1 (2 mientras estes cegado).
- Nivel 28: Obtienes vista ciega 2 (5 mientras estes cegado).

### Poder de utilidad ◆ Diario (ninguna acción)

*Desencadenante:* Realizar una prueba de habilidad o una prueba de característica.

*Efecto:* Tira un d6. Con 3 o más, trata el resultado del d20 como si hubieras obtenido 20 más el resultado del d6.

Nivel 28: Trata el resultado del d20 como si hubieras obtenido 20 más dos veces el resultado del d6.

## Ascuas de la divinidad Nivel +9 Infrecuente

*Un olvidado poder cálido y ardiente arde dentro de ti, desvelando a lo oculto y surgiendo para quemar a tus enemigos.*

Niv. 09 4200 po Niv. 29 2625000 po

Niv. 19 105000 po

Recompensa alternativa: Don Divino

### Propiedades

- ◆ Obtienes visión en la penumbra.
- ◆ Cuando tires una tirada de salvación contra un efecto de daño continuo que inflige daño por fuego o radiante, tira dos veces y utiliza cualquier resultado.

### Poder de ataque (Fuego, Radiante) \* Diario (ninguna acción)

*Desencadenante:* utilizar un poder de ataque a voluntad e impactas al menos a un objetivo.

*Efecto:* tira un d6 por cada objetivo al que impactes. Con 3 o más, el objetivo también sufre daño continuo 5 por fuego y radiante.

Nivel 19: daño continuo 10 por fuego y radiante.

Nivel 29: daño continuo 15 por fuego y radiante.

## Destellos de la fe Nivel +4 Infrecuente

*Un sentimiento de reverencia benevolente, tan diferente al que exigen los reyes hechiceros, te llena y sostiene.*

Niv. 04 840 po Niv. 24 52500 po

Niv. 14 21000 po

Recompensa alternativa: Don Divino

### Propiedad

- ◆ Tu cantidad de esfuerzos curativos aumentan en uno.

### Poder de utilidad (Curación) ◆ Diario (interrupción inmediata)

*Desencadenante:* descienes a 1 punto de golpe pero no mueres.

*Efecto:* tira un d6. Con 3 o más, recuperas puntos de golpe como si hubieras gastado un esfuerzo curativo, más puntos de golpe adicional igual al resultado del d6.

Nivel 14: los puntos de golpe adicional son igual al doble del resultado del d6.

Nivel 24: los puntos de golpe adicional son igual al triple del resultado del d6.

## El último aliento de los dioses Nivel +12 Infrecuente

*Una débil brisa gira a tu alrededor, los últimos jadeos de un poder hace mucho desaparecido mezclándose con tu propio aliento.*

Niv. 12 13000 po Niv. 22 325000 po

Recompensa alternativa: Don Divino

### Propiedades

- ◆ No necesitas respirar.
- ◆ Cuando te empuje, tire de ti o te deslice, puedes moverte 1 casilla menos de lo que indique ese efecto.

Nivel 22: Puedes mover 2 casillas menos de lo que indique ese efecto.

### Poder de ataque ◆ Diario (ninguna acción)

*Desencadenante:* descienes a menos de 1 punto de golpe.

*Efecto:* tira un d6. Con 3 o más, empujas 3 casillas a cada criatura adyacente a ti.

Nivel 22: puedes empujar 5 casillas a cada criatura adyacente a ti.

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dungeon Digital 408 (Eye on Dark Sun - Faded Power)



# REINOS OLVIDADOS





## Un Vistazo Sobre Los Reinos de Ed Greenwood: El Truco de Jalander

Por Ed Greenwood

Ilustración por Patrick McEvoy

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Hasta hace poco, Mathym Jalander era un comerciante como muchos otros -un vendedor acosado, con menos energía de la que una vez tuvo, intentando ganarse la vida en tiempos cada vez más difíciles por cualquier medio que pudiera. Ahora es un hombre buscado, en la clandestinidad y desesperado por cambiar su nombre y cara (esto último tal vez utilizando las tan comentadas “máscaras de piel viviente”, si puede encontrar una).

Lo que le hacía diferente de los miles de comerciantes menos infames es la manera de enriquecimiento que descubrió recientemente y puso en marcha: el engaño que ha llegado a ser llamado el Truco de Jalander.

### El Problema

Tarde o temprano, las ciudades que crecen rápidamente se enfrentan a un problema: Las cosas que eran construidas en la misma época se desgastaban más o menos al mismo tiempo. Calles enteras de adoquines, sin mencionar todas las tejas (o grietas o techos) de las casas, necesitaban ser reparados aparentemente a la vez.

Excepto por edificios que están vacíos o se han derrumbado sobre las calles, los arreglos de los edificios de propiedad privada debían ser financiados por los bolsillos de sus propietarios. Sin embargo, las calles, alcantarillas, bombas y canales públicos, muros de la ciudad y cosas parecidas eran responsabilidades de la ciudad. Y cuando eran necesarias reparaciones generales, eso normalmente significaba nuevos impuestos o una subida de los mismos.



Tales situaciones -y los impuestos- recientemente han llegado a muchos lugares en los Reinos. En Cormyr, Sembia y las ciudades independientes de Ankhapur, Puerta de Baldur, Milvarune y Procampur, se han impuesto rígidos aranceles de importación sobre el vino y las bebidas espirituosas. En algunos casos, estos aranceles equivalen a una pieza de plata por botella, 2 piezas de plata por barrilete y 4 piezas de oro por tonel; en otros, son una medida del coste de la carga total y puede ascender hasta un 20 por ciento.

Estos impuestos han reducido drásticamente los beneficios de todos los que importan vinos y bebidas espirituosas, y tales pérdidas han -como es costumbre- alentado una clara recuperación por el contrabando.

### La Solución

Los contrabandistas que engañan abiertamente a las autoridades arriesgan mucho. Se enfrentan a lesiones o la muerte si combaten a los cumplidores de la ley; aumento de los costes de sus preparativos para el subterfugio; y multas, pérdidas de bienes, prisión o exilio si son atrapados y juzgados por sus acciones. Los contrabandistas tampoco desean probar lo que los comerciantes de Amn llaman el “camino de los tontos impacientes” -reunir amigos con espadas para asaltar las cámaras del tesoro y apoderarse de grandes cantidades, volviéndose así ricos (o quizás perseguidos o muertos) durante la noche.

Así, como los funcionarios del tesoro que en silencio roban una pieza de cobre aquí y una pieza de cobra allí durante años y se va enriqueciendo lentamente, los contrabandistas prudentes prefieren métodos más sutiles. Nada pasa desapercibido para siempre, pero un truco que se extiende durante más de una década puede permitir a los que lo ejecutan retirarse ricos (y, si son inteligentes, a otros lugares lejanos).

En el caso de los aranceles por el vino, uno de los contrabandistas prudentes es el comerciante Mathym Jalander



de Marsember. Finalmente la desgracia le alcanzó, pero su truco es uno verdaderamente creativo que aún sigue siendo utilizado de forma beneficiosa por otros. Jalander descubrió un nuevo uso para las propiedades absorbentes del roudan (Nota: en ingles roouddan, de traducción imposible, algo común en Greenwood), una voluminosa hortaliza conocida como el “nabo rojo de Proskur”.

En todo el Mar de las Estrellas Caídas, una hortaliza parecida al nabo, llamado el roudan es un elemento básico de la dieta de los campesinos, un espesante en guisos y una base para el pienso que alimenta al ganado (sin mencionar un ingrediente ardiente en cervezas caseras si se deja fermentar). La hortaliza se conserva mucho y bien cuando se protege del calor y el sol, así que puede durar el invierno si se almacena en un sótano bien fresco, enterrado en un establo o guardada en un granero compartimentado cubierto con paja. Es considerado un alimento principal por las guarniciones, guardianes de despensas y marineros debido a resiste a la podredumbre y se puede comer crudo. Para alguien que posee un cuchillo afilado para pelar su dura piel exterior y una forma para sazonar su mas bien pulpa sin sabor, un roudan es un comida que se puede transportar. Por todas estas razones, grandes cantidades de hortalizas son importadas hacia lugares costeros alrededor del Mar Interior y no pagan ningún impuesto.

Ahora, si se pudiera ocultar el vino grabado con altos impuestos dentro de productos alimenticios a granel sin ningún impuesto...

## El Truco

Como exactamente Jalander dio con el método de utilizar roudanes para absorber vino es un tema que nunca ha comentado. Debe haber experimentado en secreto durante más de una temporada para encontrar un abultado cargamento que pudiera servir como un esponja para el vino, sin fugas o revelar de otra forma a los inspectores lo que estaba transportando, y

no echar a perder o perder gran cantidad del vino en el proceso.

Ocultar objetos de valor en -o bajo- cargamentos abultados ha sido intentado muchas veces en el pasado. La mayoría de los funcionarios de la ley poseen luces brillantes (lámparas equipadas con escudos reflectores que intensifican su resplandor), largos barras de sondeo y sabuesos de buen olfato (perros rastreadores y una variedad de otras criaturas, desde ratas entrenadas a tressym) que descubren el contrabando tarde o temprano.

En el caso del vino, los recipientes fabricados con piel son demasiado frágiles, y los barriletes demasiado difíciles de esconder (aunque la gente ha intentado flotar pequeños barriletes cerrados con brea en los fondos de grandes barcos), así que el vino de contrabando termina en pequeños viales de cristal lisos. Estos recipientes también son caros, y los funcionarios de la ley los buscan. Un escondite clásico para tales viales es una capa de cargamento falso o adicionales construido sobre la cubierta real, la cual cubierta con roudanes. A veces, los viales están ocultos dentro de roudanes ahuecados, los cuales cuando están listos para ser cosechados (discernible cuando su piel cambia del rojo brillante a un apagado, marrón rojizo) son ovoides y tan grandes como la mano de un hombre y tan espesos como su puño.

Desde hace tiempo se sabe que los roudanes son muy absorbentes. Alcanzan su tamaño de maduración albergando grandes cantidades de agua, lo que explica porque no pueden crecer en climas secos y como pueden ser inducidos a adoptar otros sabores (siendo hervidos o empapados durante un largo tiempo en agua o caldo especiado). Jalander descubrió que pueden coger vino, mantenerlo sin fugas, ser tratados para impedir que los sabuesos de buen olfato olfateen fácilmente el vino, y más adelante hacer que abandonen su cargamento, produciendo vino que no ha cambiado de forma significativa el color o el sabor.

La absorción es mejorada quitando con agua la suciedad de

los roudanes y poniéndolos en remojo en agua a la temperatura adecuada (tan caliente como la sangre humana) durante medio día más o menos. Entonces son sacados del agua, hacerlos rodar suavemente sobre arpillera para hacer que se desprendan de la humedad, y sumergidos en cubas o recipientes de poca profundidad con vino. Un roudan de buen tamaño medio puede albergar justo menos de la mitad de una botella de vino. Se necesita casi un día para “desvanecer” un gran barrilete de vino, con una medida suficiente de roudanes, y la absorción es más rápida si los nabos son tocados por la luz del sol, aunque un muy fuerte calor brillante evaporará algo del vino.

Entonces llega el paso crucial en eliminar el olor persistente del vino de las hortalizas. Los roudanes son hechos rodar en harina, harina de maíz o arena -no necesitan ser cubiertos o revestidos; frotarlos o pasarlos una y otra vez por un pequeño cuenco de harina es suficiente -y dejarlos secar durante un día. Entonces son adecuados como transportadores de vino.

Si un roudan en este estado se come crudo, el vino es catado fácilmente, pero sólo existe intoxicación si el comensal engulle rápidamente una cantidad que no es adecuada para un humano adulto. El ganado que alimenta de roudanes “de sótanos” se emborracha. Si un roudan cocinado se come, no existe intoxicación y ningún vino se filtra, pero la hortaliza tiene un sabor agridulce, habiendo sido alterado por el vino de una forma que a algunos les gusta y a otros aborrece.

Después de que los roudanes son importados y guardados en almacenes, son hecho pasta -aplastados en una prensa o estrujados a mano- y el vino mana. La pasta puede ser utilizada para cocinar; retiene el sabor agridulce, el cual normalmente es contrarrestado por la pimienta y otras especias fuertes.

Si los roudanes fueron envueltos en arena, el vino debe ser filtrado a través de un fino tejido de tela; de otros modo, sencillamente es recolectado y embotellado. El vino que ha sido almacenado en roudanes no dura mucho o bien en pellejos o barriletes.

Los débiles vinos rojos a veces se agrian cuando son tratados como nabos de esta manera, pero el proceso intensifica el color y el sabor de vinos fuertes caros y populares. Jalander se hizo muy rico pasando de contrabando tales bebidas espirituosas hacia Cormyr.

Su riqueza pronto demostró ser explicada. Para cuando su truco fue descubierto, poseía varios barcos para huir, lejanas posesiones a las que escapar y propiedades locales que continuaban enriqueciéndole desde lejos. (Los alquileres de estas propiedades son pagados a agentes sembianos, y alguien -ni humano ni varón, así que obviamente no Jalander- aparecía de vez en cuando en Saerloon para cobrar el dinero). Todo lo que la Corona de Cormyr recuperó en lugar de sus ingresos perdidos fue la modesta, afectada por la humedad casa y tienda del comerciante en una calle secundaria en Marsember. Las autoridades no están al tanto de otras posesiones locales o alquileres que son recolectados en su nombre.

El paradero actual de Jalander se desconoce. Ha sido visto en todas partes desde Aguasprofundas a Telflamm, desde Var el Ahogado a las minas al norte del Mar de la Luna, pero informes más fiables le sitúan en algún lado en Tethyr o en las Espesuras del Vilhon. Los cortesanos del Tesoro Real en Suzail estiman que su riqueza es “por encima de las 500.000 monedas de oro” y han prometido compartir un diez por ciento de cualquier cosa recuperada (más tierra y una exención del diez por ciento de todos los impuestos) a cualquier caza recompensas que traiga a Jalander de vuelta “vivo y que probablemente se mantenga así durante una temporada más o menos, pero no necesariamente entero”. Como resultado, mucha gente armada ha estado buscando a Mathym Jalander, y continúan haciéndolo de forma muy enérgica.

## El Futuro

A partir de este escrito, el destino de Jalander es desconocido en los extensos Reinos Olvidados. Sin embargo, la torpeza (quizás deliberada) de los cortesanos de la Corona en desvelar este truco ha llevado a la gente del Reinos del Bosque, Puerta del Oeste y Sembia (que es por lo que estos detalles aparentemente se han extendido) a darse cuenta de que pueden intentar el mismo truco con venenos, pociones mágicas y algunos de los perfumes más sutiles -todas sustancias sometidas a altos impuestos, de importación ilegal que demandan un alto precio. Parece probable que los experimentos se están llevando a cabo en docenas de sótanos, almacenes y torres de magos.

De hecho, el joven Señor Istrel Bramacuernos (el cuarto hijo del actual patriarca de la casa noble cormyta) fue descubierto intentando utilizar roudanes para absorber bebidas espirituosas de fuerte destilación. Se le dio una orden real para desistir pero se libró de peores consecuencias porque estaba operando dentro de las fronteras de Cormyr y afirmó estar solo interesado en evitar que se rompieran las botellas cuando llevaba sus bebidas alcohólicas en largas cacerías o grandes cabalgadas -de ningún modo en el contrabando. Incluso algunos Magos de Guerra le creyeron.





## Un Vistazo Sobre Los Reinos de Ed Greenwood: Máscaras de Piel Viviente

Por Ed Greenwood

Ilustración por Spikytiger y Marta Dahlig

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

A menudo utilizado por proscritos y otros seres buscados por las autoridades o ciudadanos privados vengativos, la jaod, o “máscara de piel viviente” es una criatura sin inteligencia que se adhiere a la piel de mamíferos de sangre caliente y vive en simbiosis con su huésped. Un portador o servidor puede moldear una jaod para que así su apariencia superficial sea alterada de formas limitadas. Por ello, una jaod puede aumentar el pecho de uno, reemplazar dedos perdidos o una extremidad, rehacer el torso o -de lejos el uso más popular- servir como una marcara facial viviente a largo plazo.

Llamada así por Rinthrin Jaod, un sabio de Cimbar que estudió a estas criaturas en un pasado lejano, los jaods han servido durante mucho tiempo como espías de una deidad o quizás un dragón, enviados a vigilar desde lejos -o así teorizó Rinthrin. En la naturaleza, una jaod parece una irregular, joroba moteada de barro o corteza poco más grande de un pie de diámetro. En textura, porosidad, flexibilidad y calor, recuerda a carne humana. A pesar de las docenas de relatos de campamento que afirman lo contrario, las jaods no poseen ojos, bocas (con colmillos u de otro modo) o retráctiles tentáculos aferrantes.

Una jaod puede sentir la luz, el calor, las vibraciones y las alteraciones en el aire causadas por el movimiento próximo, y puede detectar la presencia cercana de vida de sangre caliente. Nadie piensa que las jaods pueden razonar, pero algunos creen que pueden recordar a las criaturas con las que han estado en prolongado contacto directo. Algunos postulan, debido a los experimentos de Rinthrin con jaods, que las jaods muy cerca una de otra (a menos de veinte pies o así) pueden sentir la



presencia de la otra (dirección y distancia) gracias al olfato.

Los gases atraviesan sin problemas a una jaod y no le afectan. Debido a esto, una jaod que cubre una cara permite al anfitrión a respirar como si no estuviera allí. De un anfitrión, una jaod necesita fluidos, o en su lugar la oportunidad de utilizar los fluidos corporales del anfitrión a través de sí mismo, captando sangre fresca y expulsando la sangre utilizada. Este proceso permite a la jaod obtener oxígeno y liberar sus pocos desechos de vuelta al flujo. Estos desechos no son tóxicos para la mayoría de vida de sangre caliente.

En la naturaleza, una jaod se adhiere a un árbol, una espesa mancha de musgo o a la piel de una criatura viva. Aunque puede reptar a lo largo de superficies no resbaladizas (capaz de trepar formaciones de rocas y hielo natural), se cree que una jaod abandona a un anfitrión moribundo y trepa a un árbol para esperar a la llegada de una criatura de igual tamaño o mayor. Cuando se acerca un anfitrión potencial, la jaod cae sobre la criatura, o si la criatura se rasca contra el tronco de un árbol en el que descansa una jaod, se traslada durante el proceso de rascado.

Mientras esta adherida a una planta, una jaod pueden recurrir a su savia y absorber agua de lluvia u otra humedad como la bruma o el rocío, pero algunos eruditos sugieren que los desechos de la jaod que almacena dentro de la planta anfitrión, lentamente la enferma.

Una jaod separada gradualmente de su anfitrión se vuelve amarilla y desarrolla una costra gris. A medida que el tiempo pasa, se seca, lo que rompe la costra al tiempo que la jaod huye de ella. Sus toxinas corporales se acumulan en la capa más externa, de la que luego huye. Sin embargo, una jaod separada de su huésped tarda bastante tiempo en morir, y muchas de ellas entran en una especie de sueño y sobreviven durante décadas o siglos. Cuando un huésped se convierte en una criatura no muerta, un jaod adherido muere inmediatamente.

Una jaod nace cuando un padre jaod crece lo suficiente para

dividirse en dos o más hijos pequeños, quienes instintivamente se rehúyen, separándose rápidamente. Estos hijos aumentan lentamente y existen durante siglos. Después de que una jaod joven alcanza una masa estable, permanece en ese tamaño, creciendo solo para sanar heridas y reemplazar perdidas de masa corporal, hasta que una activación desconocida hace que aumente de repente de masa y se divida en hijos.

Las jaods necesitan abundante sangre, savia o agua para crecer. También necesitan luz solar -no luz de lámparas o luz de fuego (y las llamas las dañan, infligiéndoles doble daño)- y sustento proporcionado por pelo o piel. En la mayoría de los caos, este pelo o piel proviene de un huésped, pero también puede provenir de la ropa, una manta, pieles almacenadas para la venta o alguna otra fuente no viva. Las jaods disuelven y absorben estos materiales para aumentar su masa corporal según sea la necesidad.

## Creando Piel Falsa

Un huésped humano u otra criatura inteligente utilizando una jaod como un aumento de cuerpo escoge un lugar en su cuerpo al que se adhiere la jaod, “pinta” ese sitio con su propia sangre, coloca a la criatura en el lugar deseado para luego hace que se pegue allí tocándola con alcohol. La jaod absorbe la sangre y se pega a la carne (o tejidos expuestos) que esta tocando, causando en el huésped una sensación que ha sido descrita como olas calmantes de hormigueo reptante.

Si el portador de una jaod desea alterar la apariencia de la jaod para hacer que se parezca a la carne humana, y moldearlo, moja o salpica la superficie exterior de la jaod con más alcohol, lo que hace que la jaod se vuelva flexible. Puede ser moldeada tirando y aflojando como si fuera barro blando, así que el portador (o un ayudante) puede moldear una nariz, mejillas, una barbilla o similares a través de la manipulación manual. Un raspador, un cuchillo o un filo duro de un objeto a mano puede alisar a la jaod, y los maquillajes o polvos (especies, polvo, tintes secos



y en polvo de todo tipo, arena o mugre) pueden teñirlo para encajar con la piel del cuerpo al que se adhiere. Tal coloración es permanente hasta la siguiente aplicación del alcohol (como una bebida lanzada hacia la cara de un portador de una jaod en una pelea). Una jaod comienza a endurecerse después de entrar en contacto con el alcohol, así que una nariz formada por ella no se desprenderá; si se endurece demasiado mientras esta siendo alterada, la aplicación de más alcohol la vuelve de nuevo flexible durante unos breves momentos. El pelo añadido a una jaod puede crear cejas, vello facial, y más cuando es aplicada con una mano segura y paciente.

Si hay cerca un espejo, un buen retrato o un modelo, una persona puede modelar un jaod aumentado para obtener una estrecha semejanza a la cara o una parte del cuerpo de un individuo específico, creando una buena falsificación de unas orejas eladrínes para un humano, crear un aparente cambio de sexo, emular una herida, crear la apariencia de una condición de la piel, imitar ropa sencilla y mucho más.

## Viviendo con una Jaod

Una jaod absorbe alcohol, ácidos y venenos naturales sin daño, y los neutraliza para que así sus efectos no alcancen al huésped de la jaod. El alcohol aplicado a un jaod posee un efecto en particular (ver más abajo), pero no hace que ni la jaod ni el huésped queden intoxicados o sean más inflamables.

Las jaods desprenden un sutil, olor de corta alcance (sólo un puñado de gnomos, medianos y monstruos lo pueden detectar) que repele a los insectos. Las pulgas no viajarán en una jaod o un portador de una jaod, y otros insectos no obligados por la magia a atacar a una jaod o un portador de una jaod no picarán, morderán o aterrizarán en una. Contrario a las leyendas, las jaods no confieren protección mágica a sus portadores, ni absorben (o sufren) considerable daño físico que de otro forma dañaría a sus huéspedes. Una jaod que esta extendida sobre los ojos de un portador le ciega de forma normal, pero una jaod confiere visión



en la oscuridad cuando recubre ojos sanos.

Retirar una jaod es indoloro cuando se utiliza primero alcohol para aflojar la jaod, después de lo cual el portador o un amigo de confianza pueden comenzar un proceso lento de desplazamiento suave mientras sigue aplicando más alcohol. Si una jaod es arrancada rápidamente y por la fuerza de su huésped, la jaod no sufre daño, pero el huésped sufre por el proceso. Debido a las cientos de conexiones diminutas que la jaod crea con las venas y arterias de su huesped, ser retirada por la fuerza hace que estas conexiones desgarren la piel, creando un momento de intenso, agudo dolor. El antiguo portador entonces pierde sangre (sufrir 1 de daño) y se desangran un poco (daño continuo 1) hasta que alguien pueda tratar la herida. Después de una retirada forzosa, una herida de carne viva, como erupción cutánea de color rojo púrpura cubre la zona donde la jaod estuvo adherida durante un día después de la retirada a no ser que el antiguo huésped busque curación.

## Leyendas de las Máscaras Vivientes

Las verdades conocidas sobre las jaods son bastante raras, pero las historias que se han extendidos sobre ellas de hecho son extrañas. Los relatos más extravagantes sobre las jaods afirman que son malignas criaturas depredadoras que sutilmente controla a aquellos a los que se han unido. Se supone que cada una obliga al portador a buscar y atacar a un potencial anfitrión más fuerte para que así la jaod pueda trasladarse a esa criatura. Algunas historias dicen que las jaods absorben recuerdos, sangre, energía y las almas de sus huéspedes.

Como resultado de estas historias, ciertas o no, cierta gente teme a las jaods y huyen de ellas o buscan destruirlas nada más verlas, y unos pocos buscan ávidamente capturarlas para que así puedan utilizar a las criaturas contra enemigos. Un relato habla sobre un hombre que lanzó una jaod a la cara de un enemigo en una pelea de taberna, después de lo cual la jaod “enfurecida” devoró la cara contra la que se estrelló en “menos tiempo en que

tarda un hombre condenado en gritar”. Al menos un mago dice que esta historia podría ser cierta, ya que se encontró con una Maga Roja renegada merodeando por los bordes de la Espesura de Vilhon que había perfeccionado conjuros que se liberaban a través de pequeñas bestias vivas, las cuales se lanzaban contra los objetivos.

Una afirmación realizada por muchas historias es cierta: Por cualquiera que sea la razón, estas “máscaras vivientes” son cada vez más numerosas.

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dungeon Digital 192 (Ed Greenwood's Eye on the Realms - Masks of Living Flesh)



## Un Vistazo Sobre Los Reinos de Ed Greenwood: Los Ojos Parpadeantes de Rhauron

Por Ed Greenwood

Ilustración por Julie Dillon

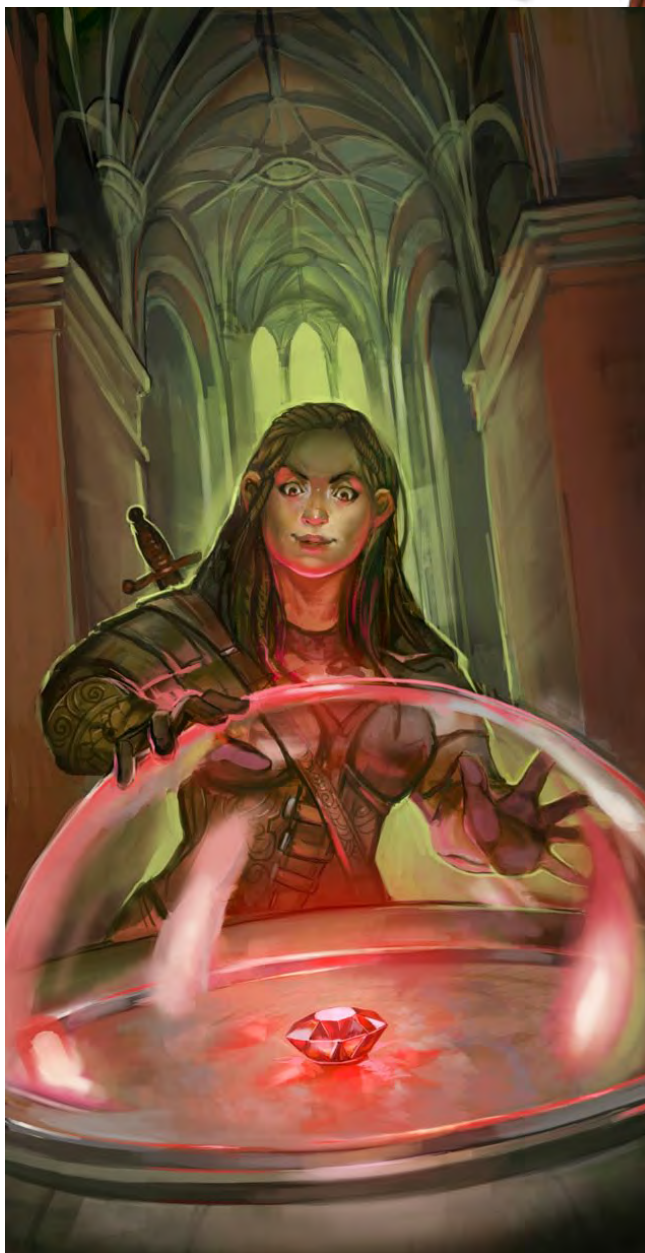
Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

En las interminables conversaciones de taberna de los Reinos, entre los adornados informes de dragones, calaveras voladoras que susurran perdición, agraviados desafortunados que se alzan desde la muerte para buscar venganza, y las últimas imbecilidades y excentricidades de los reyes, un nuevo asunto ha aparecido: muchos murmuran sobre “gemas parpadeantes” que brillan cuando son tocadas, para luego fundirse en las palmas o dedos de aquellos que las están sujetando -a no ser que las gemas sean inmediatamente arrojadas lejos y evitadas.

Historias de joyas que se convierten en dragones, magos malignos sonrientes o incluso desconcertada gente desaparecida hace mucho que han sido encarcelas en forma de gema durante años siempre ha abundado, pero todos estos informes sobre las gemas parpadeantes comenzaron al mismo tiempo -hace cuatro veranos- y comparten similitudes, incluyendo el hecho de que aquellos en los que las gemas “se funden” posteriormente se comportan de forma diferente; casi siempre comienzan a viajar, como si buscasen o persiguiesen a alguien -y normalmente terminan con asesinando a una persona en particular.

Es como si alguna desconocida consciencia maligna este detrás de las gemas, utilizándolas para cambiar a desafortunados al azar en asesinos inconscientes.

La entidad tras las gemas sigue siendo un misterio. “Rhauron” sencillamente es un nombre que un bardo atribuyó a “el que controla las gemas parpadeantes”, probablemente para hacer recaer las sospechas sobre ese nombre que deseaba involucrar.



(Algunos dicen que el bardo era el vagabundo Lothlyn Arngoblet, y que el Rhauron al que vilipendia es Asgandur Durharuron de El Corazón del Refugio del Dragón en Proskur, un posadero que le enfureció por hacerle tocar para una fiesta, pero que luego rechazó pagarle la paga acordada).

## Gemas Parpadeantes

Todas las gemas parpadeantes son translúcidas, claras (esto es pura y libre de incorporaciones), gemas facetadas de tamaño inusualmente grande pero no inmenso. De acuerdo con el guerrero aventurero Drunn Bruldeiran de Crimmor, quien presencié a una fundirse en la palma de un asustado mercader de caravanas Calishita, son “tan pequeñas como la articulación lejana del pulgar de un hombre grande, a menudo el doble de grande e impresionante”. Los informes las identifican como varios tipos de piedras, desde rubís y zafiros hasta esmeraldas y diamantes.

Elminster ha presenciado este método de lanzar magia siniestra antes y explica que las gemas portan encantamientos invisibles. Si una de ellas es sostenida por una mano desnuda por cierto tiempo por un mamífero vivo (si los juramentos conflictivos y los informes creíbles tienen que ser creídos, lo que es “durante un tiempo” varía ampliamente de piedra a piedra), el conjuro en la gema se activa. Si la piedra es sostenida con guantes u a través de otras sustancias que impiden un contacto directo de la gema con la piel, la activación no tendrá lugar.

Una piedra activada parpadea, (emite un breve, radiante pero no cegador, brillo silencios o luz blanca), luego comienza a “fundirse” en el cuerpo del manipulador (quien no siente nada de nada mientras la gema se hunde en la piel).

Cuando tiene lugar el parpadeo, el manipulador posee un instante -no más- para dejar ir la gema y evitar ser afectado por la magia (si esto tiene lugar, el encantamiento se calma a espera del siguiente contacto directo de la gema con la piel). Si la piedra es soltada o lanzada a ciegas, este acto podría ser lo



suficientemente rápido, pero si el manipulador intenta arrojar la piedra en una dirección determinada o hasta cierta distancia, el contacto casi siempre ha sido demasiado largo; la gema afectará al manipulador.

La fuerza del efecto de las gemas parpadeantes aparentemente variar de manipulador a manipulador, de gema a gema, y la duración del contacto (fugaz, unos pocos instantes, o durante todo el proceso de fusión, el cual según Brulderian dura “un lento recuento verbal de tres”).

## Esclavitud de las Gemas

Cuando un gema parpadeante se funde en el cuerpo de alguien, la persona experimenta una monetaria sensación de caída, inmediatamente adquiere un matiz azul púrpura en los bordes de su visión, y luego la cara de un (probablemente totalmente desconocido) humano aparece vividamente en la mente: la primera visión de la persona que la víctima tiene que cazar y matar.

La imagen mental de la cara persiste en la parte trasera de la mente de la víctima, siempre manteniendo a la víctima al tanto de su objetivo pero no de forma molesta para ser una distracción en el combate, en el lanzamiento de conjuro o en otras actividades.

Si el contacto con la gema fue demasiado breve para que se fundiera, entonces no habrá sensación de caída, y el tinte azul púrpura y la visión de la cara aparecerán una vez, para luego parece que desaparece de la conciencia; después de eso, la posible víctima queda libre de todos los efectos de la gema.

Cuando una gema parpadeante se funde en alguien, esa persona debe realizar una tirada de salvación con un penalizador -4 para expulsar todos los efectos de la gema excepto aquellos descritos anteriormente, además de una sola repetición: la visión de la cara entrara brevemente en la mente de la persona durante un momento de ocio al día siguiente.

Si falla la tirada de salvación, después la persona verá la cara

misteriosa una vez al día. Después de que hayan pasado cuatro días, esta visión llegará acompañada junto a un sentimiento de urgencia de que la víctima debería llegar hasta esta persona (aunque no se dará el paradero).

La víctima continuará viendo brevemente y diariamente la cara, y en el octavo días de ser afectado por la gema, la visión de la cara aparece en una escena mostrando la morada o la ubicación del dueño de la cara. La víctima no podría darse cuenta de que edificio o lugar es, pero cuatro días después la cara aparece de nuevo, y entonces la visión “se aleja” para mostrar el cuerpo al que la cara pertenece, luego tirada incluso más hacia atrás para mostrar la morada o la ubicación una vez más antes de desaparecer una vez más.

Cada cuatro días posteriores, la víctima recibe una breve, silenciosa visión de la cara, seguida por una escena de su dueño viajando si esa personaje se esta moviendo, o más visiones de donde puede ser hallado el dueño si no se mueve. Las visiones posteriores mostrarán más detalles sobre el diseño de la vivienda, sus defensas si existen, y a veces llaves de puertas o distintivos necesarios para entrar, y equipo, armas mágicas o tesoros que podrían ser necesarios para conseguir el asesinato, acompañados por incluso urgencias más fuertes de dirigirse hacia el dueño de la cara -pensamientos ahora acompañados por una creciente necesidad de matar a la persona.

Un ritual de Eliminar Aflicción finalizará estos efectos de la gema de forma instantánea y permanentemente. De otro modo, continúan hasta que la víctima de la gema muere, el objetivo perece (sin importar como) o una tirada de salvación con éxito es realizada para eliminar los efectos de la gema.

## La Historia Subyacente

Las gemas buscan cambiar a sus víctimas hacia esclavos de un lejano (en algún lado en Laerakond occidental) psiónico rebaño de esclavos (ver Poderes Psiónicos, thrallherd), el cual envía las visiones y se extiende para controlar brevemente las mentes de

sus esclavos.

En cada intento de control, a un esclavo se le permite una tirada de salvación -con un penalizador -3 en el primer intento, un -2 en el segundo, -1 en el tercero, ningún penalizador para el cuarto, un bonificador +1 para el quinto, y así sucesivamente. Cualquier tirada de salvación con éxito finaliza la esclavitud, haciendo se recibe una última visión de la cara al día siguiente (entonces todos los efectos de la gema terminan para siempre).

El primer intento de control llega un mes después de la fusión de la gema, si el esclavo ha ignorado las visiones (todavía no ha realizado intentos de viajar hacia o de buscar al objetivo). El fin de todo intento es hacer que el esclavo viaje para intentar alcanzar (o cazar) al objetivo.

Si un esclavo intenta encontrar a su objetivo sin ser controlado, no se realiza ningún intento de control hasta que el objetivo es localizado -pero en ese momento, rechazar o retrasar el ataque por cualquier razón acarreará otro intento de control.

Cuando el objetivo y su objetivo están cerca, el oscuro, frío intelecto de la misteriosa entidad tras las gemas fluye hacia la mente del esclavo y dirige su intento de asesinato al que no le importa nada la vida o el futuro del esclavo, pero le importa mucho asegurarse de que el objetivo muera, sea destrozado más allá de la recuperación, y no tenga oportunidad de huir o de un rescate mágico. Si el objetivo esta bien protegido por guardias o el esclavo tiene pocas posibilidades de atacar al objetivo el tiempo suficiente para matarlo, la entidad controladora hace que el esclavo se retire temporalmente.

Si la tirada de salvación contra este intento de control falla, el esclavo es controlado por la entidad de la gema durante el intento de asesinato, hasta el punto de o bien se realiza una exitosa retirada temporal del intento o se consigue un primer golpe contra el objetivo.

Después de que el esclavo o bien se retire o realice un primer golpe, se le permite otra tirada de salvación para romper su esclavitud y se abstenga de seguir atacando al objetivo. Si esta

tirada de salvación falla, el intento de asesinato continua.

Si el objetivo sobrevive al ataque del esclavo, y la entidad controladora intentó obligar al esclavo a perseguirle, el esclavo obtiene otra tirada de salvación. (Si la entidad orden al esclavo a retirarse e intentarlo en otra ocasión, no se permite ninguna tirada de salvación hasta la siguiente vez que la entidad intenta obligar al esclavo a atacar al objetivo).



## Objetivos de los Asesinos de Gemas

Solo recientemente algunos observadores han comenzando a sospechar la conexión o el elemento común entre los individuos que han sido asesinados por esclavos de las gemas parpadeantes: Toda esta gente recientemente ha huido del continente ampliamente conocido como Laerakond (para la mayoría de los que habitan en él) o Abeir retornado (para la mayoría de los relativamente poco Faerûnianos que conocen su existencia) y llegaron a Faerûn.

Específicamente, todos huían de un hombre (como acreedor, enemigo o rival) ampliamente descrito como el señor de un gremio en el Puerto del Crepúsculo de Tarsith, un solitario archimago de impresionantes poderes mágicos, o un poderoso inversor y sabio.

Algunos le conocen como Aranglamarr el Valiente, y otros como Belmoth o Glarymatar el Glorioso. (Hasta que se conozca su verdadera identidad, Elminster ha comentado que "Rhauron" le parece tan buen nombre como cualquiera).

Cualquiera que sea el verdadero nombre y naturaleza de este Laerkadonano, hechizó las gemas y las envió a Faerûn (aunque cómo y a través de quien sigue siendo un misterio).

Parece que Rhauron esta persiguiendo y eliminando a todos los que se han cruzado con él, y ha escogido este método para golpear a las personas que abandonaron su continente para huir de él.

Algunas personas importantes que recientemente han sido atacadas, pero han sobrevivido (normalmente matando a sus atacantes) bien podrían estar entre los objetivos de Rhauron. Desde entonces todos han huido o se han ocultado; supuestamente saben quien les persigue y creen que esta persecución continué. De acuerdo con los informes, cada mes aún aparecen una o dos gemas parpadeantes.

Aquellos que han huido de los intentos iniciales de asesinato y poseen pasados oscuros o misteriosos (y así podrían provenir de Laerakond) incluyen a Harengar Madroon de Athkatla (hijo del dueño de la famosa tienda de Curiosidades de Madroon), el rico mercader de gemas Haelor Hammantle de Aguasprofundas, y Alys Sakurth (una siniestra, de lengua afilada mujer que recientemente ha adquirido importancia en Selgautn como una rica comerciante de vinos y perfumes).

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dungeon Digital 193 (Ed Greenwood's Eye on the Realms - The Winking Eyes of Rhauron)





## Un Vistazo sobre los Reinos de Ed Greenwood: El Oro Merendil

Por Ed Greenwood

Traducción por Bowlesey (aka Humuusa)

Ilustración por Ben Wootten

Hace siglos, la familia Merendil fue exiliada de Cormyr por un intento de regicidio, sus tierras y riquezas embargadas por la Corona. Durante los años siguientes, atrevidos grupos intentaron repetidamente invadir determinados edificios reales y fortalezas lejanas, con sus líderes desapareciendo -probablemente teletransportados lejos- siempre que se veían obstaculizados. Surgieron leyendas sobre que buscaban “el oro Merendil” que los exiliados dejaron detrás cuando perseguidos en el reino. Los rumores afirman que los Merendil ocultaron su inmensa fortuna en diversos lugares en Cormyr. Sin embargo, cuando se dedicaron a este asunto, ni siquiera los Magos de Guerra pudieron encontrar alguna riqueza. Ahora, de repente los intentos por saquear estos edificios determinados han comenzado de nuevo...

### La Traición de la Casa Merendil

Hoy en día los cormyts recuerdan a la Casa Merendil como el culmen de la amablemente engañosa rica nobleza maligna, manipuladora y despiadada. Esta reputación proviene ampliamente debido a la traición astuta y las consumadas habilidades de actor de la Dama Ryndala Merendil, la entonces matriarca de la familia, quien en el 376 CV intentó que matasen al Príncipe de la Corona Azoun Obarskyr (luego el primer “Rey Azoun”).

Amedahasta, quien años después se convirtió en el segundo Alto Mago de Cormyr, jugó un gran papel en frustrar el plan de asesinato de la Dama Merendil (1). Poco después estaba



demasiado ocupada protegiendo a Azoun durante su guerra contra las fuerzas de Valashar para encargarse de los exiliados Merendil, quienes huyeron a Puerta del Oeste, para luego dispersarse hacia Amn, Sembia, Tethyr y muchas ciudades de la Costa de la Espada. Después de esto, muchos de los miembros más jóvenes de la familia Merendil adoptaron otros nombres y se casaron con la familias nobles de naciones lejanas a Cormyr.

Siglos después, la Dama Ryndala Merendil se convirtió en un ghazneth (2), una de las criaturas mágicas malvadas que pusieron en peligro a Cormyr. Para entonces sus descendientes habían prosperado en muchos lugares en los Reinos, compartiendo algunos rasgos generales: un ingenio agudo, éxito comercial, una aversión por un demasiado alto perfil público, una crueldad en el trato con cualquier se cruzase en su camino o se interpusiera en su camino -y un desprecio por la familia gobernante de Cormyr, la Casa Obarskyr. Para la mayoría de Merendil, la aversión se transformó en una evitación por el Reino Bosque en general.

### La Leyenda del Oro

Ocasionalmente, después del período de Azoun I, grupos de mercenarios contratados en diversos puertos del Mar Interior o en Amn por hombres usando nombres falsos y poseyendo mucho dinero para distribuir, viajaron a Cormyr haciéndose pasar por mercaderes. En unos pocos casos, se hicieron pasar por supuestos mineros y leñadores del Mar de la Luna, o peregrinos “atravesando” el Reino Bosque. Cuando llegaban a Cormyr, se reunían en lugares acordados, donde conocían a aquellos que les habían contratado. Estos líderes que pagaban proporcionaban armas y armaduras a sus fuerzas, para luego dirigirlos en asaltos nocturnos encubiertos sobre edificios pertenecientes a la Corona en fortalezas lejanas en las zonas olvidadas o fronteras de Cormyr, así como sobre otras zonas por todo el reino.

La mayoría de estos asaltos fracasaron, ninguno de ellos descubriendo algún tesoro, y ninguno de los supervivientes



de entre estos mercenarios contratados podían contar a los Magos de Guerra de Cormyr nada más que sus misiones eran proteger a sus líderes mientras los líderes buscaban llegar hasta ciertas habitaciones (conocidas de antemano solamente por los líderes) en esos edificios. Los Magos de Guerra interrogadores estaban seguros de que sus conjuros descubrirían cualquiera engaño, o al menos pruebas de compulsión mágica a no desvelar información o recuerdos destruidos mágicamente. No hallaron nada de eso, y están seguros de que los supervivientes en verdad no sabían que buscaban sus líderes. Ningún líder ha sido atrapado vivo -o al menos según se sabe, atrapado; siempre que la misión comenzaba a ir mal, los líderes desaparecían, teletransportándose lejos.

Para alrededor del 500 CV, en Cormyr había arraigado la creencia de que estas incursiones (siempre un tema de mucha especulación y cotilleo por todo el reino) eran obra de la Casa Merendil. Algunos pensaron que estos intentos eran esfuerzos para recuperar el “oro de la familia” oculto que los Merendil habían abandonado cuando fueron exiliados, pero que no había caído inmediatamente en manos de la Corona. Los relatos dicen que el oro fue de alguna forma oculto -a veces de formas inteligentes o extrañas. Algunos creen que el oro fue fundido y vertido en una delgada (¡o gruesa!) capa sobre los tejados que luego recibieron tejas nuevas sobre la capa de oro para ocultarlo. Otros rumores afirman que el oro fue vertido por dentro de muros huecos o utilizados completamente para llenar pasillos secretos existentes. El relato más extraño menciona que los pronto a ser exiliados ambiciosos virtieron el oro en pozos de desechos para llenarlos. En este relato, el oro comienza desde las tapas negras cerradas y se extiende cuatro pisos por encima hacia letrinas que luego fueron tapadas y ocultas en subsiguientes renovaciones.

Otros rumores insitían en que “el oro Merendil” era una denominación errónea, y los Merendil en verdad estaban intentando recuperar objetos mágicos poderosos, como por

ejemplo reliquias familiares demasiado grandes para llevarlas al exilio, o para el caso, transportadas a cualquier sitio, por cualquiera. Cualquier cortesano o Mago de Guerra que ha examinado los registros del momento, que ha tenido acceso a las investigaciones de incursiones más recinets o que tiene conocimiento de las extensas investigaciones realizada a principios de la carrera de Vangerdahast, pueden atestiguar el hecho de que nada mágico ha llegado a ser descubierto en ninguno de los edificios que los incursores asaltaron, más allá de las guardas y fundaciones conservadores corrientes, y unas pocas viejas piedras brillantes (fuentes de luz encantadas). Si alguno de estos incursores estaba buscando magia, esta desapareció antes de que entrasen allí.

Algunos sabios han propuesto teorías que sugieren que estas incursiones eran pruebas a la preparación de Cormyr contra rápidas invasiones de fuerzas pequeñas o golpes estratégicos, o un medio para burlarse o preocupar a los Obarskyr. La mayoría de cortesanos, nobles, sabios y Magos de Guerra por igual rechazan tales especulaciones haciendo referencia al momento de algunas



incursiones y la ubicación de otras. Afirman que si se pretendía alguna humillación, evaluación militar o molestar a la realeza, algunos momentos y lugares curiosos fueron elegidos para muchas de estas incursiones.

No obstante, el saber popular de “conocimiento común” en



Cormyr es que “los Merendil aún buscan su oro” en el reino, a través de pequeños grupos de gente despiadada que golpea de repente en la oscuridad -y que lo han estado haciendo durante siglos, y lo seguirán haciendo hasta que al final “lo consigan todo”.

## Algunas Verdades y Algunos Misterios

Cuando conversaba con ciertos cortesanos, sabios y heraldo, la Maga Caladnei dejaba caer ciertas palabras interesantes en sus últimos años (deliberadamente, asumen la mayoría que la conocieron). Algunas de estas palabras arrojaron luz sobre una buena cantidad de incursiones, desvelando que no tenían nada que ver con los Merendil. Algunos podrían haber sido sectarios que buscaba arrebatar o robar ciertos objetos -por ejemplo, “una espada que había derramado sangre en batalla, mientras era esgrimida por un Dragón Púrpura de Cormyr”- para usar en rituales. Otra razón podrían involucrar mercenarios contratados por nobles traidores para eliminar testigos u otros que podían traicionarles antes la Corona. Estos asesinos contratados luego “cubrían” los asesinatos haciéndolos pasar como bajas entre los defensores en un lugar atacado. Las incursiones también podrían haber sido ejemplos de luchas internas entre cábalas de nobles o mercaderes o sociedades secretas rivales, quienes eliminan rivales cuando pueden hacer pasar tales asesinados como “una consecuencia desafortunada de una incursión en busca del oro Merendil”.

Nada de esto significa que las incursiones preparadas por la Casa Merendil (a través de intermediarios) no sigan teniendo lugar. De acuerdo con algunos Altos Caballeros actuales del reino, tienen lugar. El actual servicio de información cormyra ha identificado a algunos de los patrocinadores de incursiones recientes, pero ha estrechado sólo a posibles objetivos o blandos de las incursiones, sin identificar específicamente quienes son los líderes tras estas incursiones.

Algunos de estos patrocinadores (todos los cuales poseen sangre Merendil) son: el cetrino, tartamudo, astuto inversor e importador Drost Haellandlyth de Saerloon (y anteriormente de Puerta del Oeste); el despiadado envenenador y consumado espadachín (y “profesor de la espada para los ricos”) Ilmur Guldurgran de Athkatla; y Saerathra Merendil, una melosa seductora de pelo negro azabache (famosa por ser inmune a muchos venenos) que ha enviudado, se ha casado y ha enterrado a no menos de once maridos ricos, y esta trabajando con el duodécimo (3).

## Informes y Conocimiento de la Familia

El conocimiento de la familia Merendil insiste en que los Merendil, en los primeros días de Cormyr, se encontraron con un dragón e hicieron un pacto con él. El dragón -de un tipo sin registrar en los relatos familiares- era muy anciano, increíblemente débil, y un gran mago por propio derecho. A cambio de aumentar ampliamente su tesoro, así como vigilar ese tesoro para no ser descubierto y robado mientras la Corona enviaba grupos a explorar y cartografiar cada esquina del reino, el dragón entregó a los Merendil viales de su propia sangre que había encantado. De acuerdo al saber, estos viales y sus contenidos son (de alguna forma mágica) invisibles a la mayoría de conjuros detectores de magia conocidos por los humanos. Además, si un vial es bebido por alguien, supuestamente la magia de dragón hechizada hacia a la personaje mucho más fuerte físicamente y tan resistente como un joven de sangre caliente, mientras que al mismo tiempo extendía su duración de vida en este estado aumentado durante décadas. Además, después de que los efectos de la sangre de dragón desapareciesen, un bebedor se derrumbaba, se retorcia y moría rápidamente a no ser que pudiera encontrar otro vial u otro medio mágico de prolongar su vida.

El conocimiento de la familia también afirma que algunos Merendil han bebido esta sangre de dragón y han vivido muy largas y vigorosas vidas. Alatheia Merendil, una malévola hedonista que pasaba la mayoría de sus días seduciendo a los ricos de Athkatla, aparentemente prosperó durante casi trescientos años antes de marchitarse literalmente y morir en los brazos de un sorprendido joven marido (el cuarenta y tres, dicen algunos Merendil, aunque no estaba al tanto de muchos de sus predecesores).

Algunos miembros de la familia también creen que el dragón vive en las mentes de los Merendil que han bebido su sangre. Susurrando lo que sabe en sus cabezas, o influenciándoles o controlándoles totalmente durante breves periodos cuando lo desea. Esto se da como justificación para las actividades y hechos extraños de ciertos miembros de la familia: Están llevando a cabo los deseos del dragón por algún fin misterioso. Otros Merendil descartan esto como un rumor supersticioso que a veces es fomentado deliberadamente por aquellos que desean evitar la responsabilidad por sus propias acciones.

Esta es la idea de lo que un Mago de Guerra, un tal Jallask Downtlurk, comunicó, pero desde entonces otros Magos de Guerra ha escrito comentarios que acompañan a su informe. Uno de ellos, Talannath Turward, ha visitado encubiertamente Aguasprofundas una vez o seis, y su comentario dice: “Curiosamente, existe una Dratha Murrndrul viviendo en el Barrio del Castillo, llevando la vida de una vidente “guía de la vida cotidiana” para niños de alta cuna aburridos y damas ricas. Al menos tres funcionarios del Palacio me han contado que una vez trabajó como dama de compañía para enviados y cortesanos, y en aquellos días se hacía llamar Andurlatha Merendil. Tiene dos hijos, el mayor llamado Dragonard Merendil y el más joven llamado Sangreverdadera Merendil. Más bien una línea larga para ser una mera coincidencia, ¿no?”.

Un informe más antiguo, de Mountarn Harrowsar, un Mago de Guerra ahora muerto que sirvió bajo Vangerdahast, dice

que Braeskur Hammerlath, un hace tiempo muerto “mercader común” de gran riqueza y conocida ascendencia Merendil, que vivía en Tashluta pero que durante toda su vida transportó muchas mercancías a Cormyr occidental, una vez fue espiado por un sirviente. Este tipo observó a Hammerlath arrodillado y rezando ante una estatua de un dragón, utilizando las palabras “Oraundalaghhaumatalattor, Amigo de Todos los Merendil, ¡concedeme el éxito!”.

Y finalmente, existe este comentario de un actual Alto Caballero que utiliza sólo el nombre encubierto (5) de Bowsar: “En la Extensión del Mago me cruce con un hombre siniestro famoso en Aglarond por haber retado a magos Thayanos en una batalla de conjuros, que eran conocidos como los Sirvientes de Oraunntar. Aparentemente Oraunntar es un dragón que se mueve sin ser visto, pero susurra a las mentes. ¿Podría ser donde llegó la sierpte Oraunn de3 los Picos del Trueno?. Curiosamente, he escuchado a varios mercaderes que un hombre de pelo negro y ojos negros que vestía túnica de mago y portaba un bastón ornamentado, ahora lejos de la Extensión, recientemente ha explorado los bosques más desolados de las islas sin habitar de este región por algún razón desconocida para ellos. Dijo que se llamaba Luskurl Merendil -y les contó que se asegurasen de repertírselo a cualquier cormyta con quien se encontrasen”.

Un actual Mago de Guerra del alto rango cuyo nombre aparentemente no ha sido compartido añadió, según las palabras de Bowsar: “Claramente, un problema sin resolver nos espera aquí. Recomendando que se tomen acciones al respecto”.

Ahora mismo, esa acción -y cualquier reacción- se encuentra ante nosotros.

## Notas

1. Consulta Comyr de Ed Greenwood y Jeff Grubb (Timun Mas, 2001).

2. Consulta las novelas Las Siete Plagas de Troy Denning (Timun Mas, 2001) y La Muerte del Dragón de Troy Dennin y Ed Greenwood (Timun Mas, 2002).

3. Las aficiones de Saerathra incluyen contratar magos para temporalmente cambiarla de forma para que si pudiera experimentar la vida como una serpiente, una araña o un halcón. Recientemente conversó con uno de tales magos que después vendió lo que he había escuchado a un Mago de Guerra antes de huir del continente de Faerûn y cambiar permanentemente su nombre y forma habitual. Ese Mago de Guerra (Jallask Downtlurk, anteriormente de Marsemeber) escribió un informe que, aunque aún secreto, aparentemente ha sido examinado -o al menos discutido- por varios cortesanos actuales.

4. El sabio Dwalish de Athkatla, cuya especialidad es la raza dragón y todo lo relacionado con ellos, comenta que se sabe que un dragón de tono blanco llamado “Oraundalaggaumtalattor” estableció su guarida en los Picos del Trueno, con los primeros avistamientos registrados a principios del 176 CV (aunque existen muchos registros élficos anteriores hablando sobre este dragón). Fue visto por última vez en la región en el 1226 CV. Dwalish hace hincapié en dos cosas: que una falta de avistamientos no significa que Oraundalaghhaumtalattor este muerto, y que “tono balnco” significa justo eso: el dragón posee (o poseía) un piel blanca pero bien no podría pertenecer a la especie conocida comunmente como “dragones blancos”. De igual modo que el Dragón Púrpura de Cormyr adopta su color del emblema heráldico, Thauglor, no era de la especie “púrpura” sino un dragón negro cuya piel cambió de todo debido a su gran edad. Durante gran parte de su vida, Oraundalaghhaumtalattor fue popularmente conocido como “Oraunn”, un nombre que le gustaba y alentaba a ser utilizado.

5. Los Altos Caballeros de Cormyr utilizan “nombres encubiertos” (un término más antiguo para eso era “nombres escudos”) cuando siguen en misiones encubiertos, especialmente cuando esta tarea les lleva lejos de Cormyr por largos periodos de tiempo. A diferencia de otros reinos (como Amn, Sembia y Tethyr), Cormyr no alientan a la reutilización de nombres encubiertos por una serie de agentes a lo largo de los años.

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dragon Digital 409 (Ed Greenwood's Eye on the Realms: Merendil Gold)





## Un Vistazo sobre los Reinos de Ed Greenwood: La Pintura Encantada de la Residencia Muchosescudos

Por Ed Greenwood

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustración por Chris Seaman e InertiaK

Un rico mercader sembiano ha estado comprando muebles de calidad para su recién consturida nueva mansión campestre. Entre ellas, adquirió muchos grandes cuadros viejos en subastas de los hogares de compañeros sembianos que están pasando tiempos difíciles o han muerto. Siempre que la luz de la luna toca uno de dichos cuadros, monstruos extraños surgen de él. ¿Es un portal?. Si lo es, ¿a donde?. ¿De donde provienen?. ¿Quién lo pintó, y porqué?. ¿Y porqué todos los intentos de destruirlo han tenido consecuencias mortíferas?.

### Las Desgracias de Malthus Traganther

La dardrane (1) de Malthus Traganther refleja muchos relatos sembianos de éxito personal. Él es un enérgico empresario sin escrúpulos más de esa nación que puede cambiar rápidamente las inversiones cuando ve una oportunidad y quien ha alcanzado la riqueza varias veces. Aunque perdió la mayoría de sus posesiones durante estos éxitos siempre que sus riesgos sobrepasaban la prudencia, finalmente consiguió amasar una colección impresionante de tierras, edificios e inversiones antes de retirarse de las más volátiles -y personalmente peligrosas- prácticas mercantiles.

En el caso de Traganther, su éxito incluyó la importación de barriletes de mejillones ahumados a las mesas sembianas desde las muchas islas pequeñas y puertos que rodean al Mar de las Estrellas Caídas; una carrera larga y muy deslucida como terrateniente en las ciudades sembianas de Saerloon, Selgaunt



y Yhaunn; e ideando varias brillantes aleaciones suaves (y por lo tanto maleables y de corta duración) para utilizar en la joyería y como adornos para armaduras. Los mejillones no le granjearon ningún tipo de enemigo, pero en la Sembia urbana, las otras dos actividades le granjearon la cuota corriente y esperada de enemigos. A pesar de esto, generalmente es considerado un hombre honesto e incluso un hombre simpático en los círculos sociales sembianos (2).

Aunque la reputación de ser un sencillo obeso viajero siempre se ha relacionado con Traganther, reforzada por sus modales bruscos y su vestimenta cotidiana (la cual refleja una costumbre de vestir ropajes prácticos en lugar de seguir la moda). Evidentemente molesto por esta etiqueta, cuando Traganther iba a construir “la mayor casa donde pasaré el crepúsculo de mía días” (3), siguió diligentemente y energicamente una senda bien recorrida, comprando muebles de estilos antiguos pensados para hacerle parecer próspero “dinero viejo” en vez de recién llegado a la riqueza. Para los ojos inculsto de un extranjero que visistate la mansión, Malthus Traganther parecería haber nacido en la riqueza, el éxito y la educación en vez de ser un temerario ladrón de riquezas. Por supuesto, en Sembia, tal ostentación no engaña a nadie y es aceptada comunmente en los tratos diarios -y de hecho va en contra una reputación baja o de patán, debido a que se considera que el pretendiente actua como un “verdadero sembiano” (4).

Como la mayoría de sembianos, cuyos gustos en el arte son temporales, Traganther consideró las subastas como una forma práctica de conseguir muy deprisa los suficientes grandes cuadros que iban necesitando sus paredes. Lo hizo bien, adquiriendo arte de segunda mano de los muertos, moribundos y aquellos caídos en desgracia. Reunió retratos de mujeres hermosas y guapos hombres de aspecto saludable que podían hacerse pasar por los antepasados; escenas inspiradoras de grandes batallas; bellos paisajes de bosques iluminados por la luz de la luna adornados con unicornios y amables manifestaciones de deidades silvanas;

y las interpretaciones habituales de encuentros legendarios entre dioses y mortales. Aquellos contratados para decorar la nueva brillante Mansión Muchosescudos de Traganther -y bien pagados para hacer que no pareciese ni brillante ni nueva- la admiraron como excelente, y en especial sus cuadros como una delicia para los ojos.

Una de los cuadros más reales pero sorprendentemente menos dramático tiene el tamaño de la puerta de entrada para una gran casa alta agundina: el ancho de un gran carromato comercial terrestre, y un poco más alto que su ancho. Muestra una brillante visión de un camino campestre recubierto de musgo a la luz de la luna, alejándose del espectador y girando ligeramente hacia la derecha mientras recorre un camino de inmensos árboles viejos hacia el corazón de un denso bosque. Por arte de magia, un truco de la técnica del pintor o vegetaciones fosforescentes, la senda captura algo de la luz de luna que atraviesa los árboles, iluminando el tramo visible más lejano con un brillo suave donde uno esperaría que reinase una penumbra profunda. Aunque no se puede ver ningún pájaro o bestia en el cuadro, ni ninguna sugerencia de movimiento, hay algo que llama la atención sobre la escena, algo que capta el ojo y la atención. Presumiblemente cautivó a Tragandther, quien insitió en comprar personalmente todos los cuadros en vez de confiar la adquisición a cualquier otro factor, como los “capasfinas” contratados por muchos sembianos para decorar sus casas.

El cuadro no esta firmado, un lienzo extendido sobre un tabla sobre un marco cuidadosamente elaborado con madera dalash de Tashalar. Tanto el artista como los pigmentos que utilizó son desconocidos para todos los que han examinado la obra, la que parece ser de creación bastante reciente (cuarenta veranos o menos). Su marco adorando es incluso más nuevo. El cuadro fue colgado en una gran habitación trasera en la planta baja de la Residencia Muchosescudos, la cual estaba pensada como un relajado espacio informal para conversar, jugar a cartas e incluso leer. En ese momento, la cámara era lo que aún sigue

siendo: una vacía zona de almacenaje para los muebles aún no transportados a las habitaciones sin acabar donde se supone que finalmente acabarían.

La construcción de la mansión fue como la seda hasta el final de la búsqueda de Traganther de muebles, cuando su recién adquirido arte fue colgado -y comenzó el problema. Estos acontecimientos han sido descritos en todo tipo de relatos frenéticos por los diversos obreros, sirvientes de Traganther y transeuntes, pero puede ser resumido como sigue:

Siempre que la luz de la luna toca la faz del cuadro (5), los monstruos saltan fuera de él. El lienzo no dañado y no posee agujeros, pero las bestias aparecen en mitad del aire directamente enfrente de él, moviéndose como si acabasen de saltar a través, y caen o corren por el suelo. Surgen múltiples monstruos, a menudo tres o cuatro pero a veces hasta ocho; los primeros dos de ellos siempre son el mismo tipo de criatura, pero el tercero y el resto son de todos de tipo diferente (tanto el uno del otro y de la pareja inicial). Hasta ahora, catorce de tales apariciones han sido observadas en la Residencia Muchosescudos, y cada una ha ofrecido monstruos diferentes a todos los incidentes previos.

Los monstruos llegan furiosos o nerviosos, normalmente hambrientos, y hasta ahora han matado y devorado a seis pintores, dos carpinteros y un criado de puertas (6). Han herido a una doce más, haciendo que se extiendan rumores preocupantes y dificultando a Traganther contratar obreros y sirvientes de reemplazo. La criatura más feroz que ha surgido hasta el momento ha sido un grell, pero algunos criados de puertas de Traganther supervivientes dicen que cosas peores bien podían haber huido para recorrer Sembia en lugar de enfrentarse y combatir a los guerreros humanos que, a medida que ha pasado el tiempo, cada vez estaban mejor preparados para recibirlas (7).

## Saqueadores al Rescate

Las respuestas iniciales de Traganther a los monstruos merodeadores fueron demasiado débiles para defender su hogar, sin importar cuan bien armase y equipase a guerreros locales, soldados retirados y matones. Se realizaron intentos por destruir el cuadro arrojándole lanzas, esgrimiendo espadas o con antorchas encendidas arrojadas contra el lienzo, pero todos acabaron con heridos o muertos. Algún tipo de magia protege al cuadro y la pared tras él, así que ningún ataque nos les causa daño a ninguno de los dos sino que es instantáneamente devuelto al atacante: el arroja lanzas golpeado por su propia lanza, el pirómado quemado por su propia antorcha y así sucesivamente. Las bajas incluso se extendieron a los albañiles que intentaron destrozarlo desde detrás de la pared de la cual colgaba el cuadro; sus huesos fueron destrozados por los golpes de sus propios martillos. Finalmente el nervioso Malthus Traganther contrató a los Saqueadores de Brundabuld, un grupo pequeño pero veterano de mata monstruos y autodenominados guardianes de yelmo duro (8) de Selgaunt, para librar su mansión casi finalizada de las bestias que la habían invadido.

Se rumorea que Erich Brundabuld posee sangre gnomas en su linaje: Aunque es un fornido hombre de huesos robustos, sus rasgos se parecen a los de la gente pequeña. Insultado y constantemente desafiado debido a su apariencia, se convirtió en un valiente guerrero despiadado conocido por sus rápido ingenio. Creó un capaz grupo leal de mercenarios que apodó los Saqueadores, quienes disfrutaron de dos décadas de éxitos como guardaespaldas y hojassintimidadoras (9) de alquiler para los ricos de Sembia. Los Saqueadores han aumentado y han tenido el éxito suficiente como para que Brundabuld los dividiese en dos “banderas” (fuerzas operativas separadas) por derecho propio solo unos meses antes de que Traganther los contratase. Brundabuld envió a su incipientes Segunda Bandera, bajo el mando de su compañero de armas de confinaza Urstur Arthade, a la Residencia Muchosescudos.



Arthade desplegó a sus guerreros en tres grupos. Dos de los grupos vigilaban puertas específicas para que así asilaran las habitaciones inmediatamente alrededor del cuadro del resto de la mansión. Un tercer grupo de guerra comenzó explorando el resto de la Residencia Muchosescudos durante cinco días y noches, teniendo gran éxito, para luego descansar al día siguiente antes de entrar en la zona vigilada para intentar verselas con el cuadro. El grupo fue inmediatamente superado por una estampida de bestias que masacraron a todos los guerreros y luego destruyeron las puertas vigiladas, las dos partes asigandas a los Saqueadores, y los pocos sirvientes que aun estaban en la mansión. A la mañana siguiente, los monstruos estaban recorriendo los terrenos, y nadie podía ni siquiera acercarse a la Residencia Muchosescudos.

## El Resumen de Salkron

Desesperado, ahora con los monstruos amenazando las carreteras cercanas y haciendas adyacentes, Traganther contrató a Morrus Salkron, un extremadamente rico mago de Ordúlin (10), para destruir el cuadro -o al menos llevarlos lejos de su hacienda. Salkron lanzó varios conjuros escudriñadores, observando desde lejos la Residencia Muchosescudos, y aconsejó a Traganther que contratase matamonstruos veteranos y los colocase bajo su mando. Con su magia, podía localizar e identificar a las bestias y dirigir a los aventureros para acercarse, acorralarlas y eliminarlas con el menor peligro para ellos. Esto se llevo a cabo, y en una decena Salkron había conseguido habilmente la eliminación de todos los monstruos huidos que pudo hallar. (Existe un acuerdo general de que algunos huyeron a los más anchos Reinos y presumiblemente sobrevivieron).

Entonces Salkron apretó el anillo de aventureros alrededor de la Residencia Muchosescudos y los dirigió en una cuidadosa infiltración y ocupación, hasta el peligro estuvo otra vez confinado a la misma zona vigilada que los infortunados Saqueadores habían establecido. Luego el mago se trasladó a



una de las torres de la mansión de Traganther, junto con ciertos tomos de conjuros y varios recipientes de sustancias alquímicas y rarezas, preocupado con la experimentación mágica avanzada, y realmente se puso a trabajar.

Cuatro días después, surgió para entregar un informe a Malthus Traganther que llamó su resumen del asunto. En él, identificó el cuadro como un engendro de las profundidades transformado -una bestia consciente y sensible que puede crear monstruos a voluntad, hasta los límites de la masa y la energía vital de lo que consumió. Aunque este no era un engendro de las profundidades corriente; ni la criatura sin mente normalmente hallada en ruinas desoladas y cuevas de las tierras salvajes, sino una astuta amenaza inteligente. Se le había arrebatado mágicamente su movilidad, pero antes de eso, había recibido una formidable mejora: un aura mágica nueva y permanente que reflejaba la magia hostil -y la mayoría de ataques físicos- de vuelta a su procedencia.

Salkron especuló que la transformación de la criatura en un cuadro inmóvil podría haber sido realizada por un poderoso mago Zhentarim, y creía firmemente que su mejorada inteligencia y reflejo de ataques fueron obra de Usandur del Valle de la Cicatriz. Unos pocos magos, el cléro de Mystra y los

sabios de lo arcano saben que varias docenas de engendros de las profundidades fueron así modificados por el mago hace mucho muerto para servir como guardianes en su torre ahora desaparecida (la cual fue destrozada y saqueada por Maalthir de Colinaslejanas hace décadas). Se creía que estos “engendros guardianes” había sido del todo destruidos en el ataque a la torre por parte de Maalthir, pero persisten rumores sobre que el Zhentarim utilizó conjuros para escamotear a algunos de ellos mientras comenzaba la batalla mágica -dejando una enorme brecha en las defensas de Usandur, lo que le permitió a Maalthir triunfar rápidamente y fácilmente, en una batalla que no se esperaba que ganase.

## Fracaso y Aflicción

Un Traganther horrorizado estaba más que dispuesto a pagar a Salkron para que encerrase y eliminase mágicamente al engendro guardián de la pintura. Salkron se embarcó en el intento, sólo para caer de alguna forma bajo el control de la criatura y convertirse en su agente. Sin aviso, arremetió contra Traganther con sus conjuros, matando al mercader pero perdonando a su joven familia (quienes entonces estaban en Saerloon, la ciudad de donde provenía Traganther). La familia rápidamente contrató a un grupo aventurero cormyta llamado la Compañía del Oskrisk (11) para destruir el cuadro y reclamar la Residencia Muchosescudos, pero Salkron los destruyó con facilidad. Por ellos los Traganther contrataron a un grupo mercenario más caro proveniente de Puerta del Oeste (el Agujón Rojo, liderado por Alandanthier “Barballamenate” Flors) para lograr la misma misión -y el mago alegremente también los destruyó.

Entonces Salkron se dedicó a matar y robar a muchos sembrandos, aparentemente ajustando cuentas por parte del engendro guardián y recopilando ciertos objetos para algún tipo de misión mágica que deseaba que llevase a cabo (posiblemente una mejora adicional). Esta actividad asutó a los Traganther

supervivientes a huir del país a lugares desconocidos; a medida que continua, un gran círculo de sembianos se han empezado a preocupar. Recientemente Salkrorn no ha sido visto merodeando por Sembia, pero su destino -y el del cuadro monstruo escupidor de la Residencia Muchosescudos- hasta el momento sigue sin saberse.

## Notas

1. Una “dardrane” es un término utilizado por bardos y juglares, que significa “la historia de vida, hasta ahora, de un mortal aún vivo”.

2. Lo que realmente demuestra la audaz crueldad y el rencor de otros comerciantes sembianos.

3. Estas palabras son extraídas de las invitaciones escritas que Traganther envió a los constructores sembianos que deseaba contratar para trabajar en la Residencia Muchosescudos. Apodó a su mansión por los cientos de altos escudos con puntiagudos extremos cónicos, todos pintados brillantemente (y erróneamente) con diseños heráldicos, que adquirió en un almacén en Telflamm por un “pequeño puñado de monedas” y pensados para colgar en cada espacio en blanco de la pared una vez que los demás muebles estuvieran en su sitio. Nadie sabe si Traganther pretendía afirmar que eran las armas de sus antepasados o familiares, o caballeros que había vencido o matado en combate, o (como maliciosamente sugirió uno de los albañiles) socios comerciales que había inducido al suicidio.

4. Sembia posee una nobleza no oficial de poderosos, cultos y ricos que se burlan de la nobleza empobrecida de otras naciones que heredan en lugar de ganarse su alta posición, por lo que la necesidad, la incompetencia y la simple y pura locura es tolerada. En Sembia, tales cualidades liderarían a una rápida ruina.

5. No cada noche de luz de luna, ni cuando la luz de luna inunda otras partes de la habitación.

6. Un criado de puertas es un criado doméstico uniformado, llamado así debido a que normalmente está situado en una

puerta de una cámara. Normalmente realiza recados de recoger y transportar y entrega mensajes. Un “anancriado” es o bien el criado de puertas jefe de una casa o, en una mansión muy grande (o palacio o castillo), la cabeza de un equipo de criados de puertas. Podríamos llamar mayordomo a tal sirviente.

7. Traganther armó a las sirvientas después de los primeros ataques, situó guardias en puertas estratégicas en un intento por aislar y descubrir el punto de entrada de los monstruos, además de contratar guerreros bien armados para desplegar barricadas y trampas. Finalmente se volvió hacia los Saqueadores de Brundabuld.

8. Los Saqueadores se anuncian orgullosamente como guardianes de yelmoduro. Este término urbano sembiano hace referencia a guardaespaldas altamente capacitados que poseen su propia armadura completa y están acostumbrados a luchar con ella, poseen experiencia demostrable en el campo de batalla, han matado en público sin vacilar -y están orgullosos de todo esto y desean que sus clientes sembianos lo sepan. El nombre dice, “Somos profesionales, disciplinados, asesinos agresivos que podemos seguir ordenes”. Un yelmoduro de ejemplo es un asesino o un miembro de una fuerza de choque contratado, mientras que un guardián yelmoduro protege a una persona, una cargamento, un objeto valioso o un edificio de una forma permanente.

9. “Hojaintimidatoria” es un término que posee muchos matices en su significado, desde “agresivo borracho normalmente armado” al significado empleado aquí: una pagada fuerza a pie de matones armados utilizados no solo para vigilar legalmente personas y propiedades, sino también como fuerza de choque utilizada para atacar a rivales o enemigos. Este último tipo de hojaintimidatoria es un transgresor de la ley contratado para perpetrar robos, incendios, asesinatos, raptos o vandalismo.

10. Las riquezas de Salkrorn provienen de la piscifactoría que posee, en una poca conocida ubicación en las tierras altas de Sembia. En su docena o así de estanques, cría peces que son

ahumados con licores a través de su propio proceso secreto y vendidos a precios muy altos a los mejores restaurantes sembianos.

11. Un oskrisk es una criatura que se cree mítica, aunque algunos magos malignos recientemente han transformado a prisioneros vivos, esclavos o sirvientes en oksrisk. En la heráldica, se muestra como un guardián parlante con la forma de una puerta que puede hacer asomar un largo cuello parecido al de un dragón con mandíbulas hambrientas (y retrae este apéndice, sin dejar rastro de él). Algunas leyendas insisten en que el oskrisk muerde y proyecta una saliva que ralentiza las extremidades de los mamíferos durante breves periodos de tiempo.

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dragon Digital 408 (Ed Greenwood's Eye on the Realms - The Enchanted Painting of Manyshields Hall)





## Un Vistazo Sobre Los Reinos de Ed Greenwood: Los Señores Salvajes

Por Ed Greenwood

Ilustración por Patrick McEvoy

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Antaño, los nobles de Aguasprofundas se enorgullecían arrogantemente de sus linajes y derechos de nacimiento. Pocos podían casarse con los nobles sin ser engullidos por las costumbres y adornos de la nobleza, y los nobles rechazaban a aquellos que rehuían actuar “de forma más noble que los sucios comunes”, como una gazeta afirmó. A aquellos considerados indignos se les podía cerrar la puerta literalmente en sus narices, descubrir que los señores las damas les daban la espalda en vez de hablar con ellos en las funciones públicas, y no recibir invitaciones a fiestas, banquetes y reuniones de la alta sociedad. En estos días antiguos, incluso una gran riqueza no podía comprar un título o un asiento en las altas mesas de la mayoría de los nobles.

No obstante los tiempos cambian, la armadura inflexible se rompe y las costumbres se desvanecen. En estos días, los mismos sucios plebeyos una vez rechazados por los nobles ostentan cada vez más títulos agundinos -pero solo aquellos plebeyos que amasan una riqueza suficiente para comprar estos títulos puede lograr esta posición. Durante una periodo clave de tiempo, casas nobles con un título familiar cayeron en tiempos difíciles debido a inversiones fallidas, aumento de deudas y otras calamidades, y cada una tuvo que tomar decisiones duras. Según lo veían, sus elecciones eran vender posesiones o títulos, o dedicarse al comercio. Su objetivo era conseguir suficiente dinero para pagar todas sus deudas y retirarse a cualquier otro sitio, como en las tierras altas de Tethyr o en pabellones de caza al norte de Sembia. Ya que la mayoría de ellos no poseían habilidades útiles más allá de la capacidad de -malamente- de



enseñar danza o esgrima o “buenas costumbres”, vender tierras y títulos se convirtió en su mejor opción. Unos pocos mantuvieron sus mansiones y ahora viven en Aguasprofundas como monjes solitarios, saliendo sólo por la noche para comprar alimentos en el Barrio del Muelle o adquirir una breve comida en el Barrio Sur.

Algunos de sus sustitutos, los ricos que han comprado títulos, están encantados -y de ser capaces de formar parte de la nobleza. Estos señores y damas nuevas son tan excéntricos, extravagantes y orgullosos como sus predecesores.

Pero otros escogen una senda diferente -la de los llamados “hoja salvaje”.

### Los Privilegios Oficiales de la Posición

La Aguasprofundas de antaño tenía su cantidad de libertinos y hojas salvajes cuando las setenta y seis familias nobles honraban a la ciudad, y cada una de ellas podía citar los escudos de las otras y conocer las caras de los patriarcas y matriarcas de todas las casas nobles. En un momento dado, de seis a nueve jóvenes nobles caídos en desgracia tenían problemas con la Guardia o con los gobernantes

Señores Enmascarados -o peor, eran rechazados o señalados por la nobleza superior. Sin embargo, en estos días, casi cada comprador de un título que tiene un hijo lo suficientemente mayor para caminar pueden amargamente identificar a al menos un “hoja salvaje” en su familia.

Aunque algunos hijos e hijas nobles son rigurosos con las leyes, reglas y los detalles más finos de la jerarquía social, otros se irritan con tales “salpica espaldas” por utilizar uno de los términos agundinos más cortés para escoria sin sentido, e insisten en ser hojas salvajes. Estos nobles son rebeldes jueguistas que violan las reglas, sacan de quicio a aquellos que se esfuerzan por ser correctos, e intentan utilizar su posición como justificante (o excusa) para una conducta que en caso de plebeyos arrestados inmediatamente por la Guardia les granjea una noche incómoda en un calabozo, y alguna que otra multa.

A diferencia de la antigua nobleza de alta cuna que tenían suficiente sentidos para “montar sus dragones” o sembrar sus juramentos salvajes en lugares adecuadamente alejados de Aguasprofundas, los jueguistas de hoy en día causan bromas, ejecutan sus estafas y violan la ley “ante toda la despectiva ciudad”, como afirma un repetido titular de una gazeta. Aún la peor conducta es recompensada con la muerte, pérdida de títulos y una encarcelamiento prolongado -pero una conducta ligeramente menos escandalosa (como entrar por la fuerza en la mansión de un noble, atacar a un noble en las calles, prender fuego a un carruaje lleno de nobles, vaciar cubos de agua sucia u orinales en las caras de todos aquellos que huyen) merece el exilio de la ciudad. A veces el exilio dura una década, doces veranos, o veinte -y a veces es mucho más tiempo que eso.

Es como llegaron a existir los Señores Salvajes.

## Señorialmente Lejos del Hogar

Mucha de la “nueva nobleza” exiliada cambia sus apellidos y se ocultan, sumergiéndose en sus nuevas identidades y en la oscuridad en ciudades, pueblos y aldeas sombrías lejos de

Aguasprofundas. Otros son demasiados estúpidos para cambiar sus costumbres, y estos últimos nobles pronto mueren, terminan encadenados o son encargados en excavar tumbas o estiércol. Otros encuentran su propio lugar sombrío como tiranos locales, dominando una gremio, un pueblo, una celda o un almacén.

Y luego tenemos a los infames Señores Salvajes, una banda famosa -realmente varias bandas rivales- de vagabundos aventureros proscritos que se hacen pasar por señores y damas y adoptan los aires y ricos adornos de los ricos, civilizados y sofisticados nobles. Incluso aunque con entusiasmo intentan cualquier tipo de crimen y engaño, astutamente contratan (e involucran) a aventureros para que lleven a cabo lo más público de sus sucios trabajos, buscando que el castigo no recaiga sobre ellos. Si estos Señores Salvajes fracasan en planear, culpan a cualquier aventurero que este cerca cuando asaltan un carruaje, queman una mansión para saquearla, o azotan a alguien cuya cara no les agrada.

Desde hace casi cuarenta veranos, la Costa de la Espada tiene conocimiento de los Señores Salvajes a través de historias de taberna, cotilleos e informe locales de la Guardia. Aunque la paciencia de algunas autoridades hace mucho que se acabo y varias hojas salvajes exiliados han perdido sus vidas como resultado, un aparentemente infinito goteo de nuevos exiliados repone las filas de los Señores Salvajes.

Así que temporada tras temporada, en sus espléndidas capas y jubones llenos de encajes, engalanados con las últimas modas y estoques brillantes, los Señores Salvajes se pavonean y se arreglan.

## La Casa Oscura

La banda más antigua de Señores Salvajes consta de una docena de miembros liderados por Blakrho “Gargantanegra” Phull, un misteriosamente bello hijo del Señor Mhairdren Phull. Originalmente Phull adquirió ese apellido y el señorío que conlleva de los empobrecidos “fundadores Phull”. Apenas

de había mudado la recientemente ennoblecida familia ala mansión Phull cuando el segundo hijo del Señor Mhairdren, Blakrho apuñaló a su hermano mayor Haelron, culpando -con cierto éxito- a su hermano menor Felmar, del asesinato. Mientras Felmar acaloradamente proclamaba sus inocencia en las celdas del Castillo Aguasprofundas, Blakrho halló a su desconsolada madre borracha y se acostó con ella. Cuando su furioso padre encontró a su hijo actuando de forma tan violenta, Blakrho de un golpe rompió la mandíbula del Señor Mhairdren y le arrojó escaleras abajo por las grandes escaleras de su nueva mansión, rompiendo la columna vertebral, un brazo y una pierna de su padre.

Antes de que su exilio pudiese ser proclamado, Blakrho huyo de Aguasprofundas con la mayor parte del dinero de su padre, sus mejores caballos y un carruaje lleno de vino de los sótanos. Varios acreedores enviaron mercenarios tras “el Gargantanegra” para recuperar lo que habían prestado “en oro o sangre”, pero sólo dos de estos mercenarios sobrevivió lo suficiente para informar sobre su exilio.

Después de eso, el Gargantanegra se fue a las rurales tierras altas de Amn, haciéndose pasar por un noble de viaje agradecido por pagar un buen aposento para pasar la noche. Mató a anfitrión tras anfitrión, granjeros y jóvenes señores por igual, y vendió su ganado a pastores de paso. Luego se marchó de Amn antes de que la justicia pudiera atraparle, compró una posada en las últimas al borde del camino en el Camino de la Costa, y pasó el invierno allí como posadero. Durante ese invierno, vendió los vinos y las baratijas de los señores jóvenes asesinados, y los muebles y productos alimenticios de los granjeros mientras ofrecía una calurosa acogida a otros nobles agundinos exiliados.

La mayoría de exiliados varones pasaban una o dos decanas y seguían su camino, pero Blakrho persuadió a no menos de seis mujeres hojas salvajes expulsadas de Aguasprofundas (la mayoría de ellas condenadas por asesinar a sirvientes o



familiares) a permanecer con él ese invierno. Utilizando todo su encanto, convenció a las mujeres para formar una “oscura casa noble” con él, convirtiendo cualquier odio y rivalidad que podría surgir entre ellas en odio hacia los extranjeros, no a las “compañeras salvajes”. En la primavera, él y su banda partieron hacia un “recorrido” descontrolado a lo largo de la costa de Amn y luego Tethyr que se ha prolongado durante unos cuarenta veranos. Ha sido una cadena larga de asesinatos, robos, estafas y bromas pesadas. Su carrera ha sido embellecida en historias de taberna, pero aun existe suficiente verdad oscura para achacarle a Blakrho una docena o más de muertes. No obstante de alguna forma (es famoso por su experiencia tanto en los disfraces como en el engaño) ha evitado ser capturado.

Aquellos que se han encontrado con él dicen que Gargantenegra sigue siendo tan joven, guapo y agil como siempre, y se han empezado a extender rumores sobre que una magia siniestra (probablemente verdad) -o incluso el vampirismo (probablemente falso)- le mantiene joven. Las mujeres que siguen cabalgando y festejando con él están envejeciendo visiblemente, aunque nuevas reclutas se han unido a su “casa oscura” y continúan haciéndolo en cantidad suficiente para aumentar y no sencillamente reponer sus filas. La mayoría de los señores y damas de la Casa Oscura son diestros con la espada y el robo acrobático, y unos pocos son hechiceros de cierta experiencia -y todos comparte una fidelidad amorosa con Gargantenegra y unos con otros.

## Nuevos Rivales

A lo largo de los años, otras nuevas bandas de Señores Salvajes han rivalidad en notoriedad con Gargantenegra, pero cada uno ha terminado encarcelado y ejecutado, o han desaparecido para siempre. Entre estos se incluyen a Relavvar “Hojaraja” Husteem, de quien se dice que fue perseguido incansablemente y asesinado por agentes contratados por los gobernantes Señores Enmascarados de Aguasprofundas. Otros fueron “Lanzafuegos”

Felgrar Illitul y su banda. Illitul era un alegre incendiario quien disfrutaba asesinando y saqueando un casa antes de prenderle fuego. Nadie sabe lo que le paso a él y a su grupo, aunque los rumores hablan de un enfrentamiento con Gargantenegra que ha dejado restos sin identificar en el camino de Gargantenegra.

Los relatos del destino oscuro de algunos Señores Salvajes han llevado a grupos recientes a recorrer todas las partes de Faerûn, así que ahora pueden encontrarse en cualquier lado. En los veranos recientes, en Aguasprofundas han aparecido competidores a la infamia de Gargantenegra -especialmente el dúo de Helgramgura Gundwynd y su amigo veloz, Velmark Durinbold. Estos dos han sido apodados los “Helvel” por bardos que cantan canciones graciosas sobre sus seducciones, robos atrevidos y su inclinación por asesinar magos y hacerse con sus objetos mágicos. Algunos afirma que los dos exiliados no pueden lanzar conjuros, y por ello han decido hacer que el mundo les sea mas seguro matando a todo el mundo que puede utilizar magia, luego apoderarse de cualquier objeto mágico que ellos mismos puedan esgrimir. Ahora se rumorea que los Helvel están persiguiendo un objetivo que la Hojaraja y exiliados anteriores desean mucho: la contratación de asesinos lo suficientemente hábiles para ir a Aguasprofundas y acabar con éxito -y de forma espectacular- con las vidas de aquellos que decretaron su exilio.

¿Y qué sobre las hazañas recientes de Gargantenegra? Se ha oído que ha hablado con nostalgia sobre cabalgar de nuevo Aguasprofundas y reclamar su señorío “legítimo” y disfrutar de un lujoso retiro regresando a la mansión familiar de los Phull. “Viví allí menos de una decana y siento cada vez más añoranza por ese lugar”, ha dicho repetidamente. “¿Porque no debería ser aceptado? Los únicos errores que pueden demostrar contra mi apellido -mi apellido de título” sucedieron lejos de Aguasprofundas. Después de todo, todo el mundo sabe que lo que tuvo lugar en las toscas lejanas tierras nunca le ha importado a la Ciudad del Esplendor

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dungeon Digital 190 (Ed Greenwood’s Eye on the Realms, The Wilds Lords)



## Un vistazo sobre los Reinos de Ed Greenwood: el secreto de Thormil

Por Ed Greenwood

Ilustración por Tyler Walpole

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

No todo lo que está al este de Wheelon en Cormyr son granjas pequeñas en carreteras secundarias, la propiedad de Nars Thormil, ha empezado a atraer la atención local por el continuo torrente de gordos thimdrors que salen, todos ellos rumbo a los mejores restaurantes en Saerloon.

Los thimdrors son una raza de bueyes que son pequeños, de anchos hombros, de piernas anchas y feos, con cabezas calvas, triangulares y casi de aspecto reptiliano. Terriblemente fuertes pero pequeños y estúpidos, hace tiempo que dejaron de servir como bestias de tiro, pero cuando trabajan de forma constante dan una carne jaspeada que es muy valorada por los asadores de todos lados.

Muchos de los vecinos de Thormil crían y explotan thimdrors, para venderlos a compradores que vienen regularmente de las cercanas ciudades de Cormyr y la vecina Sembia. No es una gran sorpresa que el tranquilo y reservado Thormil-que compró una pequeña y abandonada granja al viejo, sin hijos y viudo Hargon Steelhound, un veterano Dragón Púrpura retirado- también empezará a criar thimdrors.

Lo que sorprende es que tal pequeña, abandonada posesión produzca tales gordos thimdrors de gran calidad. Recientemente Thormil ha levantado un doble anillo de vallas ("una fortaleza como a la que se enfrentaba los Dragones, en los viejos días", como un lugareño exactamente lo describió) alrededor de su diminuto granero y cabaña, pero ninguna bestia pasta fuera, y los granjeros locales juran que el patio entre la cabaña y el granero era un huerto lo suficientemente grande para alimentar a Thormil -y que incluso si el granero fuera diez veces más grande



que el de ahora, no podría contener todo el alimento necesario para mantener tal torrente de bueyes tan gordos.

No obstante los ganaderos llegan cabalgando desde el restaurante Gran Chimenea de Daerovaer o la sala de fiestas de la Posada El Refugio de Nundral en Saerloon cada dos decanas o así -y cada vez que salen conducen un par de bueyes gordos. Es como si Thormil los produjera gracias a la magia...

### Un misterio local

En Cormyr, los magos (y también los hechiceros y brujos) necesitan estar registrados, y los rumores sobre el increíble torrente de bueyes de Thormil han llegado hasta los oídos de los Dragones Púrpura locales. Bajo el mando del duro, hosco, corpulento y seguidor de las normas Ornion Llornan Drakehar, están los soldados que patrullan los exteriores de la fortaleza guarnición de Piedravigilante en Descanso de Heldul, un lugar de parada en lado norte del Camino de la Mantícara a mitad de camino entre Wheloon y la Roca del Soñador (o a una sexta parte del camino al este desde Wheloon a Puenteste, la cual transporta el comercio terrestre a través del Río Corriente del Draco). La posesión de Thormil se encuentra a un poco más de veinte millas al nornordeste de "el Descanso", junto a serpenteantes veredas agrícolas que sólo ven tráfico local.

Los Magos de Guerra asignados a Piedravigilante han prometido "ejercer una mirada atenta" hacia el lugar de Thormil, pero las primeras pocas excursiones no han conseguido nada aparte de la fuerte probabilidad de que "objetos de duradera magia menor" probablemente están presentes en la cabaña de Thormil. Lo mismo se puede decir sobre los cientos de cabañas por todo el reino, donde los barbasgrises que una vez fueron Dragones Púrpuras guardan sus antiguas dagas de servicio, concedidas a su retiro, que fueron encantadas para brillar como un firme llama de vela cuando son aferradas o se les ordena hacerlo.

Sin embargo, esto no quiere decir que las investigaciones de los Magos de Guerra se dan por completadas. Desde los infames



escándalos de Ulscan Críadordetroll cerca de Hullack y las Siete Esposas Encadenadas del Herrero en el lejano oeste del reino, cualquier persona en Cormyr que levante vallas alrededor de su casa va a ser investigado a fondo, tarde o temprano.

Los asentamientos más cercanos de nobles son los Gyrland-posts, las fincas de la Casa Gyrland, al este, y Thawngard, hogar de la reservadas Casa Thawnfaer, más lejos al suroeste. Lord Thawnfaer rara vez recorre sus propias tierras, manteniéndose alejado de los asuntos de los demás, y secamente ha desechado los relatos del constante desfile de bueyes como “nada de mi interés -ni tampoco del tuyo”.

Sin embargo, los Gyrland están interesados en cualquier cosa que huele a hacerse rico con la agricultura, y han enviado noticia a Wheloon de que están buscando los servicios del investigador de alquiler “Ojo de Hierro” Houndfyre, a quien utilizaron en el pasado como su espía (no es una palabra que alguna vez usarían) privado. Ojo de Hierro ha respondido que se hará cargo del asunto en el momento que termine por descubrir quien alejó a la joven Lady Hare -de Puerta del Oeste con promesas de matrimonio -y la abandonó a la entrada del templo sin ninguna de joyas y dinero para el viaje.

## Lo que el ingenio puede engendrar

Thormil no posee una manada de engordados thimdrors en óptimas condiciones. Lo que poseía era una de tales bestias -más sus propias habilidades mágicas, y a uno de los raros y legendarios monstruos conocidos como engendro de las profundidades.

Thormil es un mago que salió a todo prisa de su Zazesspur nativo (y el nombre con el que nació, Althro Vaelhond) después de que mentor, el mago Izmurn Raelane, fuera asesinado en un duelo de conjuros y su asesino, el mago sólo conocido como “el Sabueso de Conjuros” juró perseguir y cazar a todos los aprendices de Raelane para no dejar cabos sueltos.

Llegando a Cormyr como Nars Thormil, Vaelhond no le habló

a nadie sobre su talento para el Arte. La Corona nunca le ha registrado como mago, ni nunca ha practicado magia en público.

No tiene interés en las aventuras o forjarse una buena vida lanzando conjuros para los ricos en una gran ciudad, sino que prefiere aislarse del mundo exterior e idear conjuros nuevos, viajando por el mundo sin fin del Arte y dominándola cada vez más. Resumiendo, es un explorador del Arte, un artesano de conjuros.

Aun así los artesanos de conjuros necesitan comer y estar calientes en invierno como cualquier otro, así que Thormil tuvo la idea de utilizar la producción de un monstruo que recientemente había descubierto en una red de cuevas en las profundidades salvajes del Bosque Hullack (y capturó con sus conjuros, sólo para ver si podía hacerlo) no solo para alimentarse, sino para conseguir algo de dinero. Por lo tanto sus acuerdos con los grandes cocineros en Saerloon, Nuth Daerovaer, y Halmond Nundrarl, y el resultante continuo torrente de bueyes finalmente e inevitablemente captaron la atención de sus vecinos.

Aunque algunos sabios han creído durante mucho tiempo que el engendro de las profundidades realmente no crea criaturas, sino que en su lugar actúan como portales vivientes que capturan criaturas en cualquier otro lado para aparecer “fuera” del engendro de las profundidades, la verdad es que el engendro de las profundidades de alguna forma “registra” la anatomía de todas las criaturas que devora, y las reproduce, recogiendo los ingredientes necesarios de sus alrededores. (En las tierras salvajes, los engendros de las profundidades vagan constantemente, tomando instintivamente lo que necesitan). Un engendro de las profundidades que no puede conseguir lo que necesita para engendrar no engendrará hasta que lo haga. Si uno esta viviendo entre los muertos y los moribundos de un campo de batalla, puede engendrar cada tres días, pero normalmente estos monstruos engendran cada 4d6 días.

Los engendros de las profundidades pueden crear duplicados exactos solo de criaturas que han devorado. El engendro surge



con una intensa lealtad innata hacia su padre engendro de las profundidades, pero será enviado a vivir por su cuenta por el engendro de las profundidades a no ser que abunde la comida para que todos puedan sobrevivir. Algunos engendros de las profundidades están en compañía con unos pocos (normalmente 1d4) de sus engendros para utilizarlos como sus sirvientes, defensores o cebos para otras presas (o incluso para devorarlos, si la comida escasea). Otros engendros de las profundidades prefieren vagar en solitario, y siempre envían lejos a sus engendros, o solo conservan a los engendros monstruosos que luchan bien, para tratar con numerosos enemigos.

Las materias primas que un engendro de las profundidades necesita para generar y dar a luz a un engendro son mucha agua, ciertos minerales (normalmente extraídos de rocas devoradas o aplastadas, pero a veces tan solo arrancados de las paredes rocosas), diminutas cantidades de ciertas plantas (sustancias de musgos, líquenes u hongos), sangre de las criaturas vivas que devoran, huesos de criaturas muertas o vivas que devoran y disuelven, y estiércol (vale el humano, así que Thormil nunca tiene que cavar nuevos excusados y mover la letrina). Los engendros de las profundidades pueden almacenar los ingredientes recogidos dentro de sus cuerpos durante largos periodos de tiempo, y parece que necesitan poca o ninguna luz como ingrediente para engendrar.

## ¿Quién es Nars Thormil?

Después de sus días de aprendiz bien formado, Nars Thormil rápidamente se convirtió en un poderoso mago hecho a sí mismo (se desconocen el nivel exacto y sus conjuros). Su vida diaria es impulsada por la emoción de explorar y dominar incluso más magia, y como resultado normalmente no se lava ni se afeita, puede ir descalzo, y se viste con cualquier cosa que encuentre (y no necesariamente abrocha). Come y bebe cuando “pasa” sólo por sus propios víveres (la gran mayoría traídos por sus clientes jefes de cocina de Saerloon), normalmente comiendo alimentos

crudos y nunca sentándose para comer.

Resumiendo, esta obsesionado con la magia, sobre todo lo demás. Lo que no quiere decir que no se de cuenta de lo que pasa en el mundo exterior (como el peligro de los Magos de Guerra de Cormyr), o que pase sus días sin ningún objetivo o rumbo.

A Thormil se le enseñó que la Plaga de Conjuros destruyó la magia tal como era conocida, haciendo obvio a los de mente clara (como él mismo) que son necesarios nuevos y mejores sistemas de magia. Así, esta investigando un dominio de la magia que le haga verdaderamente poderoso (y no piensa que cualquier única aproximación tendrá éxito, así que necesita tratar con cualquier cosa), con el fin de fundas un reino de orden y facilidad, donde “una magia nueva” gobernará y donde la vida será mejor para todos, un lugar donde aquellos dotados en el Arte pueden reunirse y experimentar para idear incluso magias más poderosas.

Si Thormil puede rápidamente descubrir avances, y puede convencer a los Magos de Guerra para que acepten su visión, Cormyr sería un lugar ideal para su reino de orden bajo la magia nueva -pero si los guardianes de la ley del Reino del Bosque intentan detenerle, destruirle o controlarle, esta listo (con trampas, objetos mágicos “activados por gatillo” y conjuros “suspendidos”) para derrotarlos y huir a cualquier otro lado. En tal caso, podría refugiarse en una lejana zona salvaje con conexiones con la Infraoscuridad, para que así pueda capturar otro engendro de las profundidades para hacerse cargo de sus necesidades culinarias.

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dungeon Digital 194 (Ed Greenwood Eye on the Realms - Thormil's Secret)





## Cormyr



La serie telón de fondo (backdrop) vuelve a las páginas de la Dragon con la exploración de la noble nación de Cormyr del escenario de Reinos Olvidados. Con el lanzamiento de la 4 Edición de los Reinos justo a la vuelta de la esquina, es momento de echar un vistazo al actual estado del país.

EL REINO DE CORMYR es viejo, aunque aún fuerte y resistente. La tierra civilizada surgió de un territorio salvaje gracias a la firmeza, el valor y la determinación. Aunque la nación tienen una reputación de un excelente gobierno, a veces Cormyr ha tenido que realizar duras decisiones para preservar su seguridad. Su frontera más reñida esta junto al sombrío Nezheril y la golosa Sembia, aunque Cormyr también limita con las peligrosas Tierras Pétreas, el Pantano de Tun y los Picos del Trueno y Picos de las Tormentas.

Dominado por la humanidad, la Nación del Dragón Púrpura ha estado gobernada por la Casa Obarskyr por más de catorce siglos, con el fuerte respaldo de un ejercito de fuertemente

armados caballeros sobre destreiros cormyts y magos de guerra magicamente poderosos.

Un conexión mística existe entre la tierra y el pueblo y las criaturas que lo habitan, lo cual es poco comprendido pero manifiestamente real y poderoso.

## Geografía

El Reino Bosque, como Cormyr es conocido a veces, se encuentra atrapado entre la nación de Nezheril al norte y Sembia al este. Al oeste, más allá de las Montañas del Ocaso, Cormyr esta limitado por Elturgard. La frontera meridional ahora se extiende más alla del Dralagón hasta las Montañas del Paso del Gigante. La mayor ciudad y capital real del reino es Suzail, nombrada tras Suzara Obarskyr, madre del primer rey de Cormyr.

La agricultura es la fuerza subyacente del reino. Una vez Cormyr era bosque denso, pero generaciones de limpieza y cultivo han reducido las tierras boscosas al Bosque del Rey, el Bosque de Hulak y el Bosque del Hermitaño. Una pequeña comunidad en el Bosque del Rey llamada Dhedluk (población 1000) es hogar de granjeros y talladores de madera. El húmedo, clima templado crear ricos bosques verdes y sanos campos de grano.

Cormyr tiene varios ríos, tanto grandes como pequeños. El curso de agua más importante es el Starwater, que fluye desde los Picos de las Tormentas a través del Bosque del Rey y hasta el Dralagón en Marsembler (población 38000).

El Dralagón (tambien llamado Lago de los Dragones) ofrece a las ciudades costeras de Cormyr acceso al Mar de las Estrellas Caídas. La nieblas es común a lo largo de la costa y en los grandes puertos, incluyendo Suzail, Marsembler y Tezzir (población 23000).

Las Aguas del Draco son un lago interior con forma de una estrella de mar deforme. Cuatro grandes ríos -dos de los cuales son el Immerflow y el Wyvernflow- desembocan en

este lago. Pequeñas comunidades se hallan en las orillas del lago, incluyendo Immermar (población 1200), Puente Yeoman (población 400) y Colina del Ocaso (población 900).

La cadena montañosa central de la región son los Picos de las Tormentas. Estos picos tormentosos separan a la los principales centros de población de Cormyr de las tierras salvajes de más allá.

Las frontera de Cormyr incluyen los pantanos del Pantano de Tun y de las Gran Páramo, y las desoladas Marcas Tragas y las Tierras Pétreas. Aunque Cormyr reclama estos territorios, el viaje a y de vuelta del país segundo es difícil y peligroso, lo que resulta en que pocos cormyts viven allí.

## SUZAIL

La capital real y la ciudad más rica de Cormyr, Suzail es el hogar para importantes nobles y casa mercantiles de la nación. El centro d la ciudad es el Palacio Real, que esta rodeado por los jardines y edificios de la Corte Real.

**Población:** 55000.

**Gobierno:** Su Alteza Real el Rey Foril Obarskyr mantiene su residencia en al Palacio. Edwin Morahan, un paladín humano es el Lord Magister de la Ciudad, y comandante de la guarnición de la ciudad de los Dragones Púrpuras. El heraldo de Edwin es Lady Eleanor Thond.

**Defensas:** Los Dragones Púrpuras y las Magos de Guerra poseen conjuntamente unas impresionantes barracas de aspecto de fortaleza en Suzail.

**Posadas:** El Miridón. Otras posadas están disponibles, pero esta es la más conocida.

**Tavernas:** La Esposa Bruja del Duque. Entre las muchas tavernas de Suzail, la Esposa Bruja del Duque es la favorita.

**Abastecimiento:** Sociedad de Aventureros Robustos. Otras fuentes de abastecimiento (o materiales de experimentos en el caso de la Sociedad de Aventureros Robustos) están disponibles, pero son demasiado numerosas como para incluirlas aquí.



**Templos:** Torres de la Buena Fortuna (Tymora), Habitación Silenciosa (Oghma).

## LA CLASE DIRIGENTE

Cormyr tiene un reputaciones entre las otras naciones de Faerûn de ser algo snob. Esta percepción deriva de la clase noble, que siente que son mejores que aquellos “debajo” suyo. Sin embargo, el origen de este sentimiento tienen menos que ver con el nacimiento y el derecho divino que con la responsabilidad de la posición y su importancia en la sociedad cormyta.

## LA FAMILIA REAL

Cormyr es una monarquía hereditaria; el monarca reinante es el Rey Foril Obarskyr. Hijo de Azoun V y Nalara Marliir, el futuro rey nació en el Año de las Profecías Verdaderas (1409 CV). Fue bautizado en honor del hijo único de su bisabuelo, que fue asesinado por los Cuchillos de Fuego a la edad de 2 años.

A finales de su adolescencia Foril entrenó con los Dragones Púrpuras, pero más adelante escogió más ocupaciones más académicas bajo la tutela de los Magos de Guerra. Libre de las pesadas responsabilidades situadas sobre su hermano mayor Emvar, el apasionado estudio de Foril por el arte de la guerra y la diplomacia finalmente llevaron al príncipe a Tezhyr, donde aprendió bajo la Compañía Roja.

Durante este periodo, Foril se enamoró profundamente de Jemra Rhindaun, sobrina de la Reina Sybille de Tezhyr. Tras un noviazgo tormentoso, se casaron en el Año de los Horrores Acechantes (1430 CV) -pero esto no sentó bien a la nobleza cormyta. Jemra dio a luz a un niño bebé sano, Irvel Obarskyr, un año después.

En el Año de la Flauta Silenciosa (1437 CV), el Príncipe de la Corona Emvar murió en una emboscada por fuerzas de Sembia al sur del Gran Pantano. En el mismo mes, la Reina Jemra fue asesinada en un intento de asesinato fallido sobre el rey. Gritos de lamentos y llamadas a una acción decisiva contra Nezheril y





Semia plagaron Cormyr.

Pronto se descubrió que antes de su muerte, Emvar había tenido un hijo, Erzoured, con la hija de un mercader llamada Solatha. Solatha fue nombrada Duquesa de Dheldluk, por su lugar de nacimiento, para asegurarse de que Erzoured tendría un título que heredara a pesar de su nacimiento ilegítimo. Con su madre, Erzoured se mudó al Palacio donde fue criado junto a Irvel como un hermano.

Hoy el Príncipe de la Corona Irvel Orbarskyr es bien respetado tanto por los plebeyos como por la nobleza. Muestra un montón de osadía del viejo Azoun IV que podría desembocar en tiempos interesantes para el país. Con su mujer Ospra Goldfeather ha tenido dos hijos: un hijo, Baerovus nacido en el 1454 Cv y una hija, Raedra nacida en el 1460 CV.

Sin embargo, el primo de Irvel, Erzoured Obarskyr es en secreto un intrigante de corazón negro que desea el trono tanto que puede sentirlo. Acumula planes para hacer cualquier cosa con Irvel para que así pueda ser nombrado Príncipe de la Corona.

A una edad de setenta años, el Rey Foril gobierna desde el Palacio del Dragón Púrpura en Suzail, obteniendo consejo del Mago Real. Foril es un estratega, un hombre de estado y administrados respetado. Hoy deja la lucha a los otros, porque es lo suficientemente listo como para comprender que es muy importante para su país actuar temerariamente. El rey ha gobernado durante 30 años y hay un sentimiento entre la nobleza de que Foril puede estar alcanzando el fin de su reinado.

## LA NOBLEZA

Alrededor de dos docenas de grandes familias nobles de importancia existen junto a una cantidad fluctuante de menores, menguantes y menos conocidas casas. Muchas casas perdieron una gran cantidad de sus miembros -y algunas fueron borradas enteramente- durante la Plaga de Conjuros y en el caos y los conflictos que siguieron con Nezheril. Unas pocas

de las importantes familias nobles incluyen a las Casa Alsevir, Cormaeril, Crownsilver, Dauntinghorn, Emmarask, Goldfeather y Hawklin.

Todos los Magos Reales han sufrido mucho para estructurar las leyes de Cormyr, con el completo apoyo de los heraldos, para hacer terminantemente y explícitamente claro que todos los nobles poseen sus tierras y título “por el favor” de la Corona. La Casa Bleth fue expulsada para siempre de Cormyr tras el Asunto Abraxus en el 1369 CV. La familia Cormaeril, también implicada en ese incidente, igualmente perdió tierras y título pero se le permitió permanecer en el país. Aquellos Cormaeril que permanecieron leales fueron restablecidos a la nobleza a finales del reinado de Azoun V.

## LA CASA CORMAERIL

**La Casa Cormaeril es una buena elección para un aventurero que desee ser de “buena sangre” y posición noble. Incluso los historiadores de la familia no están seguros de la cantidad de posibles herederos, ramas extrañas y jóvenes ilegítimos en el árbol genealógico.**

## SEÑORES Y HERALDOS

Los nobles nacen, no se hacen, La excepción a esto son los señores locales y los heraldos, quienes son individuos nombrados por el rey para gobernar un pueblo o un grupo de pueblos en nombre del rey. Seleccionando un señor local, el rey otorga a esta persona un título nobiliario (si él o ella no posee ya uno).

Cada señor defiende las granjas locales, dispensa la justicia del Rey, mantiene la paz, actúa como los “ojos y oídos del Rey”, y recolecta diezmos para el rey y para él o ella misma. Cada señor o señora debe tener a alguien que actúe como secretario/documentalista y es un heraldo entrenado.

La relación entre la nobleza terrateniente y los designados señores locales es buena, aunque muchas de las familias establecidas tratan a los sirvientes locales de la corona como

nada más que lacayos reales a los cuales dar órdenes o adulados cuando es necesario.

## LOS MILITARES

El emblema personal de Foril es un dragón púrpura sobre un campo negro. Recientemente el rey portó la insignia del Dragón Púrpura, que puede ser portada solo por la sangre de Obarskyr, a la batalla en el Año del Ascenso de las Bestias Oscuras (1442 CV). Hoy, el hijo de Foril, Irvel comanda las fuerzas armadas de la nación. El príncipe de la corona no tiene el título de Alto Comandante del Reino, pero ostenta todas las responsabilidades del pueblo.

## DRAGONES PÚRPURAS

Para reforzar la palabra real, Cormyr mantiene un permanente gran ejército llamado los Dragones Púrpuras. La fuerza es llamada así en memoria del grupo de aventureros del mismo nombre creados por el Príncipe de la Corona Duar Obarskyr (gracias a las leyendas del dragón Thauglor) hace siglos.

El rango en los Dragones Púrpuras desde el novicio hasta el superior es como sigue: Filo, Telespada, Primera Espada, Capitán Espada, Lionar, Ornion, Constal, Sobrespada, Señor de la Batalla y Alto Señor Comandante. Los Altos Caballeros son un grupo de leales, dedicados, peligrosos Dragones Púrpuras que sirven a la familia real como valedores, espías y enviados personales.

Los Dragones Púrpuras no poseen un uniforme oficial, aunque se espera que todos los soldados cumplan ciertos requisitos.

- Cada compañía tiene su propia divisa, representando el nombre o el propósito de la compañía. En el raro acontecimiento que una compañía no tiene un nombre oficial o un propósito declarado (debido a su servicio directo a un noble, en tiempos de crisis o guerra, o cuando una compañía está acantonada localmente), la divisa toma la forma de un plateado, broche con forma de escudo grabado con un Dragón Púrpura.

- Los tabardos pueden ser llevados sobre la armadura (o “chaquetas de guerra”) pero solo en blanco, y solo entonces con el Dragón Púrpura adecuadamente adornando su parte delantera. Otros colores son usados por guardaespaldas personales de varios nobles. Los tabardos negros nunca son llevados, incluso por los Caballeros Reales.

## Anillo de comandante Dragón Púrpura

Nivel 13

*Este anillo de plata esta grabado con el sello Dragón Púrpura de la familia real Obarskyr.*

Espacio de Objeto: Anillo Precio: 17000 po.

Poder (Diario Arcano) ♦ Acción estándar

Detectar Magia y Veneno. Activados por una palabra de mando (normalmente inscrita en el interior del anillo, y normalmente “Banthar”. Cuando el poder es activado, toca comida o bebida, brilla con un misterioso verde dorado si la sustancia es venenosa y con un azul brillante si esta encantada (incluyendo pociones), aunque el anillo no puede identificar que tipo de veneno o magia esta presente.

Poder (Diario Arcano) ♦ Interrupción Inmediata

Puedes usar este poder cuando caigas. No sufres daño de la caída, sin importar la distancia, y no te derrumbas al final de la caída.

Saber (Arcano CD 15): Estos anillos se encuentran normalmente en las manos de los Dragones Púrpuras de Cormyr (de rango Ornirion o mayor), la familia real de esa nación, o por individuos realizando misiones específicas en beneficio de la corona. Los Dragones Púrpura los usan para proteger a la familia real de los intentos de asesinato por venenos, y también para verificar que los mercaderes que venden pociones mágicas no estan siendo fraudulentos.

## FLOTA IMPERIAL

Las dos veintenas de barcos de la flota de Cormyr -conocidos coloquialmente como los Dragones Azules- a menudo parten de Suzail, Teziir y Palagarr (en la isla de Prespur) para patrullar el Lago de los Dragones, el Cuellos y las vías fluviales que llevan al dominio de Cormyr. El Guardian del Puerto en Teziir, el Duque Penfold Dauntinghorn, es considerado el alto comandante de estas fuerzas, aunque oficialmente solo comanda los quince barcos que atracan en su puerto hogar.

Todos los barcos de guerra de Cormyr son bautizados con uno de los monarcas pasados de Cormyr, como el Reina Ganthrla.



La única excepción es el Princesa de Acero, un acorazado bautizado por Alusair Nacacia, quien gobernó Cormyr como regente durante la juventud de Azoun V.

Los Dragones Azules solo tienen tres verdaderos rangos. El capitán de un barco es el absoluto señor y amo, operando con impunidad de cualquier forma excepto las que violen las ordenes actuales del barco. Su teniente vigila las operaciones diarias a bordo del barco, incluyendo los suministros, el racionamiento y otros detalles varios. Cualquier otro Dragón Azul es un marino con un papel específico que realizar (perseguidor, soldado, maestro marino, contramaestre, señor de armas, y demás).

Cuando la Alianza de Marino Libres fue formalmente desbandada en el Año de los Barcos Perdidos (1400 CV), los rangos en la Flota Imperial aumentó.

## MAGOS DE GUERRA

Desde la creación del reino, los magos han sido importantes para Cormyr tanto en la guerra como en otros asuntos. Los magos leales a la corona firman un acuerdo con el rey y realizan un juramento secreto, así convirtiéndose en Magos de Guerra. Estos magos son un componente integral del ejército de Cormyr, y son respetados y temidos por toda la nación.

Como su líder, Ganrahast es tanto el Mago Real como el Presidente del Colegio de Magos de Guerra. Los Magos de Guerra no tienen rangos internos o una estructura notable. Solo esta Ganrahast, su segundo Vainrence, y cualquier otro. Vainrence es más guerrero que el Mago Real, y esta pujando por la militarización del Colegio de Magos de Guerra y presionando a la Hermandad hacia una unidad más cohesiva en vez de una siempre cambiante alianza de magos. Hoy la vieja guardia de Magos de Guerra incluye ahora poderosos magos espadachines, brujos arcanos y otros lanzadores de conjuros que incluso los Nezherese respetan. Solo Ganrahast conocen los verdaderos números de la organización.

La Plaga de Conjuros, el sentimiento real, y las porciones



intrincadamente redactadas del Decreto de Suzail han conspirado para limitar ampliamente la habilidad de los Magos de Guerra de controlar mágicamente los pensamientos e intenciones de los ciudadanos de Cormyr. Tras varios intentos que resultaron en muertes tontas de nobles y babeos incongruentes de los magos involucrados, la Corona ha prohibido la letura de mente de cualquier ciudadano de Cormyr, con el acto castigado con la muerte. Los Magos de Guerra aún intentan espiar a todo el mundo (incluso ellos mismos, por medio de los alarfontes, Magos de Guerra que actúan como una fuerza policial interna), pero hoy sus métodos son menos invasivos, y en verdad, menos efectivos.

## GENTE CORRIENTE

Cerca del fin de su reinado, Azoun V firmó el Decreto de Suzail, en el cual el Rey acordaba estar vinculado por ley, y la cual daba a los “ciudadanos libres” derechos inviolables: especialmente el juicio por un jurado de iguales. El Decreto restringió a la nobleza y elevó a la gente corriente. La mayoría de nobles han aceptado el nuevo status quo, pero unos pocos aún planean obtener suficiente influencia sobre el trono (o ganar el trono para sí mismo) para que así puedan devolver a las casas nobles a su “importancia adecuada”. El Rey Foril sigue permaneciendo un fiel defensor del Decreto.

## GRANJEROS

La agricultura es la mayor ocupación en Cormyr y la base de la sociedad conservadora y civilizada del Reino bosque. Un típico granjero vive una vida sencilla, cultivando la tierra a una adecuada distancia de cualquier pueblo de importancia. Los granjeros son extremadamente leales al Rey Foril y están listos para unirse voluntariamente a los Dragones Púrpuras en tiempos de emergencia, como fue el caso en los recientes conflictos contra Nezheril y Sembia.

La monarquía de Cormyr nunca ha permitido la servidumbre. Ningún granjero es nada más que un ciudadano libre o un “bracero” contratado trabajando y viviendo en tierras pertenecientes a otro y pagando una renta al dueño en forma de tanto monedas o una porción de los campos de cultivos. Los granjeros sin tierras no están de ningún modo vinculados a los campos que trabajan y son libres de moverse después de que un contrato o una estación de cosecha esta completa.

En el Cormyr alto, los braceros son la norma. Excepto en las desnudas tierras junto a las grandes carreteras y en las localizaciones más remotas, casi toda la tierra cultivada es propiedad de una rica familia u otra. En el Cormyr “bajo” (aproximadamente: sur de Immermar y Waymoot), las ricas familias pueden poseer grandes cantidades de granjas, pero

sus propiedades están entre las parcelas de los ciudadanos independientes cormytas (“ciudadanos libres”).

Sin embargo, las tierras de labranza están monopolizadas por los nobles o la gente rica. Si la tierra está de barbecho, cualquier pueden adentrarse, cultivar la tierra, y si están las suficientes cantidades de estaciones, obtener un título claro. Los señores locales sin embargo tienen el poder de expropiar porciones de campos de cultivos locales de las granjas bajo la protección del señor local (y en algunos casos “guerreros soldados” de entre las manos granjeras) cuando la extraña necesidad surge.

## ACUÑACIÓN Y MONEDA

El valor de una moneda está expresado firmemente en el peso del metal precioso usado. En Cormyr, los cobres son llamados pulgares, las platas son halcones, los oros son leones y las monedas de platino son tricoronas.

Las monedas cormytas portan la imagen y el nombre del Rey Foril en la cara, y en la cruz, la denominación, y una marca de la casa en el canto. La marca de la casa la designa o bien de Suzail (un gran barco de cuatro palos) o de Cuerno Alto (dos lunas crecientes paralelas, cuernos opuestos) como fabricante. Las monedas cormytas son de metal puro y gran peso, y envejecen bien.

## ARTESANOS

Cormyr tiene una gran reputación de artesanos. Quienes son respetados por ser dotados por los dioses con talentos para transformar materiales mundanos en productos que son útiles o decorativos (o ambos, en los mejores casos).

Varios pueblos en Cormyr son centros de determinados tipos de arte. Sorprendentemente para un lugar tan húmedo, la familia Wyrund de la Boca de las Gargolas (población 800) es famosa por su exquisita ebanistería y talla de madera. La comunidad de Gladehap (población 1100) es refugio para plateros. Minroe







(población 500) es absolutamente el mejor lugar del reino para encontrar razonables, altamente cualificados joyeros y talladores de gemas.

Cada pueblo normalmente tiene al menos un gremio de artesanos, que mira por los intereses de sus miembros combatiendo los impuestos e intentando mejorar las condiciones laborales, suministros y oportunidades de venta. A diferencia de algunos países, estos gremios no son especialmente poderosos; recuerdan más a organizaciones fraternales benéficas y no a entidades políticas. El concepto de “unión laboral” es desconocido en Cormyr.

## MERCADERES

La clase más poderosa fuera de la nobleza, los mercaderes ejercen una considerable influencia, la cual crece firmemente.

El contacto de Cormyr con las otras naciones de Faerûn es principalmente debido a la actividad y la influencia de las ricas casas mercantes. Las más poderosas de estas organizaciones incluyen la Ambula Comercial Siete Soles, la Priakos Comercial Escudo Verdadero y las familias comerciantes Skatterhawk y Glanend.

El Rey Foril erradica energicamente todos los intentos de los gremios de ladrones y cabalas de contrabandistas en las grandes ciudades de la nación. La presencia de barcos mercaderes cormyts en el Dragalón una vez aumentó la cantidad de actividad pirata aquí, pero esto ha finalizado completamente debido a la expansión de la Flota Imperial. Las flotillas de Dragones Azules escoltan normalmente a los barcos mercantes dentro y fuera del Cuello.

Las mayores importaciones del Reino Bosque incluyen cristal, marfil, perfume y especias. Cormyr exporta armaduras, marfil, esculturas, ropa, carbón, comida, espadas y madera.



## COMPAÑÍAS AVENTURERAS

Por definición, los aventureros son bien armados y seres mágicamente capaces que son increíblemente peligrosos para sus enemigos... y no siempre es bueno que estén alrededor, incluso para los amigos.

A pesar de las posibilidades de peligro inherente en tener aventureros alrededor, la mayoría de residentes de Cormyr están bien dispuestos hacia los aventureros de buen corazón. Saber que los aventureros viven diariamente con riesgos a los cuales nunca se enfrentarían ellos mismos.

### CARTA REAL

En Cormyr, no solo es aconsejable obtener una carta, es la ley. Cormyr tiene un agudo interés en mantener vigilados a aquellos que caminan por el campo portando armas y que parecen no tener mayor propósito que solamente “buscar aventuras”. La historia militar de Cormyr es una de emboscadas de guerrillas y escaramuzas rápidas, en vez de batallas “de tablero”, y así la Corte es sensible ante la presencia de gente armada dentro del reino. Los aventureros o mercenarios no pueden operar dentro de Cormyr sin el permiso del Rey en forma de una carta real. Sin una carta, los “Espadas Libres Sin Ley” pueden ser arrestados por cualquier fuerza que represente al rey, incluyendo a los Dragones Púrpuras y la milicia local. Una carta puede ser obtenida a través del Señor Comandante en Cuerno Alro, Rauolas Cormaeril; el Guardian de las Marcas Orientales en el Castillo Crag, Wavred Emmarask; o el Príncipe de la Corona Irvel Obarskyr en la Corte Real en Suzail. Cartas básicas pueden ser obtenidas al costo anual de 25 po.

Las cartas son normalmente otorgadas a una “compañía de aventureros”. Tal compañía no puede superar más de treinta personas en cualquier momento. Todos los miembros de la compañía con la carta deben portar las armas o la insignia de la compañía todo el tiempo cuando estén armados en Cormyr.

Cualquier cambio en la lista debe ser notificado

inmediatamente en las oficinas de los oficiales anteriormente mencionados.

### LAZOS DE PAZ

Las personas que legalmente portan armas deben llevar cuerdas de paz (para prevenir rápidos desvainados). Estas cuerdas son coloridas y bordados cordones, y es un arte atarlos en hermosos lazos. El mejor de dichos lazos parece complicado, pero puede ser deshecho con un simple tirón y liberar el arma. Si los Dragones Púrpuras avistan a cualquiera que porte armas que no son lazos de paz, detienen a tales individuos y les informan de la “costumbre” de Cormyr. Persistentes violadores son encarcelados y sus bienes confiscados.

### SOCIEDAD DE AVENTUREROS ROBUSTOS

Este club de élite de exploradores y aventureros es una sociedad de miembros solo asentados en una lujosa casa señorial en Suzail. La mansión posee muchas chimeneas y cabezas disecadas de monstruos. Los miembros tienen acceso a una extensa biblioteca de diarios de viejos aventureros -tanto escritos de miembros y otros tomos conseguidos de forma agresiva por todo Faerûn o copiados de los originales en Candelero. El último siglo ha casado a la mayoría de pomposos y arrogantes miembros de la sociedad, reemplazándolos con aquellos de verdadero valor. Se puede decir que el alumno más famoso de la sociedad es Artus Cimber, descubridor del Anillo del Invierno, una poderosa reliquia de una era pasada.

## SOCIEDAD

Para mezclarse y obtener la aceptación entre los ciudadanos de Cormyr, uno debe aprender y seguir las costumbres locales comunes:

Plebeyos de ambos sexos inclinan su cabeza ante la realeza. Los ciudadanos refuerzan esta ley con los visitantes. Los cormyts respetan ampliamente a sus líderes, y desean imponer

este respeto sobre cualquier que visite su reino.

Los entierros son seguidos por velatorios. Los cormyts consideran la vida y la muerte como un placentero viaje de un maravilloso reino a otro. Varias gfs tienen diferentes prácticas de enterramiento, pero la mayoría poseen la creencia de que el muerto debe ser llorado por los vivos en las festividades que recuerden a todo el mundo cuán afortunado son por ser parte de Cormyr.

Las jóvenes mujeres interesadas en encontrar una pareja portan pañuelos púrpuras en la cadera o alrededor del cuello (o en ambos). Los amantes frecuentemente dan pañuelos púrpuras como regalos.

Los invitados siempre se adhieren a las reglas del anfitrión. Los cormyts creen que el hogar es uno de los lugares más importantes, y su mantenimiento es importante para la continua felicidad de una familia. Por tanto, los invitados no deben hacer cosas que interfieran con la forma de vida de la familia anfitriona.

Cazar en la tierra de otro está prohibido. La población de animales de caza a veces es escasa, y la corona regula la caza, especialmente en el Bosque del Rey.

Los maridos y las esposas a veces se refieren en público uno al otro como “Mi Señor” y “Mi Señora” (sin importar del real rango o título posean o carezcan) como señal de reverencia y amor. También es usado como signo de respeto por los sirvientes, gente que ha prestado un juramento y otros inferiores sociales cuando hablan con sus señores y señoras.

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dragon Digital 365 (Backdrop: Cormyr)

## Cormyr Real: La Corte Real del Reino Bosque

Por Brian Cortijo

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustraciones por Tony Foti y Mattias Tapia

Mapas por Jared Blando

Durante catorce siglos y medio, el Reino Bosque de Cormyr ha permanecido como el ejemplo más brillante de la civilización humana en las Tierras Centrales de Faerûn. Esta fértil, tierra floreciente esta llena de almas aventureras, grandes ciudades y paisajes maravillosos. Sin embargo, por todo el reino, nobles peleados, mercaderes intrigantes y magos enloquecidos por el poder compiten por el poder. Solo la fuerza de la Corona, sus agentes leales y el cuidadoso equilibrio de poder en la Corte Real han mantenido afianzados a los Obarskyr sobre el Trono del Dragón durante tanto tiempo.

La Corte Real de Cormyr es un nexo de poder, intrigas y posición. Aquí, los nobles avanzan sus causas ante la Corona, intentando demostrar su lealtad y utilidad al rey. No obstante al mismo tiempo, muchos planean en secreto para deponer a los Obarskyr gobernantes en favor de sus propios descendientes o un consejo de nobles gobernantes. A pesar de estas amenazas constantes, las cabezas coronadas de Cormyr -junto a sus capaces Magos Reales- han mantenido su poder a través de una cuidadosa selección de oficiales y consejeros que en su corazón albergan los mejores intereses para el reino.

Descrito en este artículo tienes dos encarnaciones de la Corte Real: la de la Regente de Acero, Alusair Nacacia Obarskyr, como era en Hiberna del Año del Torreón Perdido (1379 CV); y la del sobrino nieto de Alusair, el Rey Foril Obarskyr, exactamente un siglo después en el Año del Eterno (1479 CV).



## La corte de la regente de acero

La Regente de Acero, Alusair Nacacia, gobierna en nombre de su sobrino, el Rey Azoun V. El joven rey asumió el trono cuando su madre, la Princesa de la Corona Tanalasta, murió al dar a luz. Su abuelo, el Rey Azoun IV, había muerto sólo unos meses antes, defendiendo Cormyr de una invasión mortífera de orcos y goblin. A lo largo de los años iniciales de su regencia, Alusair se ha convertido en una gobernante capaz. Ahora la gente confía mucho más en ella que antes para que guíe el reino.

## REESCRIBIENDO LA HISTORIA

*Aunque los acontecimientos entre la regencia de la Princesa Alusair y el reinado del Rey Foril se perfilan a grandes rasgos en la cronología del final, sientete libre de alterar o ignorar algunos acontecimientos si escoges jugar en esta era o durante el reinado de Azoun V. Tu campaña puede desviarse de los acontecimientos oficiales del escenario de campaña todo lo que necesite para hacer que tu partida sea divertida y absorbente. Si algo no funciona para ti o para tus jugadores, ¡cámbialo!.*

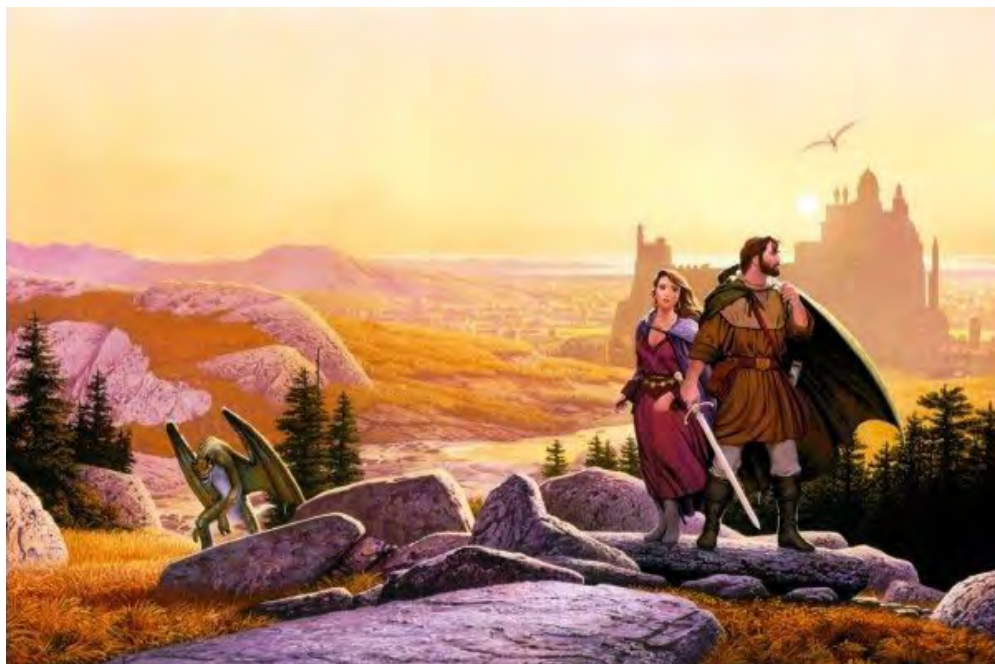
## Figuras de la Corte Real

La Corte Real en la capital de Cormyr, Suzail, es una colección confusa y siempre cambiante de nobles, cortesanos, oficiales del ejército, suplicantes y ciudadanos que compiten por poder, influencia o la simple supervivencia. A pesar de la incertidumbre de su posición continua, ciertos personajes reales y cortesanos se encuentran entre aquellos que cualquier visitante a la corte de la Regente de Acero conoce -o debería conocer- por la reputación sino por haberlos visto.

### La Regente de Acero Alusair Nacacia

Alusair Nacacia Obarskyr ha actuado como la regente para su sobrino, el Rey Azoun V, desde su nacimiento. En estos años, ha pasado de ser una endurecida en la batalla veterana





de las guerras de Cormyr con la Horda Tuigana y el Dragón Diabólico a un tipo diferente de soldado. Ahora, se bate en duelo verbalmente con nobles y emisarios de Sembia y Netheril, comprometida con la protección del Reino Bosque y el Trono del Dragón hasta que Azoun sea lo suficientemente mayor para gobernar por su propio nombre.

Aunque pasa gran parte de su tiempo en la corte, Alusair mantiene un grupo de guerreros conocidos como los Espadas -un grupo de nobles jóvenes que cabalgaron con ella durante el reinado de su padre. Los Espadas cazan juntos, extirpando las amenazas al reino. Cuando estos nobles heredan los títulos de sus familias o alcanzan cierta importancia en otros campos, Alusair los reemplaza por aventureros leales comprometidos con la defensa de Cormyr.

La Regente de Acero respeta a aquellos que manifiestan abiertamente sus intenciones, son leales a Cormyr y no buscan

posición o reconocimiento por sus actos. La lealtad y el deber son virtudes a ser honrados, y aunque la ambición puede ser una motivación tan aguda como lo son el oro o los títulos, Alusair prefiere tratar con aventureros dispuestos a servir a Cormyr por sus propios motivos.

### Filfaeril Selazair, la Reina Dragón Viuda

La viuda de Azoun V ha sobrevivido a la muerte de su marido, su hijo pequeño y su hija mayor, solo para ver a su única hija restante gobernar en nombre de su nieto. Filfaeril aguantó mucho en sus años como Reina de Cormyr, pero ahora se maneja con gracia como la

Reina Dragón Viuda de la nación.

Tan inteligente y observadora como hermosa, Filfaeril retiene toda la influencia que poseía durante el reinado de su marido, manteniendo un férreo control sobre aquellos nobles que siguen escépticos ante que Alusair pueda guiar de forma adecuada al reino. La Reina Dragón Viuda también mantiene fuertes lazos con los Arpistas, y ha promovido un pequeño séquito de agentes leales (consulta **Un Vistazo sobre los Reinos: Las Hojas de la Reina Filfaeril**, en este mismo ezone).

En la corte, Filfaeril divide su tiempo entre escuchar las quejas de los cortesanos y nobles que no creen que Alusair responderá a sus asuntos, tranquilamente pero firmemente apoyando a su hija, o rechazando sugerencias de que ella o Alusair deberían casarse. Siempre que es posible, declara públicamente que la Regente de Acero, la Maga Real Caladnei o la Maga de Guerra

Laspeera son más adecuadas para escuchar las voces del pueblo que una matrona envejecida centrada en criar a un nieto para que sea un rey digno de Cormyr. A pesar de tales intentos de retirarse, el reino sabe que las ordenes de Filfaeril van a ser obedecidas sin preguntar. Cuando la Reina Viudad habla, lo hace en nombre de la Corona.

### El Rey Azoun V

El Rey de Cormyr es un es un niño de siete años guapo, inteligentes y cada vez más temerario que cuestiona toda autoridad y se considera el señor de todo lo que ve. Como sucede, el niño rey tiene medio razón, aunque aún quedan años antes de que alguien le respete lo suficiente para obedecerle más que como a un miembro de la familia real caprichoso y con título.

Azoun pasa sus días recibiendo instrucción en historia de Alaphondar, el Sabio Real de Cormyr, y en etiqueta por Laspeera. Sus horas favoritas las pasa en entrenamiento de combate con su tía Alusair, quien intercala sus lecciones con relatos de las batallas famosas, tácticas militares y de los reyes de Cormyr.

La Regente de Acero, la Maga Real y la Reina Dragón Viuda trabajan incansablemente para asegurarse de que nadie cuya lealtad e intenciones no hayan sido completamente probadas le sea permitido acceder al joven rey. Cualquier intento de hablar con él solo es tratado como una posible amenaza hacia el Trono del Dragón y la vida de Azoun.

### Caladnei, Maga Real

Desde el retiro de su predecesor, el legendario Vangerdahast, Caladnei lentamente se ha despojado de su reputación como una extranjera maga advenediza. La hija de Thabrant Swordsilver, un tallador de madera cormyta quien tuvo su hogar y vida en el lejano Turmish, Caladnei siempre ha tenido que esquivar los rumores de que es una antigua amante, o la hija ilegítima o el constructo mágico de Vangerdahast. A pesar de

tales distracciones, se ha ganado el respeto de los Magos de Guerra que sirven bajo ella y de los nobles que deben lealtad al Trono del Dragón.

Como Filfaeril, Caladni trabaja estrechamente con los Arpistas para buscar y desvelar enemigos de la Corona y amenazas para Cormyr. Con poco interés en los asuntos de la corte, incluso tiene menos paciencia para la diplomacia y el protocolo del que tiene la Regente de Acero. Como una antigua aventurera, la Maga Real ve el valor de héroes que recorren el reino con cédulas autorizadas por la Corona. A tales personajes se les da rienda libre para explorar las tierras salvajes y ruinas de Cormyr, expulsar amenazas que de otro modo distraerían a los Dragones Púrpura y a los Magos de Guerra de sus tareas más importantes.

## **Laspeera Naerinth, Dama de Aguja del Atardecer**

Laspeera también es conocida como la Dama Naerinth, la Dama Inthré (el apellido de su marido, el Mago de la Guerra Aundable Inthré) o la Dama de Aguja del Atardecer (debido a las tierras que le condeció Azoun IV). Propietaria de la prestigiosa escuela para chicas conocida como La Casa de la Gracia, es una lanzadora de conjuros poderosa y segunda al mando de los Magos de la Guerra, respondiendo sólo ante Caladnei, Filfaeril y la Regente de Acero. Todos los demás oficiales del reino -asi como la mayoría de nobles, sabios cortesanos, y todos excepto los más temerarios de los plebeyos- obedecen sus ordenes.

Dado el malestar de la Maga Real con los asuntos oficiales, Laspeera ha asumido la mayoría de los deberes asociados con el papel de Maga de la Corte de Caladnei. Posee la primera silla en las reuniones del Consejo de Magos, se ocupa de cuestiones mágicas de interés para la Regente de Acero, mantiene las listas de los magos registrados del reino y sugiere formas en las que búsquedas mágicas de la Corona podrían servir mejor al reino. Extraoficialmente, Laspeera guía a los aventureros que se abren paso hasta la corte, facilitando los caminos para aquellos que considera una beneficio potencial para Cormyr. De igual forma

encuentra formas para bloquear los esfuerzos de los codiciosos, los avaros y los ineficaces.

Recientemente la Dama de Aguja del Atardecer conmocionó la última reunión del Consejo de Magos cuando inexplicablemente se puso de parto, dando a luz a su primer hijo -una niña, Alazne. Utilizando magia, Laspeera había mantenido oculto su embarazo, pillando por sorpresa a toda la corte.

## **Alaphondar, Sabio Real**

Con más de cuatro décadas de servicio, Alaphondar quizás es el cortesano en el mismo cargo durante más tiempo en Suzail. Indudablemente, es el sirviente de mayor confianza de la Corona entre la nobleza y la familia real. Aunque posee un rudimentario conocimiento de la magia, Alaphondar es uno de los pocos miembros del círculo interno de Alusair sin experiencia ni como soldado ni como Mago de Guerra. Por ello las opiniones del Sabio Real están basadas en lecciones de historia y largos años de estudio. Amable, inteligente y bastante franco, Alaphondar es capaz de aclarar la mayoría de los asuntos. Sin la carga de preocuparse por su puesto, el Sabio Real puede evaluar cualquier situación, tratando de forma analítica los desafíos más difíciles en vez de forma apasionada.

Sin saberlo la mayoría -aunque susurrado por muchos- Alaphondar se ha convertido en el amante de la Reina Viuda Filfaeril en los años siguientes a la muerte de su marido. Su afecto nació de un sentimiento de deber y cariño mutuo, y aunque ha amado a Filfaeril durante años, Alaphondar acepta que el último rey permanece delante en su corazón.

Se puede confiar en que Alaphondar proporcione un directo consejo franco a los recién llegados a la corte sin importar la conducta o el protocolo adecuado hacia cualquier situación en especial. La falta de atención a su consejo impulsa al Sabio Real a dejar de ofrecerlo.

## **Myrmeen Lhal, la Dama de Arabel**

El señor de muchos años de servicio de la ciudad de Arabel es una guerrera y exploradora veterana, y adoradora de Tymora. Después de treinta años, Myrmeen se está cansando de su posición, y está trasladando lentamente su vida a Suzail. Aunque prefiere la región cercana a Arabel y a las Tierras Pétreas, los acontecimientos recientes han cambiado su perspectiva y sus objetivos. El nacimiento de su hijo, Ganrion; el matrimonio de su hija adoptiva Krystin con el Guardián Dauneth Marliir; y el nacimiento de la hija de Krystin y Dauneth, Nalara, han convencido del todo a Myrmeen de que su lugar adecuado está más cerca de la capital, su familia y su querida amiga y preferida pareja de combate, Alusair.

Con este fin, Myrmeen ha pedido a la Corona que busque un reemplazo para ella como Señor de Arabel (su título oficial). Aunque aún espera la bendición del Trono del Dragón para retirarse de su puesto, Myrmeen ya ha comenzado a mover a su casa a Suzail, y ha conferido más autoridad a su heraldo, Westar.

En la corte, Myrmeen permanece en silencio en relación de la mayoría de los asuntos, prefiriendo dejar a la Regente de Acero la placentera tarea de poner en su lugar a aventureros y nobles.

## **Dauneth Marliir, Alto Guardián de las Marcas Orientales**

Un estratega capaz, incluso si un soldado menos formidable, Dauneth Marliir ha ascendido rápidamente en el respeto de la Corona en los años recientes. Antiguamente un torpe cortesano bien intencionado y el hijo más joven de la Casa Marliir, el Guardián de las Marcas Orientales ha impresionado a fondo a las figuras importantes en la corte con su perspicacia. ahora algunos susurran que pronto será nombrado Alto Mariscal del reino. Alusair está especialmente impresionada con la capacidad de Dauneth para callarse, escuchar a sus capitanes de la espada y tomar las mejores decisiones para el reino.

Dauneth busca continuamente aventureros capaces dispuestos a desfiar la frontera septentrional de Cormyr, más



allá del alcance cercano de los Dragones Púrpura. Cree que los pequeños grupos experimentados de tales personajes puede ser más útiles que compañías enteras de soldados sin experiencia entrenados para la batalla pero no para la exploración.

Antiguamente un pretendiente por el amor de la Princesa de la Corona Tanalasta, recientemente Dauneth se ha casado con la hija de la Dama de Arabel. La pareja tiene una hija, Nalara. Aunque la sede de poder de los Marliir es Arabel, Dauneth ha decidido establecer su hogar familiar en Suzail, para servir mejor al reino.

## Sthavar, Señor Magistrado de Suzail

Siempre manteniendo una distancia respetuosa de la familia real, Sthavar se contenta con cumplir con su deber para la Corona a un nivel puramente profesional. Sthavar ha actuado como Señor Magistrado de Suzail durante décadas, manteniendo el orden en una ciudad repleta de nobles ávidos de poder, mercaderes codiciosos y aventureros molestos.

Un eficaz administrador capaz, Sthavar afortunadamente es lo contrario a los mercaderes de Suzail, resistiéndose a las apelaciones de destruir casas en los distritos más pobres para así poder expandir los almacenes de la ciudad. A pesar de su papel en gobernar Suzail en nombre del Trono del Dragón, Sthavar no posee deberes oficiales en la corte, y prefiere que siga así. A diferencia de otros señores locales, no tiene responsabilidad de conceder cédulas a los aventureros, y alegremente dirige a personajes que buscan tal sanción hacia el Alto Guardián.

## Traidores Risueños

La larga historia de Cormyr esta plagada de enemigos y traidores -nobles rechazados, soldados tráfugas, Magos de Guerra ambiciosos, y cosas peores. La Regencia de Acero no es una excepción.

## LOS NIÑOS REALES

*Por primera vez en años, una cantidad de niños recorren la corte de Suzail, protegidos por los Magos de Guerra, Dragones Púrpura y Altos Caballeros más capaces del reino. El Rey Azoun, quien esta cerca de su octavo cumpleaños, es descrito anteriormente. Otros niños importantes en la corte incluyen a: Alazne Inthré: La hija de Laspeera Naerinth y Aundable Inthré tiene menos de un año, observa el Consejo de Magos con sus intensos ojos azules que muestran la inteligencia de un niño mucho mayor. Como la descendencia de una pareja de magos de edad mediana -una segunda al mando de los Magos de Guerra y la maga más respetada en el reino, el otro un lanzador de conjuros poderoso por su propio derecho- Alazne es vigilada cuidadosamente por los cortesanos. Ganrahast: Conocido por todo el reino como Ganrion, el hijo de la Dama Myrmeen es un niño tranquilo de cinco años con pelo escarlata y suaves ojos marrones. Desconocido por la mayoría, el padre del niño es el anterior Mago Real Vangerdahast. Myrmeen ha decidido (gracias al consejo de Laspeera) ocultar la herencia de Ganrahast hasta que sea conocida su aptitud por la magia. Dada la atención centrada en la joven Alazne Inthré, esta precaución parece más que justificada. Nalara Marliir: El futuro de la Nalara Marliir de cinco años es más ferozmente discutido que el de cualquier otro niño en la corte excepto Azoun. La hija del Alto Guardián de las Marcas Orientales pasa la mayor parte de su tiempo en la corte aferrándose a las faldas de su abuela, Myrmeen Lhal. Nalara observa con ojos negros como la noche mientras los nobles debaten sobre cual de sus herederos se casará con ella cuando tenga la edad adecuada, elevando a la familia del marido más alto en la consideración del Trono del Dragón.*

## Ingo Siegur

La mayoría de Dragones Púrpura sólo consideran dos formas aceptables para terminar sus carreras -morir en defensa del reino, o retirarse al hogar, una granja y la familia en las regiones apartadas de Cormyr. No así para el batidor Into Siegur. A pesar de su amor por la cetrería, la caza y rastrear en los lugares salvajes de Cormyr, el guerrero criado en Suzail siempre ha preferido la reciento seguro de las murrallas de la ciudad a una manta fría bajo el cielo nocturno.

Hace tiempo en su retiro, Ingo finalmente encontró el amor en la forma de una joven muchacha llamada Fadlimi. Delgada y hermosamente morena, constantemente pide a Ingo que le cuente historias de su servicio, el cual pacientemente relata. Tácticas, formaciones, contraseñas secretas, los lugares de escondites de suministros y armas útiles, y otros trozos de cosas triviales han sido compartidas.

Siegur no tiene ni idea de que Fadlimi no es una admiradora inocente, sino que esta recopilando información para los Hijos de Gondegal (ver más abajo). Planea utilizar esta información para una eventual infiltración en el Bosque del Rey, desde donde los Hijos de Gondegal planean conquistar Arabel. Si es le presenta este hecho sin pruebas, Ingo (un humano luchador de cuchillos del Manual de Monstruos 2) defenderá a Fadlimi (una doppelgänger asesina del Manual de Monstruos) hasta la muerte, incapaz de creer que le traicionaría.

## Nuad Culbran

Un mago poderoso de edad desconocida, Nuad Culbran es un alarphon (un lanzador de conjuros dedicado a la seguridad interno) respetado entre los Magos de Guerra. También es un mago Zhentarim llamado Estev, quien masacró al verdadero Culbran hace meses y ha usurpado su puesto. Uno de los pocos Zhents que ha encontrado una forma de frustrar la poderosa magia lectora de mente esgrimida por Laspeera y Caladnei, Estev ya ha causado la muerte de otros dos Magos de Guerra,

convenciendo a cada uno de que acusará al otro de tración contra la Corona.

“Nuad” prefiere evitar el confrontamiento directo, en su lugar obliga a otros personajes a enfrentarse uno contra otro. Si es necesario, domina las mentes menores para llevar a la desgracia a cormyras leales. Ha tenido éxito en permitir a otros Zhents a infiltrarse en la Corte Real, aunque no los protegerá si fracasan en su espionaje. Espera ansiosamente el día en que pueda estar sobre los cuerpos destrozados de la familia real, con la bandera de la Red Negra ondenado sobre el palacio.

Aunque Estev no disfruta especialmente del combate, es un enemigo formidable (utiliza el adepto de la mente humano del Catalogo de Criaturas de Sol Oscuro o del Compendio del D&D Insider), capaz de volver a los personajes más experimentados contra ellos mismos.

## EL CONSEJO DE MAGOS

*Este grupo de magos aconsejan sobre la utilización de la magia en nombre del Trono del Dragón, moldeando las leyes que controlan los delitos mágicos en el Reino Bosque. Laspeera preside estas reuniones mensuales en nombre de Caladnei (Caladnei, como Maga de la Corte, es la cabeza oficial del consejo pero a menudo esta ausente). El consejo escucha las preocupaciones de los lanzadores arcanos del reino, además de consideran a aspirantes a unirse a los Magos de Guerra. Algunos de los otros famosos consejeros magos de Cormyr incluyen a los siguientes. Tsharlura del Trononegro: Este envejecido mago habita en una torre al oeste de Vêspero y se especializa en apliciones prácticas de la magia. Un firme creyente en el lanzamiento de conjuros correcto y deliberado, Tsharlura muestra gran respeto por la Corona. Cuando Vangerdahast tuvo que enfrentarse a magos jóvenes irascibles que sin darse cuenta amenazaban con destruir la mitad del Bosque del Rey cuando probaban magia nueva, Tsharlura es aquel a quien el Mago Real*

*señaló y dijo, “¿Ves como la sabiduría de las edades enfría el temperamento y ralentiza la ansiedad?. Este es el tipo de mago que Cormyr necesita”. Aundable Inthré: El marido de Laspeera es un mago poderoso por propio derecho. Aundable es uno de los muchos magos del consejo que analiza las defensas y debilidades de Cormyr, refortazando las primeras y eliminadno las últimas. Aunque a menudo no habla en las reuniones del consejo, Aundable hace que sea importante asistir a todas ellas, incluso aunque a veces registra magicamente los debates mientras sus pensamientos divagan sobre conjuros nuevos y otras distracciones. Argûl Marammas: Residente de Suzail, explorador de los planos, fabricante de pergaminos mágicos y amante del buen marisco, Argûl utiliza su poder mágico para apoyar sus caros viajes y dieta. Cree que la magia es mejor utilizada como una herramienta para recopilar conocimiento, no como un poder a ser utilizado para conseguir más poder, dominar a los demás o para matar a los enemigos de uno. Utiliza el Consejo de Magos como una camino para encontrar a otros de pensamiento similar, para escuchar los viajes planares y descubrimientos magicos de los demás y para informar a la Corona de potenciales amenazas extraplanares. Filani de Tantras y Tilverton: Una experta en la historia del Mar de la Luna y de las políticas de la Extensión del Dragón, Filani vivió en Tilverton hasta la destrucción de la ciudad. Ahora acude a las reuniones del consejo como método para encontrar nuevos clientes para su saber y experiencia, y para averiguar que magos nuevos han llegado recientemente a Suzail. Maxer Hlar, Defensor de Suzail: Un evocador poderoso que una vez derrotó a cuatro dragones que atacaban a la vez a Suzail, Maxer es un baron extraordinario del reino y puede comandar a cualquier Dragón Púrpura como si tuviera un rango de oficial. Permanece en silencio durante la mayoría de las reuniones del consejo, pero cuando habla, su experiencia y sabiduría le consiguen la atención de todos los asistentes.*

*Su voz durante los asuntos oficiales de una reunión a menudo anunica avisos de gran peligro para el reino, y dos veces ha conducido a momentos tensos cuando Maxer tan sólo se estaba aclarando la garganta.*

## Intrigas Cortesanas

Numerosa intrigas giran alrededor del Trono del Dragón a todas horas, asolando a la Corte Real con cotilleos e insinuaciones. Tales rumores y acusaciones susurradas deberían ser cuidadosamente evaluadas por personajes en la corte.

### Iglesias Reales

Antes de su muerte, la Princesa de la Corona Tanalasta adoptó la adoración de Chauntea, declarano a la fe de la Madre Tierra ser una Iglesia Real (un título que designa el apoyo institucional de un miembro de la familia cercana del monarca). Desde la muerte de Tanalasta, la iglesia de Chauntea ha luchado por mantener su posición. Sus adoradores deben competir con las fes de Tempus y Tyr (ambos adorados por el anterior Azoun IV), además de tres fes -la de Sune, Siamorphe y Tymora- cuyos seguidores buscan el patrocinio de la Reina Viuda.

Ningún miembro vivo de la familia real ha declarado ninguna Iglesia Real a raíz de la conmovición creada por la declaración de Tanalasta. Sin embargo, este no impide a los seguidores poderosos de una iglesia solicitar abiertamente el apoyo de los nobles y la familia real.

### Una Corte Joven

La mayoría miembros de la corte consideran todos los desarrollos políticos o personales o bien como obstáculos o bien como oportunidades. Ya sea en nombre del dinero, la influencia o el título, los cortesanos y nobles perspicaces están constantemente en busca de cualquier ventaja. Esto es especialmente cierto en el caso de tantos nobles jóvenes en la corte.



Los nobles viejos consideran a estos jovencitos influenciables como posibles peones y objetivos para matrimonios estratégicos. Los cortesanos les consideran patrones y partidarios potenciales, listos para mantenerlos comodamente empleados durante largo tiempo hasta que sean viejos. Los nobles con intenciones menos honorables intentan sembrar las semillas de la disidencia en las mentes jóvenes, esperando utilizar a estos disidentes un día para hacer pedazos el reino.

## Una Princesa Casadera

A lo largo de toda su vida, Alusair se ha enfrentado a intentos de hacerla una princesa más adecuada, ya sea obligándola a vestir como una noble adecuada, disuadiéndola de practicar actividades como montar o la esgrima, o casándola con un noble respetable con el fin de que pueda producir herederos Obarskyr y asiente sus maneras salvajes. Tales intentos siempre han fracasado, pero esto no ha detenido a las familias más viejas del reino, a cortesanos veteranos e incluso a Caladnei y a Filfaeril de buscar hombres que la Regente de Acero podría aceptar como pretendientes. Rumores apagados en la corte susurran que Alusair es estéril, y por ello incapaz de producir los herederos que Cormyr necesita. Sin embargo, esto sencillamente ha estrechado el campo de pretendientes a aquellos menos interesados en la descendencia de Alusair que en los rumores de sus escapadas más subidas de tono.

## Las Cinco Damas

Desde que comenzó la regencia de Alusair, ha trabajado para reunir consejeros en los que pueda confiar, incluyendo a su madre Filfaeril, la Reina Viudad; la Maga Real Caladnei; La Maga de Guerra Laspeera; y Myrmeen Lhal, la Dama de Arabel. Con la inevitable mudanza de Myrmeen a Suzail, algunos cortesanos han apodado a este grupo las Cinco Damas de Cormyr, una asamblea de mujeres unidas por el deber, la familia y la confianza. Algunos cortesanos sientes -bastante correctamente.



que las opiniones de estas mujeres serán de vital importancia para tanto el destino del reino como el futuro de determinados cortesanos, nobles y oficiales de los Dragones Púrpura. Enfadar a cualquiera de estas mujeres es arriesgarse a enemistarse con la gente más poderosa en el reino.

**Los Platas Ascendente** (Nota: En inglés, las tres familias son Silver, en español Plata)

Tras el linaje Obarskyr, Cormyr posee tres familias "reales" -los Crownsilver, los Huntsilver y los Truesilver, todos descendientes de los hermanos Plata (nota: ahora se comprende) cuya

descendencia se casó con el clan Obarskyr. Desde la muerte de AzounIV, las tres casas Plata (Silver) ha obtenido de forma espectacular más influencia y riquezas, sacando provecho de las oportunidades mercantiles y excesivamente públicos actos de lealtad hacia la Corona.

Muchos de los nobles del reino están celosos de estas estrellas ascendentes. Los rumores hablan de tramas que podrían ver a al menos una de estas augustas casas caer, de forma rápida y dramática, en un futuro cercano.

## Amenazas

Las amenazas a la corte de Alusair no solo provienen de nobles traicioneros o mercaderes ambiciosos. Cormyr se enfrenta a muchos peligros que deben ser tratados antes de que sean demasiado como para tratar con ellos.

### Rojos Infiltrados

Hace casi una década después del hecho, la Regente de Acero sigue furiosa en respuesta al establecimiento de un enclave Thayano soberano en Marsember. La presencia de los Magos Rojos en tierra cormyta para algunos es signo de que la Corona esta perdiendo su capacidad para desafiar el poder de los Señores de las Especies que controlan la ciudad.

### Los Cuchillos Llameantes de Puerta del Oeste

Tras su exilio de Cormyr, los miembros de la Casa Bleth huyeron a la ciudad de Puerta del Oeste. Allí, contactaron con los Cuchillos de Fuego, restableciendo esta banda de asesinos con la esperanza de finalmente vengarse de los Obarskyr. Con el gremio de ladrones de las Máscaras Nocturnas ejerciendo un mayor control tanto sobre los Cuchillos de Fuego y sobre Puerta del Oeste, los líderes de la familia Bleth han dirigido sus miradas de vuelta a Cormyr. Puede que no golpeen inmediatamente, pero los Bleth poseen una larga memoria, y están más que dispuestos a esperar para derrocar a la familia real y a instalar a uno de los suyos en el Trono del Dragón.

### Los Hijos de Gondegal

Hace unos treinta años, un jefe de guerra conocido como Gondegal cabalgó hacia las extensiones al noroeste de Cormyr, conquistando tanto Tilverton como Arabel. Aunque tuvo el control de estas tierras durante menos de una decena, se asentó tanto en la historia de Cormyr como en la imaginación de su pueblo.

Recientemente un grupo de bandidos se ha hecho con el

estandarte de Gondegal (una cabeza de un lobo gris con ojos rojos) y esta amenazando a las granjas y caravanas entre Arabel y el Hueco Sombrio. El Guardián Marliir aún tiene que capturar a estos Hijos de Gondegal, pero ha asegurado a Alusair de que sus cabezas decoraran su salón a tiempo.

### El Rebelde Desconocido

A pesar de sus años de servicio. Caladnei aún es considerada una amenaza extranjera por algunos, quienes han pedido, ordenado o suplicado a Alusair que reconsidere su nombramiento como Maga Real. La Regente de Acero se ha negado, pero algunos magos y antiguos Magos de Guerra continua tramando contra Caladnei. Estos agentes están tramando obligarla a un combate mágico, esperando matarla y reemplazarla con la nativa Lasperra. Sin embargo, la Dama de Aguja del Atarceder no tiene conocimiento de este plan, y los conspiradores trabajan duro para seguir así, esperando ser capaces de negarle cualquier involucración si son descubiertos.

### La Amenaza Zhentarim

Finalmente los Zhentarim han conseguido lo que tanto han deseado -instalar con éxito agentes capaces en la Corte Real de Cormyr. No se atreven a golpear utilizando sus favoritos métodos probados con el tiempo del veneno y el asesinato, sabiendo que los Magos de Guerra desde hace mucho conocen métodos para protegerse de tales peligros. Por ello, estos agentes se toman su tiempo, avivando las llamas de la rebelión y disturbios entre los nobles, y averiguando todo lo que puedan mientras esperan su momento para golpear.

## Ganchos

No toda aventura tiene que ver con sudar através de dungeons y enfrentarse y vencer a amenazas salvajes. Las tramas e intrigas de la corte y el palacio de Suzail pueden ser tan peligrosas como las amenazas halladas en cualquier ruina antigua.

### Un Mago Disimulado

Los personajes son abordados por uno de los Magos de Guerra de Cormyr, quien espera erradicar a un traidor dentro de la corte. Mientras investigan, los personajes descubren que el traidor que buscan es, de hecho, un cortesano leal. El enemigo verdadero es el Mago de Guerra, quien desea desacreditar a aquellos que apoyan a Caladnei como Maga Real. Los héroes deben andar con ojo mientras intentan exponer al mago bien relacionado, exonerar al cortesano acusado y descubrir a quien más en la corte el Mago de Guerra traidor ha convertido a su causa.

### Asesinato en la Corte

Los personajes son convocados para investigar un asesinato dentro del palacio. Sin embargo, deben hacerlo utilizando sólo su astucia y experiencia, ya que las armas y la magia están prohibidos en los terrenos del palacio. Un desafío de habilidad extendido u otro tipo de encuentro interpretativo permite a los personajes desenmascarar al asesino. Para complicar sus esfuerzos están los nobles que desean que los personajes utilicen sus acceso sin trabas al palacio para entregar mensajes a ciertas personas, recopilar información, o distraer a cortesanos importantes de sus tareas asignadas.

### Portales Lejanos

Tras descubrir una extraña reliquia del pasado de Cormyr, los héroes son invitados al palacio. Mientras recorren los salones, se adentran en un portal con llave que cobra vida de repente alrededor de ellos. La reliquia que transportan es la llave secreta para el portal olvidado, lo que les conduce a un antiguo espacio extradimensional construido por los legendarios Heraldos de la Espada -guerreros fanáticos que prometieron proteger al linaje Obarskyr.





## LA CORTE DEL REY FORIL

En el Año del Eterno, la corte del Rey Foril Obarskyr es un bullicioso lugar estable. Con treinta años de reinado, Foril gobiernan sobre un reino pacífico. La influencia de Cormyr se ha expandido al oeste y al sur alrededor del Lago del Dragón, y los cortesanos de Foril están decididos a aumentar la prosperidad tanto del reino como de sus territorios dependientes.

## EL FUTURO DE LA CORTE

*La información en esta sección situa a la Corte Real alrededor de Hibernal en el Año del Eterno (1479 CV), el período de la Guía de Campaña de los Reinos Olvidados. Nuevos puntos de vista respecto a la corte y su gente durante el reinado de Foril Obarskyr pueden ser halladas en las novelas Elminster Debe Morir [Elminster Must Die] y Enterrar Profundamente a Elminster [Bury Elminster Deep] (ambas inéditas en español) de Ed Greenwood.*

## Figuras de la Corte Real

El Rey Foril intenta mantener a los consejeros más capaces y de más confianza cerca, dando como resultado la frecuente reasignación de oficiales y cortesanos que le parecen mejor preparados para otras tareas. Sin embargo, las figuras importantes en su corte siguen siendo más o menos constantes.

### El Rey Foril

Su Majestad Real el Rey Foril Rhigaerd Dhalmass Obarskyr ha gobernado Cormyr desde la muerte de su padre hace treinta años. Como hijo segundo, Foril pasó su juventud en actividades académicas, incluyendo un estudio básico de la magia. Aprendiendo las estructuras y tradiciones de los Dragones Púrpura ha moldeado su opinión sobre el ejército de Cormyr. La muerte de su hermano y mujer en los años anteriores a las guerras con Sembia hicieron de Foril un cauto gobernante prudente. Cada acción y decisión deben ser tomadas haciendo

frente a que podrían fomentar una guerra que Cormyr no está preparado para librar.

Foril ha participado activamente en la transformación de los Magos de Guerra en una fuerza más militar de lo que fue en generaciones pasadas. Su esperanza es que cuando la guerra regrese inevitablemente a Cormyr, los Magos de Guerra marcharán codo con codo con los Dragones Púrpura como artillería mágica, además de su papel aceptado como espías y agentes que luchan contra las amenazas internas del reino.

Aunque aproximándose al final de su reinado a la edad de setenta años, Foril ignora los numerosos ruegos para que abdique en favor de su hijo, Irvell. Aunque el pueblo considera al príncipe de la corona una figura heroica, Foril sabe que la nobleza considera a Irvell como ingenuo y fácilmente manipulable.

El Rey Foril es paciente con los sirvientes de la Corona cuya lealtad es clara. Sin embargo, la tolerancia desaparece cuando trata con aquellos que anteponen su autoridad o presumen de hablar en su nombre. Es menos generoso en títulos y alabanzas de lo que fue su padre, prefiriendo en su lugar recompensar a los nobles y cortesanos fieles con mayores oportunidades para servir al reino.

### El Príncipe de la Corona Irvell

Irvell Duar Palaghard Obarskyr es el hijo del Rey Foril y la difunta Princesa Jemra, y el Príncipe de la Corona del Reino Bosque. Un hombre alto con barba que prefiere el estilo y la audacia de los reyes de antaño, Irvell es querido por su pueblo por su valor, su proximidad y su promesa por construir un futuro brillante para Cormyr.

El Príncipe de la Corona es el comandante supremo de las fuerzas militares de Cormyr, aunque no ostenta el título de Alto Mariscal. Quiere -y es querido- por su mujer, sus hijos, sus soldados y su nación. Algunos creen que tomará el nombre de uno de los reyes antiguos de Cormyr en su consiguiente coronación, esperando imitar la devoción que el primer Duar o

Palaghard inspiraba en los habitantes del Reino Bosque.

Un hombre amable de buenas intenciones, Irvel adora las bebidas fuertes (aunque no es dado a las borracheras) y la compañía de mujeres hermosas. Ha jurado de que nunca romperá sus votos matrimoniales con su mujer de hace tres décadas. Sin embargo, algunos susurran que el Príncipe Irvel interpreta de manera más flexible los puntos más sutiles de estos votos que su padre o abuelo.

### La Princesa Ospra

La mujer del Príncipe de la Corona es la hermosamente guapa Ospra Goldfeather, hija de una casa que asciende y cae del favor de la Corona cada siglo o dos. Aunque una política hábil, la princesa Ospra posee poca habilidad para manipular a su marido. Sin embargo, se ha convertido en una persona querida por el Rey Foril, quien escucha sus consejos casi tan fácilmente como hace con los de su hijo.

La Princesa Ospra pertenece a la última rama de la casa Goldfeather. Su padre, Ordmann Goldfeather (llamado “Viejo Goldfeather” por la mayoría), su hermana Adenia, y los hijos de Adenia, Maranth y Varauna son los últimos miembros de la sangre de esta augusta familia de sirvientes y traidores a la Corona.

Como la Reina Fifaeril de antaño, Ospra ha conseguido reunir a su lado a guerreros y agentes leales dispuestos a servir a Cormyr sin esperar reconocimiento o recompensa. La princesa siempre esta buscando reclutas nuevos para su causa, y espera que cuando su suegro finalmente muera, la cantidad de estos leales a ella haya aumentado considerablemente.

### El Príncipe Baerovus

De solo veinte y cinco años, Baerovus Azoun Obarskyr es el hijo del Príncipe de la Corona Irvel y de la Princesa Ospra, y el segundo en la línea de sucesión. Un delgado joven manso, Baerovus oculta sus rasgos tras su largo pelo siempre que no esta

realizando una aparición pública con la familia real.

Baerovus disfruta de su gran establo de caballos ligeros (Calimite es de lejos su raza favorita) y es conocido por atender a los animales heridos que encuentra durante las cacerías reales. El príncipe no siente amor por la magia o por el campo de batalla. Es casi inútil con cualquier hoja más larga que un cuchillo de caza, aunque se dice que su habilidad con el arco excede a la de cualquier otro en la familia real.

A Baerovus no le entusiasma la idea de gobernar Cormyr. Aunque no abdicaría si la corona recayerá sobre él, espera en secreto que su padre viva una larga vida sana, o que su hermana o el hijo de su hermana se convierte en el heredero de Irvel, al igual que el quinto Azoun sucedió al cuarto.

### La Princesa Raedra

No llegando a los veinte, la Princesa Raedra Obarskyr es una figura de gran interés para todas las casas nobles de Cormyr. La segunda hija del Príncipe de la Corona Irvel y la Princesa Ospra, es la primera chica nacida en la Casa Obarskyr en más de un siglo. Una mujer de gran belleza, se dice que posee la inteligencia de Tanalasta, el encanto de Filfaeril, la estrategia de Alusair y el temperamento de Gantharla, la primera Reina de Cormyr, y el brazo armado de Enchara la reina guerrera. (Lo último no es estrictamente cierto, ya que Raedra prefiere el estoque a las hojas más pesadas cuando entrena).

La princesa ya ha rechazado más de una docena de proposiciones de matrimonio o casarse de cortesanos tanto de Cormyr como extranjeros, la mayoría rechazados sólo con un pensamiento rápido. Cuando es presionada, responde que no es un premio para que gane algún noble o aventurero. Es una princesa de Cormyr, en la cual los linajes reales de Esparin, Tethyr y Athalantar antiguo se unen. Por ello, ha jurado casarse solo con un marido digno de su posición, sino por amor verdadero.

### Solatha Boldtree, Condesa de Dhedluk

Hija de un mercader ambulante conocido solo como Boldtree (nota: Arbovaliente) (no compartió su nombre propio con nadie, ni siquiera con su hija), Solatha es una mujer de rostro severo cuya apariencia no ha mejorado con la edad. Parece menos una condesa que una tabernera de anchos hombros, aunque sus ojos verdes brillan con una amabilidad que la mayoría pasan desapercibida a primera vista.

Si no fuera por una noche fatílica en 1437 CV, Solatha no tendría importancia para la historia de Cormyr. Mientras lideraba una expedición militar al Gran Pantano, el hermano mayor de Foril, el Príncipe Emvar se cruzó con Solatha en el campamento de su padre. El apuesto príncipe y la hija del mercader disfrutaron de la compañía del otro antes de que los Dragones Púrpura se volvieron a poner en marcha. No fue hasta meses después, mucho después de que Emvar muriese en una emboscada, que Solatha se dió cuenta de que portaba un vástago real.

Cuando nació su hijo Erzoured, Solatha lo llevó al palacio real. Aquí, después de repetidas confirmaciones a través de conjuros y plegarias, se confirmó la paternidad del niño. Azoun V nombró Condesa de Dhedluk a Solatha, por su ligar de nacimiento.

Solatha aún vive en la corte, pero sus relaciones con su hijo se han vuelto tensas. Los tratos secretos de Erzoured han llevado a su madre a creer que llevará la vergüenza tanto a ella como al nombre de su padre.

### Señor Erzoured Obarskyr, Barón Boldtree

El hijo del difunto Príncipe Emvar, Erzoured pasó sus primeros años en el palacio real, criado cerca de su primo Irvel pero llamado “señor” en vez de “príncipe”. A pesar de la confirmación de su nacimiento, Erzoured no fue reconocido oficialmente como hijo de Emvar hasta el 1450 CV -después de que Foril hubiera ascendido al trono y asegurado su propio legado.

A pesar de su lujosa educación, Erzoured esta resentido con la



Casa Obarskyr. Se hace llamar Barón Boldtree para diferenciarse del rey, considerándose el verdadero heredero al trono del Dragón en vez el cuarto en la línea de sucesión. El hecho de que el Señor Exoured es un traidor en espera es conocido para la corte, con la mayoría de sus miembros sospechando que golpeará a su tío y se hará con la corona a la primera oportunidad.

Ezroured finge cariño por su primo Irvell, incluso mientras busca en secreto aliados útiles en Sembia, Netheril y Thay. Sin embargo, rechaza los avances de los líderes de estas naciones, esperando gobernar Cormyr en sus propios términos en vez de como un rey marioneta. Sólo su madre Solatha consigue algún verdadero afecto por parte de Ezroured, pero ha comenzado a sospechar traición incluso por parte de ella.

## Ganrahast Aeiulvana, Mago Real

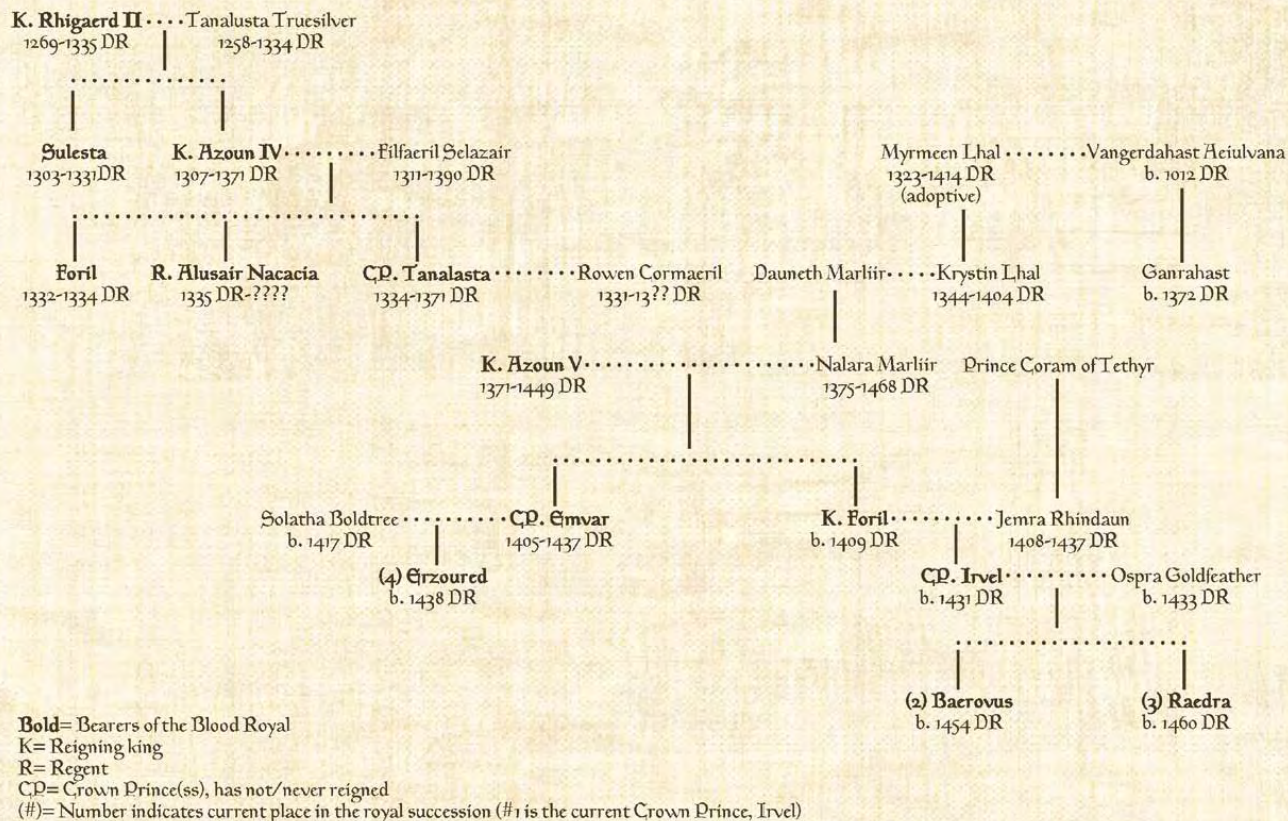
El actual Mago Real de Cormyr ha vivido más de un siglo, aunque ahora sólo su pelo rojo ha empezado volverse plateado en los bordes. Ganrahast posee poco de la personalidad de cualquiera de sus padres, Vangerdahast Aeiulvana y Myrmeen Lhal. Sin embargo, su aptitud para mezclarse le permite averiguar sobre más de lo que están dispuestos a desvelar sobre sus intenciones aquellos que le rodean.

Ganrahast es el producto de su educación en el momento de las Cinco Damas del reino, cuando Cormyr recordaba que una mujer podía luchar, lanzar conjuros y gobernar tan hábilmente como cualquier hombre. Sintiendo indigno de su título, Ganrahast se pregunta constantemente si esto es por la falta de aptitud mágica o son los fantasmas de estas grandes mujeres que rondan sus fracasos.

Publicamente, el Mago Real es una figura diferente, dando ordenes firmemente y dirigiendo a los Magos de Guerra mientras defienden a Foril y a su trono. Su inteligencia es aguda y a menudo morbida, permitiéndole ver amenazas que gente más cuerda no se molestaría en considerar. Hasta ahora, sus instintos han mantenido seguro al reino. Sin embargo, Ganrahast se

## The Royal Succession of Cormyr

as counted from the Year of the Hooded Falcon to the Year of the Ageless One



Según cuenta desde el Año del Halcón Encapuchado al Año del Eterno

En negrita = portadores de sangre real

K= Rey reinante

R= Regente

PC = Príncipe o Princesa de la Corona, no ha reinado/todavía no ha reinado

(#) - el número indica el puesto actual en la sucesión (#1 es el actual Príncipe de la Corona Irvell)



culpa de la muerte de la Princesa Jemra, creyendo que una de sus guardas fracasó en protegerla cuando una hoja asesina llegó buscando al Rey Azoun V. No comparte su culpa con nadie, ni siquiera con el Señor Carcelero.

## Vainrence, Señor Carcelero

El segundo al mando de Ganrahast, amigo íntimo y el verdadero líder de los Magos de Guerra es el Señor Carcelero. Vainrence es un directo hombre honesto. Cree en servir a Cormyr con la mejor de sus capacidades, no en calmar los egos de los nobles infantiles o sus Magos de Guerra al cargo. Un veterano de las guerras con Sembia, se ha distinguido a través de una cuidadosa aplicación de la magia de batalla, su disposición a coger una espada cuando es necesario, y su comprensión de las tácticas más allá del nivel de la mayoría de los Magos de Guerra. El Rey Foril se dio cuenta de estas aptitudes tácticas, que aumentaron su prestigio hasta que finalmente fue ascendido a su actual puesto por Ganrahast.

De su permanencia en la corte, Vainrence ha empujado al Rey Foril a permitir a los Magos de Guerra a la altura de su nombre y tomar un papel más directo en el combate. Ganrahast sigue inseguro sobre esta dirección nueva, pero la influencia de la anterior Caladnei (quien busco aumentar la utilidad de los Magos de Guerra para la Corona) hasta ahora le ha impedido refrenar a Vainrence.

## Ossani Aguja de la Tarde, Sabia Real

Pocos adivinarían que la silenciosa mujer de pelo negro de cuarenta años que acuta como la Sabia Real es la biznieta de Lasperra Naerith. Aunque no posee la belleza o personalidad de su ancestro -y poco de su talento mágico- Ossani Aguja de la Tarde es una brillante inventora con una astucia mordaz y una lengua afilada. Quizás incluso mas que el Mago Real, la Dama Aguja de la Tarde comprende la importancia de la magia para la historia de Cormyr, y los sacrificios que los defensores mágicos

del reino han realizado por la nación.

La Sabia Real hace lo que puede para evitar asuntos políticos, dejándoselos a sus hermanas Aceeta Naerinth, Earilde Inthre y Icaura Thralos. (Cada hermana escogió un apellido diferente entre aquellos heredados). Una excepción a esta regla se hacen para los rumores que tienen que ver con tesoros mágicos de gran edad y poder desconocido, lo que estimula los intereses y la atención de Ossani.

## OTRAS CARAS EN LA CORTE

*Muchos cortesanos importantes hacen lo que pueden para permanece alejados del ojo público, incluyendo una cantidad de consejeros claves para el Rey Foril. Maga de Guerra Glathras Barcantle: Una anciana endurecida Maga de Guerra, el papel de Glathra como líder de ese grupo que tolera poca insolencia e incluso menos juicio a la autoridad de la Corona. No recibe ordenes de nadie excepto de Ganrahast, el Señor Carcelero o alguien de sangre Obarskyr, buscando con entusiasmo cualquier oportunidad para probarse antes los ojos del Rey Foril. Señor del Rey Lothan Durncaskyn de Immerford: Un veterano curtido de los Dragones Púrpura que ha demostrado su lealtad y capacidad una y otra vez, Durncaskyn es el señor del cruce del Camino Este con el Immerflow. Supervisa la construcción de la Fortaleza de Immer, y dispensa justicia en nombre del rey dentro de sus posesiones. Una de las pocas personas del reino dispuesta a hablar francamente a la Corona y que espera ser oído, disfruta de la confianza absoluta del Rey Foril y del Príncipe de la Corona Irvell. Peraps el Corredor: Un hombre muy delgado y alto a finales de la veintena, Peraps no es ni un noble ni un cortesano, sino sencillamente un mensajero. Es de confianza para la corte por entregar rápidamente y fielmente mensajes y paquetes en cualquier parte del reino, sin usar magia, portales u otros métodos potencialmente corruptibles. No trabaja con conocidos o sospechosos traidores*

*al reino, e informa a la Corona de cualquier entrega que ha realizado que sospeche que podría ir contra los intereses de Cormyr.*

## Lobos Confundido Entre las Ovejas

La corte del Rey Foril es un lugar más abierto que las cortes de los monarcas anteriores. Por ello, elementos indeseables se han acomodado entre los nobles y cortesanos de Suzail.

### Ortwin Kolmar

Este mercader de textiles se ha hecho rico vendiendo sus mercancías a la gente de Akanûl, la Costa de la Espada y el Mar de la Luna. Sin embargo, esta preparado para hacerse incluso más rico reinvertiendo estos beneficios mercantiles en el dinero verdadero de la corte: información. Kolmar posee secretos que tienen que ver con cada ámbito comercial o negocio, y se alegra de organizar trabajos de espionaje para cualquier personaje capaz dispuesto a ensuciarse sus manos. Aunque alguna gente jura por la utilidad de Ortwin, otros le evitan por la mala fama que se aferra a él. En cualquier negocio que este involucrado Ortwin Kolmar, es bastante probable que viole las leyes o bordee la traición.

Por su parte, Kolmar no se considera un traidor al reino sino un verdadero empresario, realizando ofertas entre los nobles y cortesanos a precios adecuados. Un cobarde empedernido con poco estómago para la batalla, Kolmar se desmaya con la visión de su propia sangre (utiliza al lacayo humano del Manual de Mosntruos para sus estadísticas). Cuando no esta en la corte con Dragones Púrpura para protegerlo, mantiene un pequeño ejército de mercenarios para defenderle de los ataques.



## Saha Tovan

Una altísima figura vestida con una cota de malla ceñida con una inmensa espada atada a su espalda, Saha Tovan es una alta mujer impresionante con dos vocaciones conocidas. Daña a la gente por la que la pagan por dañar, incluso mientras hace creer a los demás que son los siguientes a ser dañados si fracasan en actuar adecuadamente. Disfruta tanto del primer trabajo como del segundo, y alegremente se alquila a cualquier noble, mercader o dueño de caravana dispuesto a pagar sus exorbitantes honorarios. Su única condición es que no la pidan abandonar Cormyr bajo ninguna circunstancia.

Saha ha pasado las últimas pocas temporadas al servicio de varias casas nobles, trabajando un mes para una casa determinada, para luego el siguiente para una de sus rivales. Su objetivo es amenazar sin realmente hacer amenazas, y su conducta amenazante cumple bien con el trabajo. Aunque cada vez se aburre más con la política, Tovan nunca ha atacado a cualquiera de sus clientes decadentes, quienes le recuerdan que desenfundar su hoja llameante contra un noble resultaría en su encarcelamiento o algo peor. Sin embargo, probablemente solo es cuestión de tiempo antes de que Saha sea empujada más allá de sus límites y se ve obligada a pagar el precio.

## Intrigas Cortesanas

Como ha sido el caso con cada gobernante de Cormyr, el Rey Foril se enfrenta constantemente a las tramas de los nobles y cortesanos que rodean su trono.

## Defensores por Wheloon

Desde que la ciudad fue convertida en una prisión como castigo por su adoración secreta de Shar, la gente de Wheloon han tenido pocos defensores luchando por su libertad. Recientemente, un pequeño grupo de nobles, corteanos y (lo más sorprendente) sacerdotes de Chauntea y Lliira ha comenzado a pedir a la Corona que abra la ciudad. No solo fueron los Dragones Púrpura

incapaces de demostrar que todos los prisioneros de Wheloon era adoradores de Shar, sino que una generación de niños ha nacido desde ese tiempo oscuro podrían tener la oportunidad de huir al mal que sus padres abrazaron. Para los defensores de la ciudad, es mejor liberar a los inocentes y expulsar a los traidores que permitir que la oscuridad de Wheloon se encone.

<b>Saha Tovan Bruto de élite</b>	<b>Nivel 12</b>
<b>Humanoide natural Mediano, humano</b>	<b>1400 PX</b>
<b>PG 300; Maltrecho 150</b>	<b>Iniciativa +10</b>
<b>CA 24; Fort 26, Ref 24, Vol 25</b>	<b>Percepción +14</b>
<b>Velocidad 6</b>	
<b>Tiradas de Salvación +2; Puntos de acción 1</b>	
<b>RASGOS</b>	
<b>Carga de hojas giratorias</b>	
Cuando Saha carga contra un objetivo, también puede utilizar mandoble llameante contra otro enemigo adyacente a ella como acción gratuita después de la carga.	
<b>Oleada triunfante</b>	
Saha gana 10 puntos de golpe temporales cada vez que deje maltrecho a un enemigo o reduzca a un enemigo a 0 puntos de golpe o menos.	
<b>ACCIONES ESTÁNDAR</b>	
<b>↺ Mandoble llameante (fuego, arma) ♦ A voluntad</b>	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +17 contra CA	
Impacto: 2d8 + 6 de daño, y daño continuo 10 por fuego (salvación termina).	
<b>↔ Ataque doble ♦ A voluntad</b>	
Efecto: Saha Tovan utiliza dos veces <i>mandoble llameante</i> .	
<b>Habilidades Aguante +16, Intimidar +15</b>	
<b>Fue 22 (+12) Des 18 (+10) Sab 16 (+09)</b>	
<b>Con 20 (+11) Int 12 (+07) Car 19 (+10)</b>	
<b>Alineamiento maligno</b>	<b>Idiomas chondathano, común</b>
<b>Equipo cota de mallas, mandoble</b>	

**Plata Debilitada** (Nota: otra vez hace referencia a las familias con Silver)

En el último medio siglo, las fortuna de las tres familias Plata (Silver) han cambiado. Aunque los Crownsilver y los Truesilver mantienen grandes riquezas e influencia, ya no son estrellas ascendentes entre la nobleza de Cormyr. Los Huntsilver lo han pasado peor, primero perdiendo a sus hijos en las guerras Sembianas, luego presenciando como sus dos últimas hijas casadas con las Casas Crownsilver y Truesilver. Esperan restaurar el apellido de la familia con la producción de herederos. Sin embargo, todavía ninguna hija ha dado a luz un hijo, y el tiempo se está acabando.

## Repartiendo las Tierras Pétreas

El Rey Azoun V mantuvo una promesa de conceder el título de Barón de las Tierras Pétreas a cualquier futuro noble capaz de pacificar y controlar esta región durante más de un año. Durante más de un siglo, esta afirmación no se ha conseguido. Por ello, una cantidad de familias nobles menores, incapaces de adquirir tierras en el corazón de Cormyr, han comenzado a presionar a la Corona para obtener permiso y fondos para construir castillos en las Tierras Pétreas. ¿Qué mejor forma para defender y expandir el reino, afirman, que convirtiendo ese yermo sembrado de piedras en campos exuberantes en nombre del Trono del Dragón?

## Rabia Por Irlingstar

Tras el ascenso de Gongedal, la derrota de la Horda Tuigana y la perfidia de las Casas Bleth y Cormaeril, el Mago Real Vangerdahast ordenó en secreto la construcción de una prisión fortificada en la esquina más remota de los Picos del Trueno. Conocida como Irlingstar, esta prisión ha sido hogar para algunos de los nobles traidores más peligrosos en Cormyr, quienes están en un exilio permanente por miedo a su regreso. Azoun V utilizó esta prisión solo raramente, aunque Foril hizo un uso más



extenso de ella durante los comienzos de su reinado.

Llamada por la familia noble agundina que inicialmente la pensó como un parada intermedia para el comercio sembiano, la Casa Irlingstar se deshizo del castillo debido a su alejado lugar, pidiendo a la Corona de Cormyr que mantuviese el nombre como condición a su bajo precio de venta. Ironicamente, Irlingstar también fue el nombre del primer residente de la prisión, un malaugrym que se había hecho pasar por la mujer del Señor Irlingstar. Huyó de Aguasprofundas al descubrir su traición y fue capturado poco después por los Magos de Guerra. Siendo inmortal, la “Dama Irlingstar” tramó durante décadas, y finalmente escapó de la prisión.

La noticia lentamente se ha extendido (ayudada por los susurros de la antigua Dama Irlingstar) sobre la “carcel especial” para nobles retenidos por la Corona, protegidos por no menos de cinco docenas de Mago de Guerra. Ya este comprobado o no este rumor, la furia expresada por los nobles que se han enterado de la prisión es muy verdadera.

La noticia poco a poco ha trascendido la existencia de Irlingstar, los nobles allí aprisionados, y las poderosas guardas mágicas y Magos de Guerra que protegen la prisión. La mayoría de la gente trata Irlingstar como una leyenda, pero la furia de los nobles que han oído hablar de ella -y su odio hacia Foril por su complicidad en su funcionamiento- es muy verdadera.

### Susurros Mágicos

Un creciente rumor se extiende entre los trabajadores y funcionarios del palacio y la corte, afirmando que un imposiblemente anciano mago (varía entre humano, elfo o no muerto) acecha dentro de los salones del palacio disfrazado como un miembro de la corte. Después de usar magia para simular la edad, luego la enfermedad, este supuesto mago “muere”. Entonces adopta el disfraz de un niño, primo u otro familiar falso que pretende reclamar el cuerpo y quien luego ocupa el lugar del mago muerto en la corte. Al menos se

rumorea que tres familias diferentes son la fuente de este relato oscuro, algunos de cuyos miembros han comenzado a reunir pruebas de la culpa de los otros.

## Amenazas

Cormyr ha resistido a la Plaga de los Conjuros y sus consecuencias, incluyendo los cambios en Toril. Las amenazas para el reino también ha cambiado, y todavía podrían tener éxito en la destrucción de la paz de la corte de Foril.

### Consistiendo a la Sombra

En cada generación, surgen nobles que se inclina más por el dinero que por el sentido común. En la generación más reciente, una cantidad de nobles -incluso después de dos guerra y amenazas constantes- creen que Cormyr debería aceptar más dinero sembiano y permitir un mayor comercio y cooperación con Netheril. La Corona esta agradecida por que estos niños aún no se hayan convertido en las cabezas de cualquier familia importante. Sin embargo, es sólo cuestión de tiempo antes de que la corrupción que proviene con el oro sembiano oscurezca otra vez el discurso de la Corte Real.

### Vendedor de Rumores

A pesar de los mejores esfuerzos de los Magos de Guerra y de los Altos Caballeros en la corte, un vendedor de rumores se ha infiltrado en los altos círculos de la sociedad. Este agente desconocido ha comenzado a vender los secretos de las familias Plata (Silver), otras casas nobles y mercaderes poderosos al mejor postor. Cuando tales secretos no existen, esta figura sombría se contenta con fabricarlos, llevando a más de un incidente con desenvainado de espadas en un festejo noble. Esta mentiras pronto conducirán a un derramamiento de sangre, y Ganrahast desde que el culpable sea encontrado y detenido.



## Barón Boldtree

Persisten los rumores sobre que el sobrino del rey trama un rebelión abierta a cada momento. Aunque el Señor Ezroured afortunadamente es paciente en su traición, estos rumores han comenzando a fomentar la disidencia por todo el reino. Herederos nobles en segundo o tercer lugar, Dragones Púrpura obligados a retirarse y mercaderes cuyas peticiones para ingresar en la nobleza han sido rechazadas se están volviendo más descarados en su desafío al Trono del Dragón. Determinados, motivados y peligrosamente influyentes, estas facciones individuales todavía tienen que fundirse en un todo unido. Sin embargo, la falta de liderazgo hace que sus acciones sean aún más impredecibles.

## Plaga Persistente

Un gran número de guardas, conjuros protectores y otra magia imbuida en los salones del palacio y la corte real hace que recorrer ciertos pasillos poco usados una perspectiva peligrosa. Aunque el Mago Real ha dominado los efectos persistentes de la Plaga de los Conjuros, estos no detiene a los miembros de las familias nobles de lanzar acusaciones a casa rivales cada vez que se desencadena magia perdida.

## Enseñanza Mágica

Violando la orden expresa de Ganrahast, dos casas nobles -los Dracohorn y los Huntcrown- han importado profesores magos para adoctrinar a sus hijos en la utilización de la magia. Aunque no es raro que una casa noble entrene en privado a un niño con talento mágico, el Mago Real teme que estos magos extranjeros (uno proveniente de Calimshan; el otro de Thay) corrompan a los niños, roben secretos de las casas o de otro modo pongan en peligro al reino. Todavía Ganrahast tiene que decir una respuesta oficial, pero él y sus sirvientes están en el camino de un enfrentamiento que podría enredar a estas casas en un conflicto con la Corona.

## Ganchos

El Cormyr del Rey Foril es un poco diferente de los reinos de los reyes anteriores. Los nobles traman traiciones, los mercaderes traman ascender a la nobleza y los sirvientes leales se esfuerzan por proteger al reino de las amenazas tanto reales como imaginarias.

## Bajo el Palacio

Una cortesana desaparecida está en posesión de un documento que los héroes necesitan para convencer a los Magos de Guerra de la conducta criminal de un mercader. Los personajes deben desafiar el complejo, serpenteando por túneles que conectan la Corte Real con el palacio. Mientras exploran los túneles, deben eliminar una hueste de criaturas cambiadas por la plaga cuya presencia está interfiriendo con las guardias antiguas que protegen el palacio.

## Escortar al Prisionero

La corte encarga a los personajes escoltar a un prisionero noble hasta Irlingstar, tan sólo para ser emboscados por mercenarios a sueldo del noble. Sin embargo, los guerreros sólo desean parlamentar y entregar pruebas de la inocencia del noble. Los héroes deben decidir si continuar con su misión o liberar al noble, y como presentar estas pruebas a las autoridades pertinentes.

## Festejo Interrumpido

Invitados a un banquete y festejo noble en el palacio en honor a su servicio a la Corona, los personajes están en el lugar adecuado en el momento justo para impedir un ataque sobre los invitados. A través de una serie de desafíos de habilidad sociales, deben descubrir a los villanos responsables del ataque sin alertar al grupo culpable de su investigación.

## EL PALACIO Y LA CORTE

En las pendientes ascendiente al norte de Suzail se levanta el extenso complejo que es la Corte Real, con el palacio sobre ella. Dentro de estos dos inmensos, interconectados edificios, se encuentran gran parte de las riquezas e influencia del Reino Bosque. En cualquier día del año, algunas de las personas más influyentes de Faerûn pueden ser halladas aquí, discutiendo el futuro del reino.

La información sobre la ciudad de Suzail, su actual gobierno y acontecimientos en toda la ciudad puede hallarse en “Trasfondo: Suzail” de futura aparición en este mismo blog.

## El Palacio Real de Suzail

El Castillo Obarskyr, también conocido como el Palacio del Dragón Púrpura, la Fortaleza de Faerlthann o más a menudo “el palacio” domina la ciudad de Suzail. Lo que una vez fue la mansión de Ondeth Obarskyr -fundador del reino y padre de Faerlthann “Primer Rey”- fue ampliada en un alcazar fortificado durante el reinado de su hijo. El nieto de Ondeth, Rhiiman “el Glorioso” completó la transformación del alcazar en un castillo propio.

Los edificios del palacio y las torres de piedra ahora conforman un gran complejo extenso que es hogar para los tesoros y gente más importante en Cormyr. Con más de un centenar de salones, habitaciones y cámaras (sin hablar de túneles, pasajes secretos, armerías, bóvedas y cocinas), el palacio es uno de los edificios más grande y más complejo en el reino. Además de ser la residencia permanente de la Casa Obarskyr, el palacio contiene aposentos para las familias reales Plata (Silver), personal clave, y acuartelamientos para los Dragones Púrpura permanente destinados aquí.

La mayoría de la gente ve el palacio desde el exterior. Solo se permite acceder con invitación, excepto para los caballeros y nobles del reino, oficiales veteranos de los Dragones Púrpura y cortesanos en asuntos oficiales. Incluso entonces, los escoltas



y compañeros de un personaje invitado están sujetos al escudriñamiento, registro y posible detención por los guardias y Magos de Guerra en servicio.

El Rey Azoun V ordenó el llenado y el cubrimiento de parte del Lago Azoun (el cual aún desagua en el Lago de los Dragones por medio de alcantarillas subterráneas). Foril ha expandido el palacio hacia el oeste, absorbiendo los edificios más antiguos de aquí y levantando nuevos edificios para complementar al complejo.

En el último siglo, las sección más viejas del palacio han pasado a ser conocidas por el fallo de sus antiguas guardas mágicas. El lugar de encantamientos, desapariciones y otros acontecimientos extraños, los edificios orientales de la Fortaleza de Faerlthann ha sido denominados “el ala embrujada”.

## La Corte Real

Tan cerrado como el palacio, la Corte Real -o al menos su cámaras exteriores- están abiertas a todos los ciudadanos y visitantes del reino. La corte es donde los negocios principales del reino son llevados a cabo. Aquí, son concedidas las cédulas de aventureros, se piden las licencias de negocios y comerciales, los nobles son ascendidos o despojados, se realizan los juramentos ante la Corona, se celebran los funerales de estado y se llevan a cabo y se presencian y se llevan a cabo los negocios públicos de Cormyr.

La Corte Real es un bullicioso lugar concurrido lleno de cortesanos de cada rango, nobles de visita, embajadas de otras naciones y ciudadanos comunes. Todos se dan codazos con la esperanza de acercarse al trono y la influencia que representa. La Corte Real es donde las leyes del reino son anunciadas, las políticas toman forma y los edictos proclamados. Con la excepción de ciertos eventos secretos o violentos, los eventos más importantes en Cormyr tienen lugar aquí.

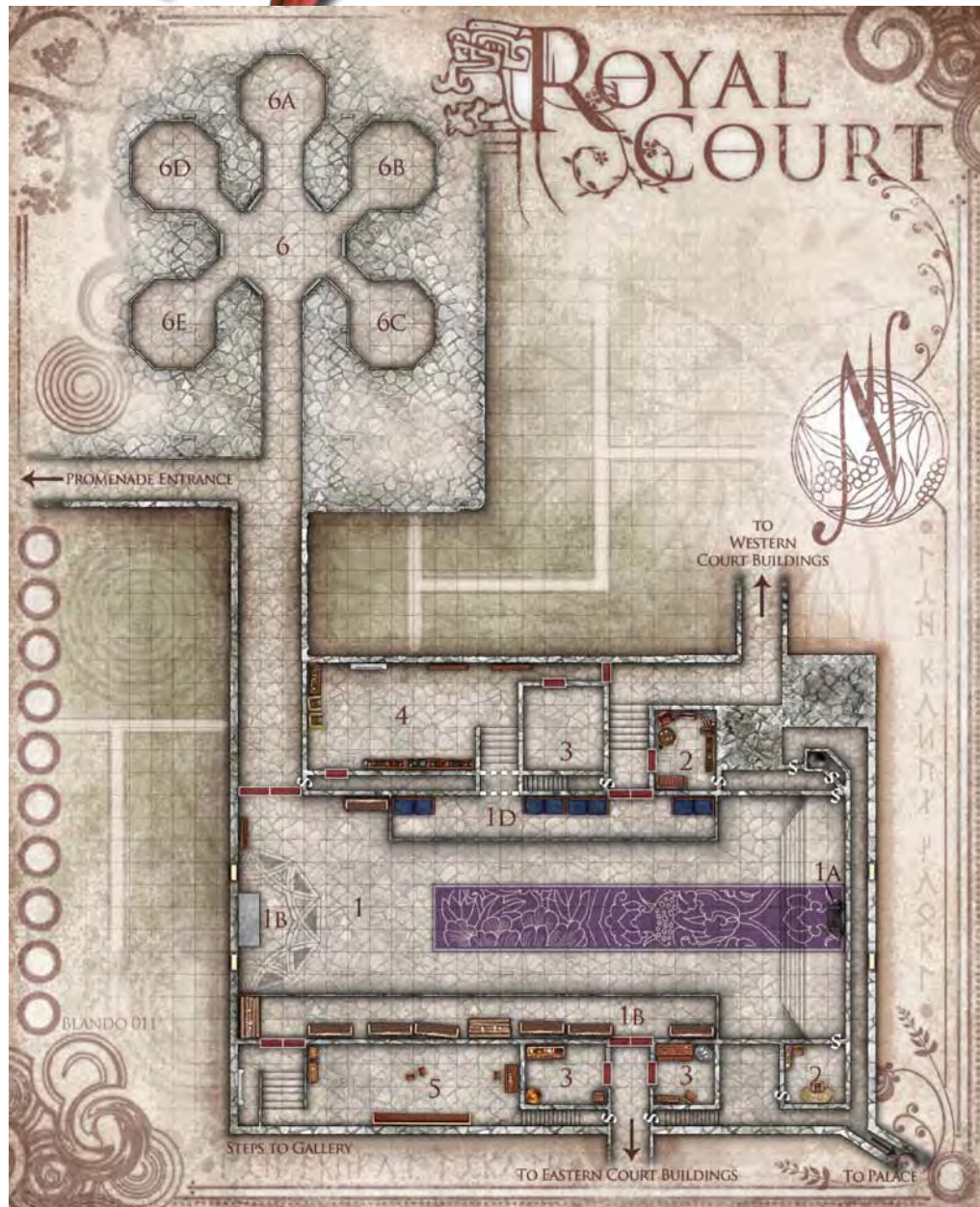
Centrada alrededor de la Cámara del Dragón Púrpura, la Corte Real se encuentra junto al paseo y cubre el espacio

entre las puertas y el palacio. Como el palacio, la corte cuenta con muchas cámaras con una miríada de funciones, incluyendo sus propias cocinas, arsenal y barracones de la guardia. También aquí se encuentran los talleres de artesanía de todo tipo, así como los laboratorios en los cuales los Magos de Guerra llevan a cabo experimentos que Ganraha ha prohibido dentro del palacio mismo.

La corte está conectada con el palacio por medio de túneles bajo los dos complejos, un trío de puentes voladores entre los edificios más nuevos, y una única ala a nivel del suelo en el extremo oriental de la corte. Los registros oficiales del reino son almacenados en la corte, por duplicado en dos lugares separados. Copias adicionales de los documentos más importantes son aseguradas en una tercera bóveda subterránea.

### La Cámara y el Santuario

En el centro de la corte al lado del paseo se encuentra la Cámara del Dragón Púrpura. Construido como una gran sala de reuniones por Ondeth antes de que Cormyr fuera nación, la cámara fue





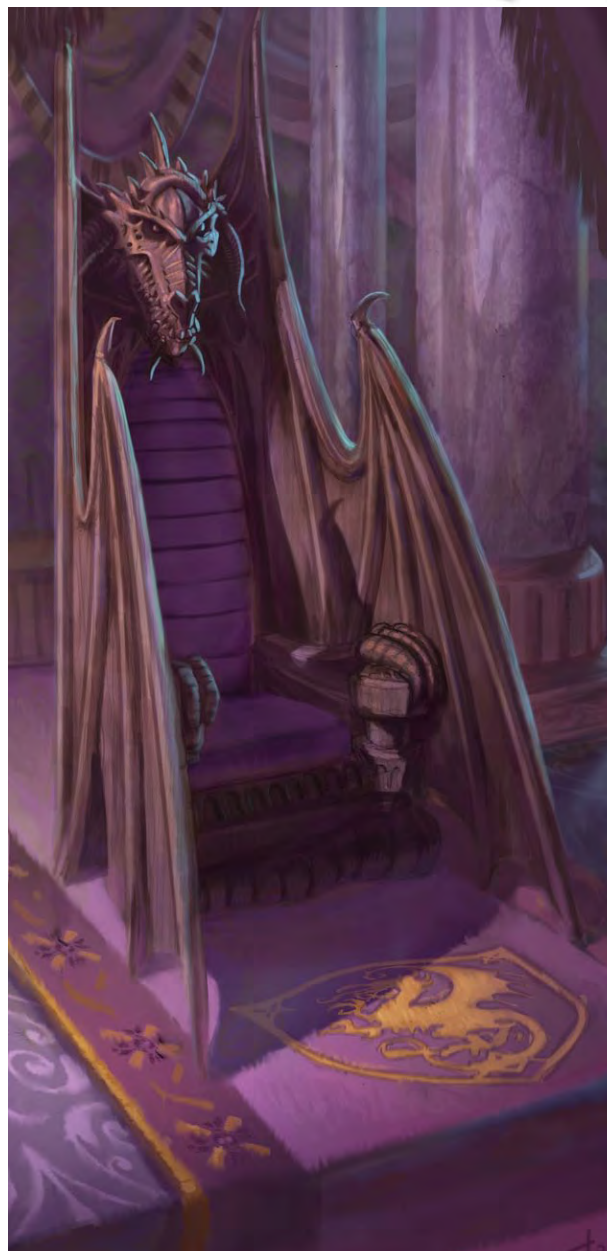
convertirla en salón del trono por el Rey Faerlthann. Cuando se completó el Trono del Dragón, fue colocado en un estrado elevado en la pared norte de la sala, donde ha permanecido durante más de un milenio.

**1. Cámara del Dragón Púrpura:** la Cámara del Dragón Púrpura es uno de los lugares más antiguos construidos por el hombre en Cormyr. La sala del trono del reino, es el lugar para ceremonias de investidura, proclamas reales, bodas y funerales. Gruesos cortinajes a lo largo de las paredes ocultan puertas secretas que la familia real pueden utilizar para huir del peligro. Los Magos de Guerra y los Altos Caballeros frecuentemente utilizan esta puertas para fisgonear en la sala del trono y buscar amenazas potenciales.

**1A. Trono del Dragón Púrpura:** estando más alto que cualquier caballero, el Trono del Dragón es un oscuro asiento imponente tallado en apariencia a una gran sierpe. Nadie excepto el rey puede sentarse aquí, e incluso los nobles más poderosos se acercan a su estrado con respeto.

**1B. La Tumba de Baerauble:** bajo dos altas esbeltas ventanas descansa la sencilla tumba de piedra de Baerauble, el primer Mago Real de Cormyr. Vigilada en todo momento por dos Dragones Púrpura de rango y distinción, la tumba ha sido suavemente desgastada por las manos de las gentes que vienen a rezar en busca de la guía del viejo mago. Un dicho atribuido a Baerauble esta inscrito mágicamente a lo largo de la tapa de la tumba, nunca desapareciendo ni desgastándose a pesar de los muchos años: "Los dioses no nos conceden a todos el manto brillante del héroe. Haz lo que puedas, y será suficiente".

**1C. Galería Oriental:** reservada para nobles que presencian los eventos en la Cámara del Dragón Púrpura, esta galería esta amueblada con cómodos sillones que están deliberadamente sin usar -ya que ningún noble es lo suficientemente tonto como para sentarse en presencia del Trono del Dragón. Se despoja a sus dueños de cualquier tipo de arma y objetos mágicos cuando



atraviesa la cámara lateral (zona 5). Tales pertenencias son devueltas cuando un noble regresa a la cámara principal.

**1D. Galería Occidental:** la gente distinta a los nobles puede observar los eventos en la Cámara del Dragón Púrpura desde la galería occidental. Sin embargo, el espacio es limitado, y la mayoría de espectadores son relegados al suelo del salón del trono.

**2. Salones de la Toga:** sólo los miembros de la familia real, sus ayudantes y sus huéspedes invitados pueden entrar en estas cámaras, que están vigiladas por Dragones Púrpura y Magos de Guerra. Ambas habitaciones poseen puertas secretas que comunican con la Cámara del Dragón Púrpura, así como salidas a un pasillo que conduce de vuelta al palacio.

**3. Salones del Retiro:** estas pequeñas, cómodas estancias están amuebladas con muebles exhuberantemente tapizados y bellos cuadros. Son utilizadas por la Corona para separar facciones enfrentadas e impedir que distraigan a la corte de sus obligaciones. Los nobles furiosos reconocen el insulto de ser situados en una de estas habitaciones. Los peores ofensores a menudo son aún más molestados con la presencia sencillos muebles, empalagosos nobles menores o acreedores invitados por la Corona.

**4. Cámara Lateral (Común):** la gente sin rango que llegan pronto para un evento en la corte esperan en esta cámara hasta que se permite a los invitados subir a la galería occidental (zona 1D). A tales personajes se les confisca sus armas y magia al entrar en la corte, para que así los Dragones Púrpura en esta cámara estén menos preocupados por los registros.

**5. Cámara Lateral (Noble):** sólo se permite a personajes de rango en esta habitación. No contiene muebles excepto unas pocas antorchas en la pared, un cofre para guardar armas u objetos mágicos confiscados, y un par de bancos simples para nobles que han desafiado a los guardias por cualquier razón y han sido dejados sin sentido. La escalera en esta zona conduce a la galería oriental (zona 1C).

**6. Santuario de las Cuatro Espadas:** el santuario es el hogar de las cuatro espadas de estado de Cormyr, las armas de la regalia de la nación. A diferencia del trono, las coronas y los cetros del reino, se le permite a la gente acercarse abiertamente a las armas de Cormyr. Sin embargo, cualquier intento de retirar las cúpulas de cristal que cubren las peanas en las cuales descansan las armas convoca a los guardias, a los Magos de Guerra y una alarma estruendosa.

Hay bancos alineado en la cámara central del santuario, permitiendo a los visitantes descansar en contemplación. Cuando un miembro de la familia real muere, su cuerpo se expone aquí como capilla ardiente según los deseos de la familia.

Para la historia, usos y propiedades mágicas de las espadas albergadas en el **Santuario de las Cuatro Espadas**, consulta el artículo: **Hojas de los Reyes: La Espadas Cormytras de Estado**, en este mismo ezine).

**6A. Estancia de la Guardia:** cuatro Dragones Púrpura esta de servicio aquí, listos para impedir que nadie profane o robe del Santuario. Cualquier espada movida mientras los cuerpos están en la capilla ardiente descansa aquí en simples estantes durante el período de luto.

**6B. Capilla de Orblyn:** la espada Orblyn es conocido como el Filo de la Justicia. Su capilla no posee ninguna decoración excepto por un par de paños rotos que cuelgan de cada esquina: uno rojo, el otro negro.

**6C. Capilla de Rissar:** de los muros de la capilla de la Hoja Nupcial cuelgan pequeños, aparentemente sin valor recuerdos de cortejos reales. Pañuelos, plumas, mechones de pelo y casi cuarenta bufandas púrpura conmemorando cada uno un matrimonio Obarskyr diferente.

**6D. Capilla de Ansrivarr:** la más antigua de las cuatro espadas de Cormyr, Ansrivarr descansa bajo los escudos heráldicos de las cuatro casas reales, los Obarskyr, los Crownsilver, los Truesilver y los Huntsilver. El escudo de la Casa Huntsilver ha sido colgado torcido para indicar la posición incierta de esa casa. El escudo

de la Casa Bleth también cuelga aquí, cubierto por una manta negra que indica la traición y el exilio actual de esa familia.

**6E. Capilla de Symylazarr:** la hoja llamada la Fuente de Honor de Cormyr descansa en una limpia desnuda habitación. A diferencia de otras espadas de estado, Symylazarr nunca es hallada en su funda, para mostrar mejor su hoja primorosamente grabada. Directamente al otro lado de la entrada a la capilla, el escudo de armas del último caballero o casa noble que ha sido elevada por la Corona cuelga sobre la peana donde descansa Symylazarr.

## UNA CRONOLOGIA PARCIAL DE CORMYR

Sería imposible contar cada acontecimiento importante en la historia de Cormyr. Sin embargo, una breve revisión de los sucesos entre la corte de la Regente de Acero y del Rey Foril pueden ofrecer revelaciones sobre la Corte Real y sus habitantes.

### 1371 CV: Año del Arpa del Arpa Sin Cuerda

Nacimiento de Azoun V. Muerte de Azoun IV y de la Princesa de la Corona Tanalasta. Comienzo de la Regencia de Acero de la Princesa Alusair Nacacia.

### 1373 CV: Año de los Dragones Solitarios

Nacimiento de Ganrahast, hijo de Vanderdahast Aeiulavana y Myrmeen Lhal.

### 1379 CV: Año del Torreón Perdido

Guerra de los Cuatro Días entre Cormyr y el Imperio de Netheril.

### 1384 CV: Año de los Tres Arroyos Ensangrentados

Por insitencia de varios miembros de la corte y el joven rey, Azoun V es coronado Rey de Cormyr. La Regencia de Acero finaliza. Alusair es nombrada Alta Mariscal de Cormyr, pero

pasa la mayor parte de su tiempo en las Tierras Pétreas y en las extensiones occidentales. Sin el apoyo político de tu tía, muchas de las primeras reformas de Azoun -incluyendo intentos para disminuir los derechos de la nobleza- fracasan.

### 1385 CV: Año del Fuego Azul

La Plaga de los Conjuros comienza con el asesinato de Mystra. Aproximadamente un tercio de los Magos de Guerra de Cormyr mueren, se vuelven locos o desaparecen en el año siguiente a la muerte de Mystra.

### 1390 CV: Año del Hombre Caminante

Muerte de la Reina Dragon Viuda Filfaeril. Alusair asiste al funeral de estado, discutiendo brevemente y en privado con su sobrino el rey, y desaparece de la Corte. Se escuchan rumores sobre ella cabalgando a lo largo de la frontera y de las tierras fronterizas en los años posteriores, pero oficialmente Alusair no es vuelta a ver.

### 1392 CV: Año del Pergamino

La ciudad de Pros de la Costa del Dragón pide a la Corona convertirse en un estado vasallo de Cormyr para protegerse de los estragos de la Plaga de los Conjuros. A finales de años, la ciudad hermana de Pros, Ilipur también se une al Reino Bosque.

### 1394 CV: Año de la Muerte Sin Luto

Los peores síntomas de la Plaga de los Conjuros desaparecen. Cormyr surge relativamente intacta, aunque no sin cambios.

### 1396 CV: Año del Secreto

Matrimonio del Rey Azoun V con Nalara Marliir, la hija del Alto Señor Mariscal Dauneth Marliir y Krystin Lhal.

### 1397 CV: Año de la Pluma

Tras años de enfrentamientos contra el gobierno de Netheril,



la ciudad fronteriza de Daerlun es anexionada por el Reino Bosque.

## 1399 CV: Año de los Amigos Caídos

Caladnei, Maga Real y Maga de la Corte de Cormyr, muere debido a la edad y a los efectos persistentes de la Plaga de los Conjuros. Tras su muerte, Laspeera Inthré, una de los pocos magos supervivientes de los días de Vangerdahast, asume el puesto de Maga de la Corte y comienza a adoctrinar a Ganrahast para que se haga cargo de los deberes de un Maga Real.

## 1400 CV: Año de los Barcos Perdidos

La Alianza de los Marinos Libres es formalmente deshecha, con los barcos de cada reino (Cormyr, Sembia e Impiltur) comprometiéndose con sus naciones en vez de con la opición general a la piratería.

## 1405 CV: Año de la Máscara Dorada

Nacimiento de Emvar Obarskyr, primer hijo del Azoun V y la Reina Nalara.

## 1407 CV: Año de los Salones Desencantados

El año comienza con rumores sobre una limpieza completa de los legendarios Salones Encantados de Vêspéro. Una docena de compañías aventureras son aniquiladas en el año que sigue, conduciendo a la proclamación oficial de prohibir la entrada a los salones sin una orden explícita de la Corona.

## 1408 CV: Año del Claustro Solitario

Siguiendo la estela de Daerlun hace una década, Urmlaspyr ofrece su alianza al Trono del Dragón.

## 1409 CV: Año de los Presagios Auténticos

Nacimiento de Foril Obarskyr, segundo hijo de Azoun V y la Reina Nalara.

## 1414 CV: Año de los Leones Marinos Rugientes

Azoun V restablece a la una vez exiliada Casa Cormaeril sus elementos pertenecientes a la nobleza.

## 1422 CV: Año del Avance de las Sombras

La ciudad de Elversult, sintiendo una presión creciente del control de Cormyr de sus puertos de origen de Pros e Ilipur, se convierte en un protectorado del reino.

## 1428 CV: Año de la Alegría de la Reina Elfa

La ciudad de Teziir, cerca del colapso después de década de lucha contra las ciudades rivales controladas por Cormyr, acepta el gobierno del Reino Bosque. Ahora Cormyr controla todas las tierras y puertos que rodean al Lago del Dragón.

## 1430 CV: Año de los Horrores Acechantes

Matrimonio de Foril Obarskyr con Jemra Rhindaun, de la Casa Real de Tethyr.

## 1431 CV: Año de la Cola Azotante

Nacimiento de Irvel Obarskyr, hijo del Príncipe Foril y la Princesa Jemra.

## 1433 CV: Año de la Partida Silenciosa

Con sus defensas mágicas fallando y su antiguo hogar restablecido, los clanes elfos Alastrarra e Ildacer abandonan el reino marítimo elfo de Naramyr bajo el Lago del Dragón, regresando a Myth Drannor.

## 1437 CV: Año de la Flauta Silenciosa

Años de conflictos mínimos entre Sembia y Cormyr conducen a la muerte del Príncipe de la Corona Emvar en una emboscada al surte del Gran Pantano. En el mismo mes, la Princesa Jemra es asesinada en un intento de asesinato fallido contra Azoun V por parte de facciones sembianas. Mientras el pueblo se lamenta, la

demanda una acción decisiva contra Netheril y Sembia recorre todo Cormyr.

## 1438 CV: Año de las Cataratas Silenciosas

El Maga Real Ganrahast descubre que antes de la muerte de Emvar, que el príncipe tuvo un hijo, Erzoured, con la hija de un mercader llamada Solatha. Erzoured y su madre son llevados al palacio. Solatha es nombrada Condesa de Dhedluk, por su lugar de nacimiento, para asegurar que Erzoured tendrá un título que heredar a pesar de su nacimiento ilegítimo.

## 1439 CV: Año de la Lágrima Silenciosa

Años de tensión, negociación y escaramuzas entre Cormyr y Sembia dan paso a una guerra abierta.

## 1441 CV: Año de las Resurrecciones Exhuberantes

Un tratado de paz es redactado entre Nethrese, Sembia y Cormyr, Cormanthor y las Tierras de los Valles. La familia noble Huntsilver ha sido casi exterminada al final de la guerra, quedando dos hijas casadas con las Casas Crownsilver y Truesilver. Como parte del Tratado del Puente del Colmillo del Grifo, las ciudades de Daerlun y Urmlaspyr son declaradas independientes tanto de Cormyr como de Sembia.

## 1442 CV: Año del Ascenso de las Bestias Oscurecidas

Azoun V restablece a la familia Goldfeather a la nobleza.

## 1448 CV: Años de las Espadas Neomen

Matrimonio del Príncipe Irvel con Ospra Goldfeather

## 1449 CV: Año de la Invitación Divina

Muerte del Rey Azoun V. Coronación del Rey Foril.

## 1454 CV: Año del Sol Esmeralda

Nacimiento de Baerovus Obarskyr, hijo del Príncipe de la

Corona Irvel y su mujer, Ospra Goldfeather.

## 1460 CV: Años de las Sombras de Malaquita

Nacimiento de Raedra Obarskyr, hija del Príncipe de la Corona Irvel y la Princesa Ospra.

## 1469 CV: Año del Esplendor Ardiente

Bajo las pretensiones de proteger a Proskur de la mano sombría de Netheril, Cormyr declara protectorado del Trono del Dragón a la bulliciosa ciudad.

## 1473 CV: Año del Alboroto del Hereje

Cara a una actividad sin precedentes de los fieles de Shar en Wheloon, junto con las pruebas de su alianza con Netheril, el Rey Foril ordena que la ciudad sea sellada y convertida en una colonia prisión.

## 1479 CV: Año del Eterno

El día actual de la Guía de Campaña de los Reinos Olvidados

**Fuente:** Wizards of the Coast - Dungeon Digital 198 (Cormyr Royale: The Royal Court of the Forest Kingdom)







## El viejo, el pupilo y la hechicera.

por Erond

Las historias necesitan de un buen inicio. De un inicio que deje al lector interesado. Que le deje un hambre que solo leyendo el resto de la historia se logre saciar.

O quizás de un sencillo principio para que con el pasar de las hojas, se vaya suscitando poco a poco el interés del lector.

Como antiguo miembro de la Orden de fieles copistas y bibliotecarios de Ibernía, he visto demasiados buenos principios desaprovechados, para asegurarnos que la historia que ahora

pretendo humildemente narrar, sea de vuestro agrado. Lo único que puedo deciros es que, de cuanto os voy a contar, es cierta hasta la última palabra; de eso podréis estar seguros, de su autenticidad.

Los principios humildes siempre funcionan, o eso decía mi maestro.

## Capítulo I

Yo, copista

Ibernía; Ibernía la verde, como es conocida al norte del Lago Masuria; Ibernía la infiel, como nos llaman los Alusios, normalmente acompañado de un escupitajo al suelo, (que entrañables bárbaros mugrientos); Ibernía, la de comerciantes de fácil sonrisa y mujeres de fácil... de fácil sonrisa sí, por que aquí todos sonríen, aunque es cierto que a veces es obligados por la daga que se desliza en su espalda, pero es mi hogar. Así la llamo yo.

Mi maestro, allá por el 275 DGG, decía que un narrador que se precie de ello, debería a modo de presentación educada, hablar un poco de si mismo y de su hogar, así el lector podría saber que confianza depositar en el susodicho.

Nací hace demasiados años como para que mi vanidad me deje decirlos abiertamente; cese de contar alrededor de las 40 primaveras, cuando me di cuenta de que comenzaban a tornarse en 40 otoños.

Nací, crecí y moriré seguramente aquí en Ibernía, si es que se puede resumir una vida en unas pocas palabras. No quiero parecer demasiado orgulloso, pero no conozco otro lugar mejor para vivir o morir, y como dije un poco más arriba, seré lo más sincero que pueda, puesto que realmente no he estado en ningún otro lugar.

Desmintiendo las patrañas alusias, no es cierto que aquí matemos a los ladrones por robar un mendrugo de pan, les cortamos la mano que es mucho más civilizado. Y los rumores

de que fumamos hierbas que nos nublan la razón y la salud, es falso también, el efecto de esas hierbas es aun más placentero.

Nos levantamos como los Galdios, por el mismo lado de la cama, el derecho, ¿o era el izquierdo?, y quemamos flores de Caléndula cuando en procesión religiosa nos golpeamos la espalda hasta desangrarnos, todo ello precedido de los llantos de aquellas que pagadas para tal faena, se desgañitan para mayor gloria del Mesías o dios de turno.

Como mencioné antes, todo de lo más normal.

Otro asunto es la guerra con Alusia; mantenemos el no desdeñable periodo de 148 años de conflicto casi ininterrumpido, solo detenido para coger más impulso en el rearme militar. Digamos que esta breve temporada de saqueos, pillajes, asedios y batallas sin sentido, ha provocado que ambos pueblos mantengamos cierta desconfianza el uno del otro. Ello pues, me obliga a pedir perdón al lector no familiarizado con las leves puyas y otros perjuicios que a veces se destilan de mis escritos. Es el acervo popular de donde me he criado que inevitablemente hará acto de presencia.

Me parece que he de resumir un poco mi historia personal e Ibernía, (el primer borrador de este capítulo ocupaba aproximadamente la mitad del libro).

Digamos que nuestro mayor logro aparte de costear a cualquier clérigo con ganas de difamar al vecino, es una sopa de ajillos en su salsa, muy sabrosa he de decir, y la biblioteca en la cual escribo ahora estas líneas.

Nuestro vigésimo tercer rey ibernio, Daetus Firme, decidió dedicarle a su amada un una gran construcción, en el que poder expresarle sus más elevados y sofisticados sentimientos de amor y pasión. Esta construcción debía contar con la mejor ingeniería del momento y de paso estar lo más alejada de la ciudad o lugar habitado más próximo.

A este fin se construyó a la ladera de la cordillera Permesía, (vocablo antiguo que significa <<donde ni el Mesías llegaría>>); después de los típicos conflictos con la flora y fauna local, se

construyó una verdadera maravilla arquitectónica, una obra que duraría siglos y siglos, como el amor que se profesaban los amantes.

Al menos hasta el día que la reina los encontró cuando el rey le estaba expresando unos sentimientos no tan elevados a su concubina. Desde ese día de gran regocijo para todo el pueblo Ibernio, la impresionante construcción se transformó en el lugar de copia y almacenaje de toda la literatura que el reino conocía por entonces. A ello ayudó que el rey ya había empezado a introducir en sus salones mas recónditos, literatura extranjera, de una prosa mucho menos elevada que la nuestra, pero mucho mejor ilustrada eso sí.

Desde aquel glorioso día, fue costumbre entre la nobleza, donar libros a nuestra biblioteca o cederlos para una reproducción de los copistas que, por aquel entonces, empezaban ser conocidos como los mejores del mundo.

En aquel lugar comenzó mi instrucción a manos del sabio Teusar Fecundo, el mayor y más grande copista de la historia Ibernica; injustamente acusado de haber acaparado para uso personal las obras de la biblioteca secreta del Catedrático Mayor, Frisán Ajero, pero esa es otra historia.

Mi maestro, tal como dicen las crónicas, no escribió en toda su vida una sola palabra original, pero tuvo el honor de copiar a los más grandes de la literatura ibernica. Con tal experiencia intentó inculcar en mí el oficio de la escritura y copia, lográndolo en el breve periodo de 10 años.

Habiendo muerto mi maestro y pasado mi periodo de instrucción, (una cosa inculcó la otra), encontré ligeramente pesado el seguir dedicándome a la copia y me tome un pequeño descanso en la ciudad de Dosreyes. Allí conocí un poco de la vida y de sus gentes, incluida alguien muy importante para mí, pero volveré a eso más adelante.

Años de lectura a la luz de débiles candelas me han arruinado la vista, y ahora he de recurrir a un ayudante para que me lea los pasajes más oscuros de algunos libros, pero después de todo

lo sabido, acaecido y conocido por mi estos últimos años, me he visto en la obligación moral de contarlo al mundo tal como sucedieron los hechos que ahora paso a relatar.

## Capítulo II

No hay mayor arma que la palabra

Anteriormente he citado nuestra pequeña escaramuza de casi siglo y medio con nuestros convecinos los Alusios; si alguien del continente del norte me preguntara el porqué de la guerra le diría, ¿Acaso importa a estas alturas? ¿Acaso después de tanto tiempo de odios y muerte puede existir alguna excusa que justifique este baño de sangre?, y la respuesta es no, la razón se perdió quizás entre alguno de los libros que aquí tenemos, pero no creo que conocer los motivos iniciales lograra cambiar nada.

Ellos son el enemigo, ellos sirven para que los nobles nos pisen a base de impuestos abusivos, ellos son la excusa para una leva reclutada a la fuerza que muchas veces jamás llega a ver ni a un solo alusio.

Pero como todo el bien informado sabe, algo ocurrió hace unos años.

Si hay alguien que se haya ganado el respeto de otros reinos vecinos ha sido Dirham Merkaba, una noble Alusia, una enemiga, una mujer.

Se dice de ella que logró la paz entre Moralia y Stein, que aplacó al dragón de su apetito por las jóvenes vírgenes en Nalta y llevó a los fugitivos enamorados de Münchn a las Malas tierras, permitiéndoles escapar de sus respectivas familias.

Todo ello es impresionante, y no solo por los hechos en sí, y porque sea Alusia y mujer, (en su cultura las mujeres suelen como mucho anhelar lavar la ropa cuando les da la gana), sino que se ganó el respeto de algunas personas importantes a este lado de la frontera.

Un rayo de esperanza.

Y es que esta hábil diplomática parece el último recurso que

le queda a la gente de paz, a los dos lados de la frontera, para detener este conflicto que nos viene desangrando desde hace casi cinco generaciones.

Poco sabemos de esta dama proveniente del ducado Alusio de Merkaba. Nada excepto que tal ducado se encuentra en las actuales fronteras de ambos reinos, y que es una bella mujer de heredada sangre elfica.

La familia Merkaba, así como casi toda la familia real Alusia, dice provenir de aquellos elfos que renunciaron a seguir a sus hermanos a las estrellas, y, con el discurrir de las eras llegaron a mezclar su sangre con la humana. De vez en cuando en estas familias de antiquísimo abolengo, la sangre elfica aflora dando lugar a personas de clara herencia elfa, orejas en punta, belleza ultraterrena, dotes para la magia desde muy jóvenes, gran longevidad son rasgos que les delatan. Este parece ser el caso, y siendo necesario un testigo para confirmarlo, aquí mi pupilo Brassier, de mucha mejor vista que yo, asegura que no verá ninguna mujer mas bella que Dama Merkaba, cierto es que no ha visto muchas a sus quince años, mas parece tener razón.

Aunque el día que la vimos por primera vez, aun no disponía de mis lentes, yo también tengo el recuerdo de una mujer de grácil belleza, fuerte personalidad y magnético carisma.

Así empieza mi historia, con mi pupilo y yo mismo desembarcando de una góndola aérea en Dosreyes hace 3 años, con cara de estupefacción ante la presencia de tan regia dama en el mismo embarcadero.

Ciertamente no debió ser la presentación adecuada para un caballero y su escudero ante una dama de alcurnia, pero aun así nos apresuramos a poner rumbo, como en brioso corcel, hacia aquella dulce visión.

Abortados en nuestra gloriosa gesta por una turba de mirones en no tan prestigiosa hazaña decidimos poner nuestros pies rumbo a mi residencia, para descansar de tan fiero traspiés y de un viaje bastante cansado he de decir.

Aprovecho para desmentir algunos rumores que estoy



seguro, han sido difundidos por envidiosos y resentidos. Es completamente falso que diera un traspies al, como algún rufián ha divulgado con sorna, abalanzarme con un hambre no siendo esta de alimento, hacia la Dama Dirham Merkaba. Ciertamente que mi llegada a Dosreyes no fue todo lo triunfal que quisiera, pero más debido a mi ligera miopía, que por una segunda juventud milagrosa.

Por aquel tiempo vivíamos en una modesta casa del distrito del comercio, a solo una calle de mi puesto en la Plaza de los Escribas. Recuerdo con cariño aquellos días tranquilos y apacibles, solo perturbados por las discusiones habituales entre los supuestos sabios de la zona, acalorando por los temas habituales de unas tardes de calor.

Mis quehaceres por aquellos días eran trabajar en un pequeño puesto en la Plaza de los Escribas como traductor de idiomas, normalmente de Ibernio antiguo, Galdio romance o Alusio moderno.

Recuerdo la jornada en la que volví a verla, una tarde muy soleada, de calor casi sofocante a mediodía; con una sombrilla intentábamos tomar la sombra Brassier y yo.

Volvieron los calores sin embargo, al fijarme indicado por mi pupilo, que la mujer que nos había asombrado hacia apenas una semana, allí se encontraba.

Esta vez sin embargo, aquella dama no quería ser reconocida; usaba un pañuelo que tapándola la faz, a modo de cubrirse del radiante sol, impedía que miradas indiscretas supieran de su presencia; desde aquella fecha siempre he sido muy respetuoso de la vista de mi joven pupilo.

La siguiente escena la recuerdo bastante fugazmente, como un borrón en una pizarra mal limpiada.

Dos personajes demasiado pálidos para estar en medio de la estación soleada aparecen bruscamente, uno de ellos sosteniendo una espada de corto tamaño, el otro extrañamente confiado aun estando desarmado.

Decir que aparecieron de la nada es decir poco, simplemente

no estaban y al instante siguiente esto ya no era cierto.

La gente en la ciudad, sobre todo en una como esta, desarrolla con el tiempo una especie de intuición para los problemas; así como los recién llegados se colocaron cada uno rodeando a la Dama, la gente de la plaza contuvo el aliento. Estos caballeros, por llamarles de alguna manera, arremetieron contra Dama Merkaba sin presentaciones ni miramientos.

Uno de ellos amenaza con cortar tan bella cabecita con su espada mientras el otro, como consumido por un hambre nunca vista, se tira de fauces abiertas hacia las posaderas y espalda de tan ilustre mandatario. Ella, de condición mucho más templada, en un rápido gesto se desembara de su paño, y dejándolo en el aire como prendido por el mismo Céfiro, desaparece de la vista para reaparecer a pocos pasos.

Creo que fue en aquel instante, en ese momento, cuando los dos mastuerzos se dieron cuenta de que no trataban tan solo con una damisela dispuesta a gimotear por su vida, o por la ayuda de un apuesto paladín de afilada lanza.

Desconozco si estaban avisados por sus amos de que aquel era un combate perdido, un gambito para descubrir el poder de aquella mujer, más que una posibilidad real de victoria. Pero si sé que en aquel momento se percataron de ello.

Reconozco que en estos años me he topado con algunos magos, alguno incluso de cierto poder; son buenos clientes de copistas, bibliotecarios y traductores, y aunque reservados y por lo general tranquilos, siempre he sentido el mismo temor supersticioso que todo el mundo les ha tenido desde la Gran Guerra.

Las caras de los matones se empiezan a iluminar como si estuvieran en la más recóndita mazmorra y delante de sus narices colocaras el sol de la mañana. Uno de ellos comienza a arder como si no hubiera más ascua que él en todo el ancho mundo de las hogueras, el otro como paralizado por el mismo miedo que todos sentimos al principio, arde y se consume tan rápido como en estornudar un colibrí.

Recuerdo como me sentí al acabar aquel espectáculo que diríase casi pirotécnico; la náusea mezclada con el miedo y una pizca de maravilla por todo lo visto.

Dama Merkaba salió de no se donde, obviamente delatada por todo lo ocurrido, y fue en un momento de vacilación que percibí en ella, cuando la gente empezaba a transformarse en turba enloquecida, que la agarré del brazo y partimos del lugar antes de que el lugar nos partiera a nosotros.

Así conocí a Dama Merkaba, con mi persona intentando emular a mis queridos héroes de antaño.

Como a Gruo de Lanzalarga que acabo con un Dragón a mordiscos, o a Viltar El Batallador que salvó a 2 vírgenes y a 65 doncellas de diversos monstruos (aunque no tanto de su propia lujuria, si acaso entonces la proporción hubiera sido más favorable).

Es obvio que este exacerbo juvenil no tenía ningún futuro, y pronto nos vimos rodeados de aproximadamente 40 o 50 escribas, lógicamente enfadados por sus legajos y pergaminos quemados y otros tantos de supersticiosos desconocidos con ganas de entablar relaciones demasiado cercanas para mi gusto.

Entonces se obró otro milagro más importante si cabe para el futuro, tanto mío como de mi nación. Ella comenzó a hablar.

Y digo milagroso no por el hecho en sí (lo siento para aquellos machistas Alusios) sino porque la gente empezó a escucharla, y eso no es algo que ocurra todos los días.

Viene un poderoso mago a tu plaza y calcina a dos caballeros, y además delante de tus narices, y después se planta delante los mas airados, y les habla de que no tienen nada que temer de la magia, y que esta salvara al mundo y que patatín y patatán. Y les convence.

No ocurre todos los días, no señor.

Aquel día volví a tener esperanza; la tenía cogida del brazo y no la soltaría por nada del mundo.

(continuará...)





## Creditos

Modulo por Aoren y Archiroleros

Una aventura de amor prohibido  
para personajes de niveles 1-2

# Lucerita

Donde los aventureros se encuentran con una rara historia de amor cuanto menos, extraña.

Un joven especial con una gran confusión y un corazón triste, les instara a que le ayuden en la búsqueda de su amor recién perdido, por lo que los aventureros han de poseer un alma cándida como la de nuestro protagonista.

Para conseguirlo, los personajes deberán descubrir un antiguo suceso al que le deben de dar su merecido final y en ultima instancia, darle una salida que puede no dejar del todo satisfecho a nuestro joven.

La aventura transcurre en una zona de colinas y bosques de clima templado no excesivamente frondosos, por lo que es facil adaptarla a cualquier escenario de campaña.

## Transfondo

Hace trescientos años existía una orden llamada *Shue Var*, cuya finalidad era luchar contra todo culto maligno clandestino, sacando a la luz sus oscuros planes y poniéndolos en conocimientos de todos.

Una de sus mas jóvenes miembros, Jenove Ruis, era la primera vez que tenia una misión en solitario, su maestro había dado por finalizada su instrucción y avisado a las mas altas instancias de la orden que estaba mas que lista para su primer encargo.



Jenove no recuerda mas felicidad que el día que la enviaron a su primera misión.

Después de visitar a su confesor partió en un viaje de varios días a un pequeño pueblo que vivía de la agricultura y de sus cercanos bosques.

Las pesquisas fueron difíciles, lógicamente se trataba de su primera misión en solitario, pero siguiendo todo lo aprendido, poco a poco fue desentrañando lo que ocurría.

Para desgracia suya, había mordido mas de lo que podía masticar.

Un poderoso señor oscuro se había establecido en la zona, había corrompido a medio pueblo y al otro medio estaba apunto de traerles a su causa, mediante un oscuro ritual, con lo que tenia una poderosa “parroquia” de su parte.

## *Bastarte*

Bastarte era un tipo amargado, con un corazón oscuro, criado en las calles de una gran ciudad, siempre trapicheando, siempre viviendo al limite. Era ruín y taimado, no dudando en aprovecharse de los mas débiles.

Pero los negocios de Bastarte llamaron la atención de un gremio de ladrones con ansias de expansión, con los mismos escrúpulos que el y mejores recursos. Repentinamente, una patrulla de la guardia, que había sido “puesta sobre aviso”, lo apresó, y lo lanzo a una oscura mazmorra, poniéndolo así, fuera de la circulación durante mucho tiempo.

Al contrario de lo que cabria esperar, Bastarte no mejoró en los calabozos, si no que en su mas oscura hora, busco en su negro corazón, y encontró la voz que le avivó su llama maldita. Un poderoso ser del inframundo le enseñó el camino de la salvación, al módico precio de su alma y servidumbre eterna.

Le costó unos años a Bastarte salir del apestoso agujero donde había sido olvidado, pero en vez de solo como había entrado, con unas decenas de fieles a sus espaldas, entre ellos el jefe de los carceleros y algún torturador.

Un extraño suceso ocurrió la noche que precedió a la salida de Bastarte de la prisión de la ciudad. Un incendio que arrasó los bajos fondos, cebándose principalmente en una posada y las casas aledañas, que era el escondite de un conocido gremio local. La guardia de la ciudad no estuvo muy operativa, ya que su comandante y otros cinco miembros destacados del cuerpo, aparecieron asesinados o no se les volvió a ver.

A mandato de su señor, Bastarte dejo la ciudad y fue en búsqueda de un lugar donde poder crecer y medrar sin levantar sospechas. Por esto se estableció en un pueblecito a medio camino de ninguna parte, donde poco a poco fue aumentando adeptos y creciendo en poder lentamente.

Pero no dejaba de ser un líder ocultista de medio pelo y hubiera seguido así de no ser por que su suerte renovada le sonrió una vez mas, cuando dio con una leyenda local, sobre un poderoso artefacto oculto y olvidado. Con ayuda del mago local, que por casualidad había sido uno de sus mas recientes adeptos, Bastarte, termino por encontrarlo.

Todo iba viento en popa para mayor gloria de su señor, cuando una minúscula abejita vino a posarse en su telaraña fuertemente urdida por Bastarte.

## *Jenove*

Con mucha discreción llevo a el pequeño pueblo, donde los rituales mágicos de escrutinio apuntaban a un culto secreto.

Como cualquier manzana podrida, el exterior era fresco y sano, una comunidad tranquila y apacible

donde sus habitantes se dedicaban a ganarse la vida de forma honrada.

Cuando llegó, intento buscar un oficio para establecerse que le permitiera acceder a todos los ciudadanos, por lo que aprovechando su buen conocimiento sobre plantas y remedios caseros, se presento como curandera itinerante.

Rápidamente fue aceptada por la buena gente del lugar, era muy habilidosa con su oficio, incluso llamando la atención de un mercader de la zona, que empezó a cortejarla, aunque ella, preocupada por su labor principal, no quiso tener ningún trato especial con nadie.

Pero para su desgracia, el mercader, no solo no se daba por vencido, si no que tenia un alma oscura y codiciosa, ya que era el líder del culto maldito, la tapadera de Bastarte.

Las pesquisas de Jenove evolucionaban, mientras mas se encaprichaba Bastarte en ella, y viendo que no estaba dispuesta a seguirlo el juego, decidió raptarla y subyugar su voluntad aprovechando un poderoso ritual que estaba apunto de ejecutar.

Fue raptada y llevada a las secretas catacumbas donde el culto se reunía e iba a llevar a cabo su ritual, que doblegaría el alma de Jenove y convertiría en zombies a todo aquel lugareño que no profesara sus creencias.

Pero para entonces, Jenove ya había descubierto quien era el líder de la oscura secta, y no la pillo del todo desprevenida.

En mitad del ritual, la joven Jenove invocó a los Señores de la Luz, en un poderoso conjuro, finalizando el ritual de forma inesperada para todos.

La energía oscura se revirtió terminando con la vida de todo los sectarios, atrapándolos en una no-muerte.

Por otro lado Jenove, con su esencia atrapada por el ritual, también quedó vagando por el subterráneo, ahora sellado debido a un corrimiento de tierra causado por el estallido mágico, con un efecto secundario inesperado.

Y esto fue así durante unos siglos, hasta que hace poco, Pran Brenver, un descendiente de uno de los adeptos del culto, engaño a unos cazatesoros, para que reabrieran el templo sellado.

El alma de Jenove aprovecho la apertura de su prisión, para buscar rapidamente un cuerpo donde introducirse y salvarse.

Pero la tormenta magica que se habia desatado al abrir la tumba, tenia a cualquier ser vivo puesto a resguardo, por lo que se vio obligada en ultima instancia, a entrar en un cuerpo totalmente inesperado.

## Jan y Lucerita

Jan es un joven pastor de ovejas del pueblecito de Ereko, no es un joven con muchas pretensiones, vive feliz cuidando de su rebaño, sueña con casarse un día con una joven para formar una familia y así poder tener mas ovejas.

Como pasa todo su tiempo con sus animales, les tiene tanto aprecio como se le puede tener a un familiar, y entre ellos, su favorita es Lucerita, una oveja digna de haber ganado los últimos dos concursos de la feria ganadera anual de la zona.

Por eso, cuando hace un mes se desato la inesperada tormenta salvaje y todo su rebaño se desperdigó por los campos, casi se muere cuando no encontraba a su pequeña Lucerita.

Una vez reunido y puesto a salvo el resto del rebaño, salió en búsqueda del animal, bajo un potente aguacero, con la intención de traerla de vuelta a toda

costa. Después de varias horas logro encontrar a Lucerita, cerca de unas extrañas ruinas y un campamento destrozado por la tormenta.

Pero una vez de vuelta a casa, algo había cambiado, algo raro en su pequeña Lucerita, su querida Lucerita. Desde entonces, todas las noches sueña con que Lucerita se convierte en una bella mujer, de pelo rizado, que le quiere y susurra palabras de amor, con la que forma una familia y tiene mas corderitos.

Este extraño comportamiento, no ha pasado desapercibido a la gente del lugar, que ve como el joven Jan le canta canciones de amor a su oveja (y ella parece atenderle, como jurarían algunos, con ojitos), y comienza a murmurar sobre que hará con el animal, cuando nadie les ve.

## Sinopsis de la Aventura

Desde su llegada al candido pueblo de Ereko los heroes deberan, salvar el alma perdida de Jeneve, restablecer la reputación del joven Jan, dando una explicación a su extraño comportamiento, y en ultima instancia, terminar con las posibilidades de que el culto que se estableció en la zona hacer siglos, resurja.

Los heroes pueden llegar al pueblo por muchas razones, pero un alto en su camino ha otro lugar es la mejor razon.

## Recompensas

Esta aventura esta diseñada para un grupo estándar de 5 personajes de nivel 1-2, aunque puede ser adaptada fácilmente para grupos mas o menos numerosos. Si este es el caso, siéntete totalmente libre de adaptar las recompensas en puntos de experiencia y tesoros al tamaño de tu grupo de jugadores.

Por salvar el alma perdida de Jenove los aventureros

## EL ALMA DE JENOVE

Cuando el Ritual lanzado por Bastarte termino de forma dramática, el alma de Jenove ya estaba parcialmente doblegada y atada al ritual, con lo que fue arrancada y afectada por un deseo de amor imperecedero.

Todos estos años la esencia de Jenove ha estado sufriendo en búsqueda del amor, a la espera de encontrar al primer ser del que pudiera enamorarse, y como no, ser correspondida.

Por esto, cuando su alma se posó sobre la pobre Lucerita, no estuvo muy acertado, en cuanto especie, el conjuro de encantamiento que descargo sobre Jan.

Si el pobre Jan muriera durante el transcurso de la aventura, buscaría el primer humanoide varón, que comenzaría a soñar con ella y enamorarse del cuerpo donde habite.

La única forma de librarse de esta maldición es llevando a su correcto final el alma perdida de Jenove.

ganarán 750 px y si restablecen el buen nombre del pobre Jan 125 px mas.

Otro tema es el asunto del resurgimiento de la antigua secta, ya que si logran terminar con los planes de los Brenver y destruir el culto antiguo los héroes conseguirán 350 px mas.

En "Lucerita" se usa el sistema de recompensa de tesoro descrito en el Rules Compendium de Essentials tal y como se explica en la página 299 del citado compendio.



Para mayor comodidad las parcelas de tesoro ya han sido diseñadas pero pueden ser cambiadas de acuerdo a cada grupo de jugadores. En el caso de que el DM no use el Rules Compendium puede utilizar las reglas de creación de parcelas de tesoro de las páginas 124-127 de la Guía del Dungeon Master. Los personajes deberían ganar 5 tesoros durante el transcurso de la aventura.

Parcela 1 - Encuentro 2A:	100 po y 2 pociones de Curación.
Parcela 2 - Encuentro 2C:	60 po
Parcela 3 - Encuentro 2D:	80 po y 1 gema de 100 mo
Parcela 4 - Encuentro 2E:	Objeto mágico nivel 2
Parcela 5 - Encuentro 2F:	Objeto mágico nivel 4
	120 po

## La Aventura

Lee o Parafrasea este texto:

Después de un día de caminata, bajando una de las muchas colinas que atraviesa el camino, a mas o menos una milla y media, aparece un pequeño pueblecito, donde podreis descansar por fin.

Por lo que os indicó el ultimo viajero que os cruzasteis, debe ser el pueblo de Ereko.

Cuando estáis llegando a las primeras casas algo os llama la atención, un eco de unos gritos lejanos. Pero para vuestra sorpresa, la gente que os cruzáis sonríe o lanza risitas.

Cuando llegan al pueblo de Ereko los personajes escuchan al pobre Jan buscando de nuevo a su pobre Lucerita que ha vuelto a desaparecer.

Si alguien pregunta que pasa, que es tan gracioso, la gente entre risas dirá cosas como "el amor es lo que tiene", "si uno no mira bien de quien se enamora,

pasan estas cosas" o algo mas bruto como "es que este hoy no moja".

Los aventureros es lógico que no entiendan nada, así que cuando encuentren la posada del pueblo, antes de que se marchen a descansar, se encontraran con el pobre Jan.

Lee o Parafrasea este texto:

**El señor Parrat, el posadero, esta apunto de llevaros a vuestra habitación cuando la puerta del establecimiento se abre de forma enérgica, con unos pasos cansados entra un joven abatido.**

-Buenas Jan. ¿La encontraste ya? - Le pregunta el posadero.

-No señor Parrat, no hay forma - la cara de pena del joven es para romper el corazón a cualquiera. - ... si por lo menos recordara el lugar donde la encontré en la tormenta, algo me dice aquí - se golpea el pecho con un tembloroso dedo - que ha ido allí de nuevo.

El posadero le da un par de palmadas consoladoras y se gira hacia vosotros para proseguir con sus tareas, cuando el joven hombre se fija en vosotros.

-¿Sois aventureros? - se fija mas en vuestro equipo. Una chispa de esperanza brilla en sus ojos- vosotros podríais encontrar las ruinas.

El joven pastor se arrodilla ante vosotros y a modo de suplica os dice:

-Os lo suplico caballeros, ayúdenme en encontrar a mi querida Lucerita.-

El estado de desesperación del joven ha de conmover a los aventureros que no pueden, cuando menos, entrevistarse con el pastor para ver que le sucede.

Cuando se dirigen a una mesa para hablar mientras

toman algo, los lugareños que pasan sus ultimas horas del día en la posada, se ríen al paso del joven, hacen ruiditos como el valar de una oveja o los chasquidos típicos que usan los pastores para llamar al ganado.

El pastor se presenta como Jan, y parece totalmente inmune a los chascarrillos de la parroquia allí congregada. No tarda mucho en explicarles el problema.

Un rato de charla con los heroes les pone sobre el asunto. Jan les cuenta que su querida Lucerita ha desaparecido hace un par de días, que es raro, por que no andaba nunca lejos de el, a excepción de el día de la extraña tormenta, hace aproximadamente un mes. Siempre habla de Lucerita con adjetivos como "querida" o "mi pequeña", comenta su buen talante o su inteligencia, pero nunca, a no ser que se le pregunte directamente, dirá que es un animal o una oveja, y aun así añadirá medio ofendido: *Luceria es mas que una simple oveja.*

Cuando dice esto un brillo extraño se observa en su mirada. Los personajes a estas alturas, pueden hacer una tirada de Perspicacia CD 19 o de Arcanos CD 12, para saber que algo raro le pasa a Jan, que su comportamiento no es normal, demasiado vehemente cuando habla de Lucerita.

Jan les cuenta que esta seguro que esta en cerca de donde la encontró el día de la extraña tormenta hace un mes.

Lee o Parafrasea este texto:

Casi me muerdo el día de la gran tormenta, logre reunir todo el rebaño, pero Lucerita no aparecía, fue la primera vez. Estaba dispuesto a que me partiera un rayo antes de dejarla a su suerte en el campo bajo esas circunstancias.

Después de un rato bajo la tormenta la encontré en el una zanja cerca de las extrañas ruinas.

Desde que desapareció he intentado volver, pero soy un inútil incapaz de encontrar de nuevo el lugar o ver ni la mas mínima señal de donde pueden estar las ruinas.

Por favor, señores les pido humildemente que me ayuden a encontrar a mi querida Lucerita, se que ustedes serán capaces. Poco es lo que tengo, pero es suyo si me ayudan a recuperarla.

El pobre Jan desconoce que los Brenver, cuando le robaron a Lucerita, lanzaron un conjuro que confundió su mente, por eso le es imposible encontrar de nuevo las ruinas.

Si el estado de desesperación del pobre joven debería de ser mas que suficiente para que los personajes acepten. Si no es así, el posadero, el señor Parrat, les ofrecerá 20 po y hospedaje gratis durante un mes: “Fui amigo de su padre, y aunque no sea muy ortodoxo lo que hace, me rompe el alma verle así. Todos hemos estado confundidos alguna vez”, dice justificandose.

## 1A- *Te estas metiendo donde no te llaman, Chaval..*

Lee o Parafrasea este texto:

Cuando se marcha el pobre Jan mas aliviado, después de quedar con vosotros al día siguiente por la mañana si estáis dispuestos a ayudarlo, se levantan tres de los parroquianos que estaban sentados en una mesa, de los muchos que han llegado mientras charlabais con el joven pastor.

Tienen la misma pinta de la gente del lugar, aunque se mueven con los aires de alguien que se encuentra en su tierra, y como si os recordaran que vosotros no.

- Ese chaval tiene mucha tontería - os dice el que

claramente es el que manda de los tres, cuando se acerca a vuestra mesa. Sin pedir permiso, coque una silla cercana, la aproxima y se sienta a horcajadas.

- Creo que lo que le falta es una buena moza y pasar menos tiempo con los animales - Una sonrisa bobalicona no esconde sus intenciones. - Todos perdemos alguna vez algún animal y no andamos molestando a los extranjeros, así que no le hagan mucho caso caballeros y no pierdan tiempo con el - se levanta de la silla y se dirige a la puerta.

- Los campos son muy traicioneros y cualquier cosa se puede perder y romperse la crisma en un collado o en una zanja- dice antes de marcharse.

## ¿Era una advertencia o una amenaza?

El que amenaza a los aventureros es Pran Brenver, y dos de sus familiares.

Pran Brenver es el descendiente del único superviviente del antiguo culto oscuro que se instaló en la zona, y el secreto de lo que ocurrió ha ido pasando de generación en generación.

Hace poco un par de meses logró encontrar el lugar donde estaba el santuario oculto, y engaño a unos ladrones de tumbas, para que abrieran y despejaran el camino (sospechaba que tendría algún tipo de defensa mágica y dejó que los saqueadores descubrieran en sus carnes si estaba en lo cierto).

Cuando el camino estaba despejado, uso las palabras secretas (pasadas de generación en generación) para poder entrar en el santuario sin sufrir daño y contactó con el fantasma encadenado de Bastarte, el cual le ha prometido un gran poder si le ayuda a terminar el ritual.

Una vez levantada una defensa mágica para que nadie descubra por casualidad el templo oscuro, se lanzado a la búsqueda del espíritu de Jenove.

Necesito poco para atar los cabos sueltos y descubrir lo sucedido con la pobre Lucerita y el rescate “heroico” por su dueño la noche de la tormenta, y fue mas obvio cuando observo el extraño comportamiento del joven Jan.

Han sido Pran y su familia los que han robado a la pobre oveja, y esta esperando ha esta noche para reanudar el ritual, que llevara varias horas.

Si los aventureros deciden seguir a Pran Brenver sin ponerse a pensar dos veces, llegaran ha una casa grande de piedra y madera con un gran patio, donde hay varios de los Brenver de guardia ocultos, por lo que descubrirán a los héroes y les cortaran el paso antes de que averigüen nada.

Después de esto volverán a la taberna. Si es así o no salen de la posada, no serán molestados hasta el día siguiente. Ha primera hora de la mañana se encontraran con Jan, que les espera en el salón común, ansioso por la partida.

## 1B- *Ese árbol tiene algo raro.*

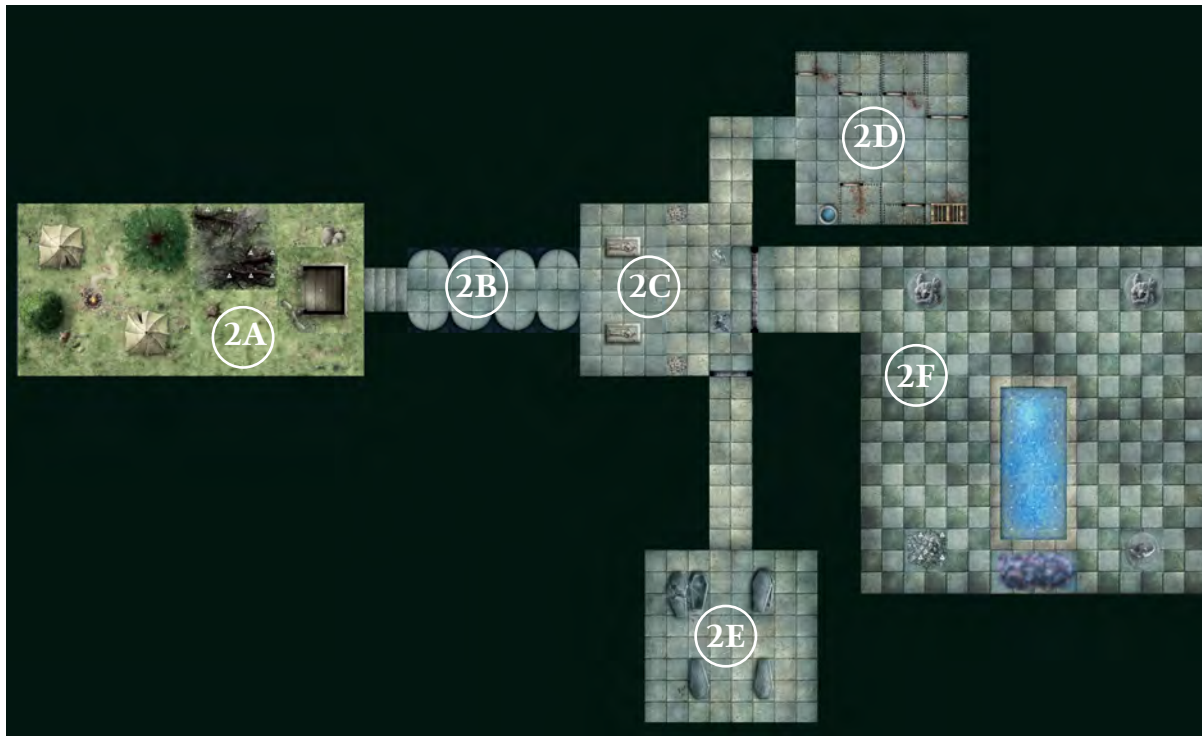
Lee o Parafrasea este texto:

Cuando bajáis ha desayunar, el pobre Jan os esta esperando, impaciente pero feliz. Tiene señales evidentes de no haber dormido bien esta noche, pero hay algo que brilla en sus ojos, diríais que puede ser algún atisbo de esperanza.

Coméis un frugal desayuno con la presión de la mirada impaciente del joven pastor. Dais un pequeño paseo al pueblo para completar el equipo que os puede faltar para esta pequeña búsqueda.

Con un cantarín Jan, salís del pueblo en dirección norte y os internáis en las colinas verdes y frondosas, que con el paso rápido y decidido de alguien que se las conoce, recorréis de forma segura y certera.





Todo el mobiliario del complejo esta o en pésimas condiciones o totalmente destruido por el paso del tiempo, dejando pilas de polvo y residuos en los lugares donde había algo.

El asunto de la luz es distinto. Ya que Pran no dispone aun de visión en la oscuridad (por lo menos hasta que no termine el ritual) ha ido dejando antorchas según iba inspeccionando el templo, a excepción de la sala de los sarcófagos.

En el gran salón del portal, una luz mortecina lo inunda todo con un toque azulado y pálido, que provienen del ritual sobre el portal y la piscina frente a el.

## La Energía Desbordante

El fracaso del antiguo ritual y el inicio del nuevo han hecho que todo el interior del templo tenga una bruma grisácea, principal causante del olor a podredumbre, que es la energía necrótica sin control que ha desbordado. Afecta a todo ser viviente a excepción de Pran Brenver (protegido por su condición de cultista) y de Jan (un efecto secundario del encantamiento que ha lanzado sobre el espíritu de Jeneve).

Energía ritual residual	Condición adversa nivel 1
Objeto	50PX
Detectar -	Iniciativa -
Inmune necrótico, veneno, psíquico, movimiento obligatorio	todas condiciones y daño continuado
ACCIONES DESENCADENANTES	
✦ Ataque ✦ A voluntad	
Desencadenante: una criatura que atraviesa o comienza su turno en una casilla de la energía	
Ataque (acción de oportunidad): Explosión 1 (criatura que lo desencadena); +6 vs Fortaleza.	
Impacto: 5 puntos de daño necrotico	
CONTRAMEDIDAS	
✦ Arcanos CD 12 (acción menor)	
Éxito: Baja (3 éxitos) neutraliza el efecto en esta habitación.	

Una colina tras otra, pasáis media mañana buscando, pero cuando parece que estais cerca, aparece otra colina exactamente igual a la anterior.

Os sentais a comer una frugal comida, mientras observais como el joven Jan empieza a ser victima del desanimo otra vez, en un claro como muchos que habeis recorrido esta mañana, cuando os fijais en un arbol en concreto, y tenéis la sensación de haberos cruzado con el antes...

Los aventureros llevan toda la mañana recorriendo las colinas, pero el conjuro de ilusión les impide encontrar el lugar donde está la entrada al oscuro santuario. Pero Jan cansado y decepcionado, decide parar cerca de donde creía que debería de estar el lugar donde rescato a Lucerita.

Mientras toman un refrigerio y miran donde pueden haber fallado, notan algo raro, y una control de perspicacia (CD 12) se darán cuenta que hay una zona de arboleda que no es real.

El muro de árboles ilusorio oculta una pequeña depresión en el terreno donde esta la entrada del santuario oscuro y el campamento abandonado.

Los restos de un campamento machacado por un fuerte temporal inunda todo el claro. Una ultima pista del traicionero plan ideado por Pran Brenver.

El olor a podredumbre, aunque genérico por toda la zona, es mas fuerte cuanto mas se acercan al agujero de entrada al pequeño santuario, unos escalones en piedra antigua.



## 2A- ¿Alguien ha dormido aquí

Una vez descubierto el campamento abandonado de los ladrones de tumbas, Jan entra en un estado de euforia desatada difícil de controlar y se lanza sin pensarlo dos veces dentro del claro, en búsqueda de su pequeña.

Lee o Parafrasea este texto:

Cuando atravesáis la ilusión y entráis en el claro, el estado de humor de Jan cambia de forma repentina. Grita de alegría y no para de daros las gracias efusivamente, diciendo:

-No estaba loco, ¡no estaba loco!, voy a por ti pequeña Lucerita, ¡se que estas aquí!- Dice mientras se lanza a la carrera.

Lo que tenéis frente a vosotros son los restos de un campamento que ha sido abandonado hace tiempo.

Un par de tiendas de lona rotas y objetos personales andan esparcidos por todo el perímetro.

En la parte este, hay una zona despejada de tierra y árboles, en su lugar veis unas antiguas ruinas que han sido desenterradas. Unas escaleras de piedra embarradas se internan en la oscuridad.

Cuando comenzáis a inspeccionar el campamento, os dais cuenta que la fogata esta aun caliente... ¡y la lona de una de las tiendas comienza a moverse!!.

El campamento es la ultima residencia de los ladrones de tumbas, que tras la reapertura del santuario maldito, han sido transformados en zombies por la energía oscura residual.

Los cadáveres de los ladrones de tumbas han sido obligados a montar guardia para evitar que cualquier intruso moleste, otra vez, en el ritual que acaba de comenzar..

Ladron de Tumbas Zombie (Z) 3		Bruto nivel 1
Animado aberrante mediano, no-muerto		100PX
PG 30; Maltrecho 15		Iniciativa +2
CA 13, Fortaleza 14, Reflejos 13, Voluntad 12		Percepción +1; visión en la oscuridad.
Velocidad 4		
Inmune a enfermedad, veneno; Resiste 5 necrotico		
ACCIONES ESTÁNDAR		
⚔ Golpe ♦ A voluntad		
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +4 vs. CA		
Impacto: 1d8 + 3 puntos de daño, y el blanco pasa a estar inmovilizado (salvación termina)		
🦷 Mordisco ♦ A voluntad		
Ataque: Contra objetivo inmovilizado;		
Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +4 vs. CA		
Impacto: 2d6 + 3 puntos de daño, y el blanco deja de estar inmovilizado.		
Debilidad Zombie		
Cualquier golpe critico que alcance al zombie lo reduce a 0 puntos.		
Fue 21 (+5)	Des 14 (+2)	Sab 10 (0)
Con 12 (+1)	Int 10 (0)	Car 8 (-1)
Alineamiento: sin alinear		Idiomas:-

### Estrategia:

Los ladrones de tumbas zombies se lanzaran a por cualquiera que entre en el claro, atacando principalmente a los que estén mas cerca de las escaleras. Dejaran cualquier objetivo que tengan si hay otro que está mas cerca de la bajada, sin importar ataques de oportunidad y otros ataques potenciales.

### ¿QUE HACE JAN?

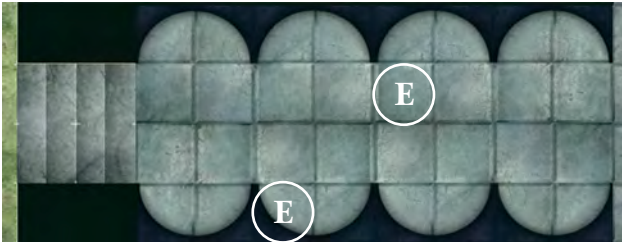
Jan es joven, impetuoso, cree estar enamorado, pero no es el tipo mas valiente del mundo.

Siempre que tenga la oportunidad, se mantiene lo suficientemente alejado del combate como para estar lejos de cualquier área o explosión que pueda afectar a los héroes.



2B- No estas invitado.

Pran ha puesto en marcha todos los mecanismos posibles para que esta vez no fracase el ritual, empujando por levantar a los restos de los antiguos guardianes que protegían el culto.



Lee o Parafrasea este texto:

Dais vuestros primeros pasos hacia la antigua construcción.

Según bajáis las escaleras el olor a podredumbre y a muerte inunda vuestras fosas nasales. Para vuestra sorpresa, el interior esta tenuemente iluminado por una antorcha colocada en uno de los viejos soportes tallados en la pared de piedra trabajada que hay cada pocos pasos.

Lamiendo el ultimo escalón y ocultando parcialmente un suelo de una piedra tallada similar al de las paredes, una oscura neblina baila con las corrientes de aire provenientes del exterior.

Cuando alzáis la vista, ante vosotros, unas amplias hendiduras en las paredes a modo de hornacinas, jalonan un estrecho y corto pasillo que se adentra en lo que a primera vista catalogaríais de tumba, si no fuera por los símbolos cultistas tallados en la clave del arco de cada hornacina.

No dais mas de dos pasos cuando, entre las sombras de los laterales, escapa un débil ruido, que os recuerda a hueso tocando piedra.

Si no fuera suficiente, la niebla, comienza a cobrar vida ¡y a enroscarse en vuestros pies !.

El ritual ya ha comenzado, los no muertos y el lugar no permitirán que vuelva a fracasar.

Un pasillo con nichos que recorren la pared norte y sur, conduce al interior del templo. Como todo el interior del templo, es piedra lisa, trabajada y tallada, con unos 15 pies de altura. Toda la construcción está decorada con palabras y rezos a los seres demoniacos a los que servia el culto, a modo de festón, bordeando los suelos. Además de esto, el símbolo demoniaco del culto, un rombo con un signo similar a puñal curvo (CD 12 Religión), aparece esporádicamente decorando partes muy concretas de techos, paredes y columnas.

A partir de aquí todo el templo, esta cubierto con la energía ritual residual, que atacará a cualquier ser vivo, ha no ser que sea controlada, claro está.

Estrategia:

Igual que en el exterior, los esqueletos se centrarán principalmente en que nadie entre al interior del templo, haciendo causa común con la niebla de energía mágica.

2C- Polvo y Huesos.

Este gran recibidor de piedra tallada da acceso a las partes mas internas del templo.

Lee o Parafrasea este texto:

Una gran sala de techo plano os da la bienvenida. La luz mortecina que proviene de un par de antorchas, os muestra la misma niebla mortecina que en el pasillo de entrada, que parece extenderse por toda la construcción.

Esqueleto Guardia del Culto (E) 2		Bruto nivel 2
Animado aberrante mediano, no-muerto		125PX
PG 45; Maltrecho 22		Iniciativa +4
CA 16, Fortaleza 15, Reflejos 14, Voluntad 13		Percepción +3;
Velocidad 5		visión en la oscuridad.
Inmune a enfermedad, veneno; Resiste 5 necrotico;		
Vulnerable 5 radiante (mientras está maltrecho)		
ACCIONES ESTÁNDAR		
⊕ Golpe Putrefacto ♦ A voluntad (veneno)		
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +5 vs. CA		
Impacto: 1d8 + 8 puntos de daño, y el blanco recibe 2 daño continuado (salvación termina)		
DESENCADENANTE		
Armadura necrotica ♦ (cuando esta maltrecho por primera vez)		
El esqueleto recoge parte de la energía necrotica dispersa protegiendole, lo que le otorga un bono de +2 a la CA y a la Fortaleza.		
Fue 14 (+3)	Des 18 (+5)	Sab 14 (+3)
Con 15 (+3)	Int 3 (-3)	Car 3 (-3)
Alineamiento: sin alinear		Idiomas:-

Dos sarcófagos abiertos de piedra oscura, apuntan sus pies hacia el pasillo por el que venís.

Restos de polvo y suciedad, os muestran los restos de lo que debió ser un rico mobiliario, y unas pilas de huesos, lo que debieron ser miembros activos del oscuro culto.

Dos pasillos oscuros, conducen al norte y al sur del templo mortuorio, mientras una pareja de estatuas ruinosas montan guardia ante unas grandes dobles puertas de hierro negro en la parte este.

Si no fuera por que están cerradas, juraríais por un segundo, que la niebla surge de ellas.

Restos del antiguo mobiliario y la decoración, destrozados por la onda expansiva resultante del ritual fracasado, y reducidos a polvo por el paso del tiempo, están esparcidos por el suelo de esta habitación. Una leve investigación (Percepción CD 12), mostrará que unas huellas humanoides y restos de lana se dirigen hasta las puertas dobles.

## 2D- Un Buen Hobby

Con poco o ningún interés en este momento para Pran Brenver, esta abandonada sala de torturas, no ha merecido mas que unos minutos de atención por parte del cultista, lo justo para coger el material necesario para amarrar a la pobre lucerita.

Lee o Parafrasea este texto:

Una antorcha, a todas luces insuficiente para esta sala, ilumina mobiliario y material de tortura. Una vez mas, la odiosa niebla cubre también este lugar.

A través del necrótico velo se despliega ante vosotros una gran sala hace tiempo abandonada. Celdas abiertas, para lo que en otro tiempo debieron ser presos renuentes al culto o maléficos experimentos, llenan las paredes de esta sala.

Una vieja mesa de torturas es el cómplice silencioso de lo que ocurrió aquí en otra época.

Una gran sala de la misma piedra con las mismas características que el resto del templo se abre ante los personajes, y a excepción de el festón de letras talladas, en líneas generales es igual que el resto. Igual que para Pran, no hay nada de especial interés para los aventureros. Todas las celdas están vacías, y apenas tienen restos que puedan dar una pista de lo que se encerró en ellas.

Si los aventureros se acercan a la mesa de torturas tampoco encontrarán nada de interés, los mecanismos están atascados por el polvo y las herramientas están arruinadas en su mayor parte. Pero si se fijan detenidamente, verán que el polvo ha dejado la silueta de unas cadenas que no están. Se las ha llevado Pran para poder realizar el ritual sin exponerse a que la "oveja" no coopere.

No hay nada mas de interés en esta sala.

## 2E- Dejalos Dormir

Lee o Parafrasea este texto:

Tras la pequeñas dobles puertas rotas un largo pasillo se dirige al Sur. La oscura y reptante niebla es fiel compañera de vuestros pasos por el corredor, aunque no es tan dañina como en otras zonas, sigue siendo molesta.

Una profunda oscuridad os aguarda delante, ya que esta vez nadie ha dejado una luz que os aclare el camino como en otras estancias.

El pasillo se abre a una estancia cuadrada con decoración austera: Cuatro viejos ataúdes de piedra, que al parecer no han aguantado bien el paso del tiempo.

Los dos primeros están reventados, permitiendo que sus huéspedes se redujeran a polvo hace ya mucho tiempo. Los dos ataúdes situados mas al sur, no han sufrido tanto, manteniéndose casi intactos.

Pran sabe que los espíritus de destacados miembros del culto descansan aquí, y como no los necesitaba, a preferido dejarlos descansar hasta que tengan que hacerle algún servicio.

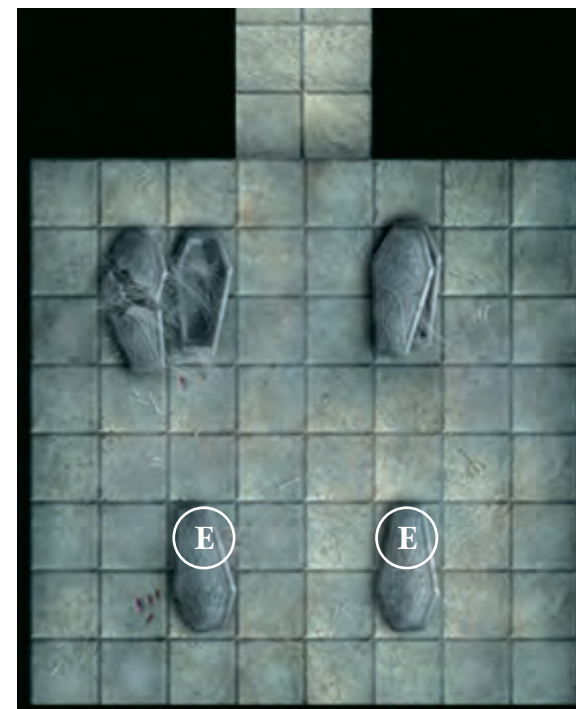
Lee o Parafrasea este texto si se acercan demasiado alguno los ataúdes del fondo:

Un extraño viento surge de los dos ataúdes cerrados, y sentís como las sombras son ahora mas amenazadoras. De repente la maligna niebla vuelve a morder vuestras piernas.

### Estrategia:

En cuanto se acerquen los espíritus atacaran sin descanso al ser vivo mas cercano, hambrientos de calor. A su vez, la niebla sintiendo el ansia de los muertos volverá ha atacar.

Espiritu Sombrio del Culto (E) 2		Acechador nivel 1
Humanoide sombrio mediano, no-muerto		100PX
PG 25; Maltrecho 12		Iniciativa +7
CA 15, Fortaleza 11, Reflejos 15, Voluntad 12		Percepción +7;
Velocidad 0, Volar 6 (flotar)		visión en la oscuridad.
Inmune a enfermedad, veneno; Resite 10 necrotico; Insustacial;		
Vulnerable 5 radiante		
ACCIONES ESTÁNDAR		
⊕ Caricia Sombria ♦ A voluntad (necrotico)		
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +4 vs. Reflejos		
Impacto: 1d8 puntos de daño, y el blanco queda ralentizado hasta el final del siguiente turno del espiritu		
Acción de Movimiento		
Vuelo Sombrio ♦ Encuentro		
El Espiritu Sombrio se desplaza hasta un maximo de 6 casillas.		
Fue 3 (-3)	Des 17 (+3)	Sab 10 (0)
Con 13 (+1)	Int 4 (-3)	Car 15 (+2)
Alineamiento: Caotico Maligno		Idiomas:-





## 2F- El Re-Ritual

Lee o Parafrasea este texto:

Las grandes doubles puertas dan paso a una escena sorprendente que os deja paralizados.

Una gran sala diáfana se abre ante vuestros ojos, al rededor de una gran piscina. Tres estatuas representando a furiosos diablos, guardan tres de las cuatro esquinas de la habitación, dejando el ultimo para los restos de lo que debió ser una cuarta estatua.

Descubris por fin la fuente de la pernicioso niebla que os ha estado molestando, un portal purpúreo situado en la pared sur de esta gran estancia.

Pero lo que mas os llama la atención es lo que esta ocurriendo aquí.

Cuando entráis un humano con tunica, que rápidamente identificáis como Pran Brenver, dice las ultimas palabras de un conjuro a la vez que clava un puñal en el cuerpo de la pobre lucerita, que encadenada frente al portal, emite su ultimo balido.

Estáis paralizados observando el final del animal, cuando de la niebla del portal una figura oscura comienza a tomar forma.

- Me has servido bien, sangre de mi sangre- comenta sombra formándose una fantasmagórica boca en lo que parece que es su cara.

- Pero ahora ya no te necesito - sentencia la sombra y con un gesto desgarrar el alma del cuerpo de Pran que cae al suelo inerte.

Mientras el alma oscura ruge triunfante, la sangre de la pobre lucerita toca la piscina de agua clara, tiñéndola de hilos rojos. Cuando esto sucede, una presencia pura comienza a tomar forma de mujer elevándose sobre el centro de la superficie liquida. Unos ojos tristes pero determinantes os observan.

Jan lanza un grito ahogado al observar la bella figura traslucida mientras susurra: "Lucerita.."

- Después de tantos años y tanto sufrimiento al final no te saldrás con la tuya - continua el espíritu oscuro la escena ignorando vuestra presencia- Yo conseguiré mi objetivo y tu morirás, terminare con todo esto por fin.

Con un gesto de su mano fantasmal, el la esencia oscura arranca un grito de dolor de la etérea figura.

Y Dando media vuelta, comienza a susurrar palabras oscuras comenzando lo que parece ser un antiguo ritual hace tiempo interrumpido.

Bastarte va ha conseguir por fin terminar el ritual si los aventureros no se lo impiden. Esto va ha ser una carrera contra reloj.

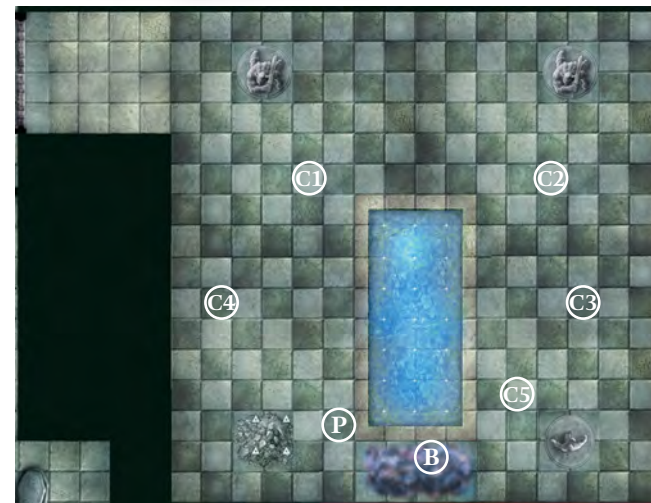
Hay ciertos turnos clave en el suceso de los acontecimientos, pero se pueden ajustar los acontecimientos en relación a el tipo de grupo y/o las circunstancias.

Si Bastarte lograra finalizar el ritual (cosa poco probable a no ser que los aventureros se queden mirando), toda la gente del cercano pueblo de Ereko se convertiría en zombie, instaurando un pequeño reino del terror que se extendería poco a poco por la zona, volviéndose un problema mayor.

**Turno 1:** Bastarte comienza el ritual, el portal necrótico empieza a bullir, abriendo poco a poco la fisura con otro plano. Mientras no sufra al menos los primeros 10 puntos de daño, no interrumpirán el ritual, que continuará hasta su final terrible.

Jan, envalentonado, se lanza al combate, pero de un simple golpe, el esqueleto mas cercano lo dejará fuera de circulación, inconsciente.

Si se mira a ver su estado, con un chequeo de Sanar (CD 12) se logrará despertarlo, con una fuerte contusión pero nada peligroso, pasando el resto de la lucha retirado sin poder hacer mucho.



Cualquiera que intente molestar o atacar a Bastarte, llamará la atención de los cultistas esqueléticos, que se lanzaran a por el o a por cualquiera que traspase la línea ilusoria creada por las estatuas. Los esqueletos no lucharan con mucha mas estrategia hasta que no sean comandados por su líder.

La niebla también comenzara su ataque este asalto.

Si Bastarte ha recibido daño suficiente para interrumpirle rugirá y se lanzará al combate, empezando su asalto en el turno siguiente.

Sus objetivos primordiales serán los sacerdotes y paladines, ya que los odia por ser sus antagónicas, e intentará que los esqueletos molesten a cualquier usuario de la magia, en previsión de que sus capacidades arcanas arruinen el ritual. Huirá del combate cuerpo a cuerpo siempre que le sea posible, usando a sus siervos para bloquear que alguien se acerque.

**Turno 3:** Si el ritual sigue su curso, uno de los cultistas esqueléticos caído (si lo hubiera) vuelve a alzarse a consecuencia de la magia. Mientra siga el ritual, se alzara otro cultista esquelético caído cada tres asaltos que Bastarte siga con el ritual.

Independientemente de si el ritual continua o no, Bastarte levantará el cuerpo sin alma de Pran, en previsión de usarlo como nuevo recipiente, para huir o para comenzar con su reino de terror. Lo usara para ayudarse en el combate si se ve muy necesitado.

El alma de Lucerita / Jeneve flota desesperada sobre el estanque pero la magia del portal la impide salir de los limites de la piscina.

**Turno 5:** en el extraño caso que el ritual siga, el alma de Jeneve es absorbida por la magia del portal, con un potente grito estremecedor. A partir de este momento cada asalto los PJs sufrirán 5 puntos de daño necrótico continuado hasta que no interrumpan el ritual.

Cuando Jan este consciente, llorará desconsolado al saber lo ocurrido a su “amada”.

**Turno Final:** Si los personajes no han logrado interrumpir el ritual en menos de 10 asaltos o logran reducir el alma de Bastarte a tan solo 10 puntos de golpe ( fracasará siendo derrotado), se producirá el asalto final.

Lee o Parafrasea este texto si fracasa Bastarte:

*Un grito de frustración y desesperación emitido por el alma de Bastarte os desgarran el alma, paralizando vuestro cuerpo.*

*-¡¡Noooo!!¡ otra vez no! - grita Bastarte - todo esto es culpa tuya - dice señalando a el espíritu de la joven que se hace mas visible.*

*El alma de la joven se acerca al joven Jan, libre por fin de su cautiverio, susurandole.*

*- Gracias a ti y a tu amor verdadero puedo continuar mi senda- y dándole un etéreo beso, que deja una brillante marca plateada durante unos segundos, desaparece mientras sus ultimas palabras resuenan como un eco lejano- pronto nos veremos, cariño...*

Alma Desgarrada de Bastarte (B)	Controlador nivel 3
Humanoide sombrío mediano, no-muerto	(Elite) 300PX
PG 74; Maltrecho 37	Iniciativa +2;
CA 17, Fortaleza 13, Reflejos 16, Voluntad 15	Percepción +0;
Velocidad 6 (Fase); 6 volar (flotar)	visión en la oscuridad.
Immune a enfermedad, veneno; Resite 10 necrotico; Insustacial;	
Salvación +2; Puntos de Acción 1	
<b>ACCIONES ESTÁNDAR</b>	
⬇️ Toque Sombrío ♦ A voluntad (necrotico)	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 vs. Reflejos	
Impacto: 1d8 +3 puntos de daño, y el blanco sufre un penalizador de -2 al ataque hasta el final del siguiente turno de Bastarte	
🔪 Proyectil Necrotico ♦ A voluntad (necrotico)	
Ataque: A distancia 5 (una o dos criaturas); +7 vs. Fortaleza	
Impacto: 1d6 +3 puntos de daño, y el blanco concede ventaja de combate hasta el final del siguiente turno de Bastarte	
🔪 Quebrar el Alma ♦ Recarga 1 (necrotico, encantamiento)	
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +7 vs. Voluntad	
Impacto: El blanco pasa a estar dominado y recibe 5 puntos de daño necrotico continuado (Salvación termina ambas)	
Fallo: El blanco pasa a estar aturdido (salvación termina).	
🔪 Desatar Ira ♦ A voluntad (necrotico, psiquico)	
Ataque: Estallido cercano 2 (todos los enemigos en el estallido); +7 vs. Voluntad	
Impacto: 1d6 +3 daño necrotico y psiquico y el blanco gana vulnerabilidad 3 a todo el daño hasta el final del siguiente turno de Bastarte.	
💣 Explosión Ritual ♦ Encuentro (necrotico, psiquico)	
Ataque: Explosión cercano 10 (todos los enemigos en la explosión) +7 vs. Fortaleza	
Impacto: El blanco queda inmovilizado y recibe 5 puntos de daño necrotico continuado (salvación termina ambas)	
Fallo: 5 puntos de daño necrotico.	
<b>Acción Desencadenante</b>	
🔪 Frustración ♦ Encuentro (miedo, psiquico)	
Desencadenante: Bastarte cae maltrecho por primera vez	
Ataque: Estallido cercano 5 (todos los enemigos en el estallido); +7 vs. Voluntad	
Impacto: 1d6 +3 daño psiquico y el blanco pasa a estar aturdido (salvación termina)	
<b>Acción de Movimiento</b>	
Vuelo Sombrío ♦ Encuentro	
El Espíritu Sombrío se desplaza hasta un maximo de 6 casillas.	
Fue 8 (0)	Des 12 (+2)
Con 13 (+1)	Int 17 (+4)
	Sab 9 (0)
	Car 14 (+2)
Alineamiento: Caotico Maligno	
Idiomas: Común	

Cuerpo Animado de Pran (P)	Bruto nivel 1
Animado aberrante mediano, no-muerto	100PX
PG 30; Maltrecho 15	Iniciativa +2
CA 13, Fortaleza 14, Reflejos 13, Voluntad 12	Percepción +1;
Velocidad 4	visión en la oscuridad.
Immune a enfermedad, veneno; Resite 5 necrotico	
<b>ACCIONES ESTÁNDAR</b>	
⬇️ Golpe ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +4 vs. CA	
Impacto: 1d8 + 3 puntos de daño, y el blanco pasa a estar inmovilizado (salvación termina)	
🔪 Mordisco ♦ A voluntad	
Ataque: Contra objetivo inmovilizado;	
Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +4 vs. CA	
Impacto: 2d6 + 3 puntos de daño, y el blanco deja de estar inmovilizado.	
Fue 21 (+5)	Des 14 (+2)
Con 12 (+1)	Int 10 (0)
	Sab 10 (0)
	Car 8 (-1)
Alineamiento: sin alinear	
Idiomas:-	

Cultista Esqueletico (C) 5	Hositgador nivel1
Animado aberrante mediano, no-muerto	Esbirro 25 PX
PG 1; un ataque fallido no daña a un esbirro	Iniciativa +5;
CA 16, Fortaleza 13, Reflejos 14, Voluntad 13	Percepción +2;
Velocidad 6	visión en la oscuridad.
Immune a enfermedad, veneno; Resite 10 necrótico;	
Vulnerable 5 radiante	
<b>ACCIONES ESTÁNDAR</b>	
⬇️ Golpe ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 vs. CA	
Impacto: 4 puntos de daño	
Efecto: El Cultista puede desplazarse una casilla antes o después del ataque	
Fue 15 (+2)	Des 17 (+3)
Con 13 (+1)	Int 3 (-4)
	Sab 14 (+2)
	Car 3 (-4)
Alineamiento: Sin Alinear	
Idiomas: -	



Si el cuerpo de Pran sigue en pie, Bastarte tomará posesión de el, sumando los puntos de golpe a los suyos, intentará huir a toda costa. Para simbolizar la unión, utiliza las mejores características de cada parte como estadísticas finales, sumando ataques, salvaciones, resistencias y otros poderes.

Si el cuerpo de Pran no está ya disponible, Bastarte preso de la rabia y frustración luchará hasta el final.

**Si Bastarte completa el ritual.** El portal se logra abrir por completo y su magia oscura inunda la zona matando o convirtiendo a todo ser viviente en kilómetros a la redonda (si a los PJs también por *güevones*).

Lo único reseñable en la zona son la piscina, las estatuas y el portal.

**Piscina:** No es lo suficientemente profunda, pero si alguien entra en ella o es lo suficientemente temerario como para beberla sufrirá 5 puntos de daño necrótico mientras permanezca en contacto con el liquido.

**Estatuas:** Lo suficientemente grandes para no poder pasar a través de ellas, ofrecen cobertura +2

**Portal:** No accesible para los mortales, causa 2 puntos de daño necrótico a todo ser vivo que comience su asalto adyacente a el.

## ¿Y ahora Qué?

Si los personajes derrotan a Bastarte y terminan con las aspiraciones de la secta (si no estarán muertos) regresarán al pueblo, podrán denunciar a la familia Brenver y restablecer el nombre del joven Jan contando lo ocurrido.

Después de todo esto, pasados unos dos meses, una extraña y bella joven aparecerá en el pueblo de Ereko preguntado por un pastor de buen corazón

llamado Jan. Trascurrido una semana, se casará con el , terminando de una vez por todas con las habladurías.





# GREYHAWK<sup>®</sup>

## ADVENTURES

Bienvenido al país de la imaginación. Estás a punto de comenzar un viaje a mundos donde la magia y los monstruos son la orden del día, donde la ley y el caos están en continua afrenta, donde la aventura y el heroísmo son las razones de vida de todos aquellos que buscan fortuna en insólitas campañas. Este es el reino del juego de aventuras Dungeons & Dragons.



Si piensas jugar en este módulo y participar en la diversión de vivir aventuras, deja de leer ahora. La información del resto del módulo es para tu **Dungeon Master** o DM, para que él o ella pueda guiarte a ti y a otros jugadores a lo largo de una excitante aventura. Saber demasiado del contenido de este módulo acabará con las sorpresas y la excitación del juego.

**Dungeons Masters**, si muchas copias de este módulo están a disposición de los jugadores, podéis decidirlos a cambiar ciertas partes de la Fortaleza y las Cuevas del Caos. Si hacéis esto, estaréis seguros de tener nuevas sorpresas para aquellos jugadores que puedan estar familiarizados con parte del contenido del módulo. Vosotros no vais a entrar en este mundo de la manera más frecuente puesto que vais a comenzar vuestra tarea de **Dungeon Master**. Por supuesto, hay esforzados guerreros, poderosos magos, habilidosos ladrones y valientes clérigos que se harán notar en las mágicas tierras de las aventuras **Dungeons & Dragons**®. Vosotros, sin embargo, estáis por encima de todos ellos, incluso de los más grandes, ya que como DM os convertiréis en el Configurador del Cosmos. Seréis vosotros los que daréis forma y contenido a todo el universo. Daréis vida a la nada, significado y propósito a todas las acciones que van a acontecer. Los demás miembros de vuestro grupo asumirán el papel de individuos y lo llevarán a cabo, pero cada uno sólo puede actuar dentro de los límites que vosotros estableceréis. Ahora depende sólo de vosotros el crear un reino mágico lleno de peligros, misterio y excitación, y de incontables desafíos. Aunque vuestro papel es el más importante, también es el más difícil. Debéis prepararos ahora para hacer frente a todo y a todos.

## Notas para el Dungeon Master

Los libros de instrucciones básicas del juego **Dungeons & Dragons**® te han dado la información necesaria para comprender este juego y empezar a jugar. Este módulo es otra herramienta. Es un escenario o emplazamiento que te ayudará a comprender el gran arte de ser un **Dungeon Master** mientras llevas a tu grupo de jugadores hacia tu propio mundo de fantasía, tu interpretación de los muchos mundos de la aventura de **Dungeons & Dragons**®. La fortaleza de la frontera se te ofrece simplemente para que la uses como un medio de entrar suave y rápidamente en tus propias y especiales aventuras continuas o campañas. Lee el módulo por entero; te darás cuenta de que los detalles te los hemos dejado a ti. Esto te permite personalizar el escenario y ajustarlo a lo que tú y los jugadores consideréis más atractivo.

Nota: algunas de las palabras del siguiente texto irán seguidas de un asterisco (\*). Esto significa que la palabra será explicada en el **Glosario**, al final de este módulo.

Este módulo ha sido diseñado en principio para que, **de seis a nueve jugadores de primer nivel** tengan en él muchas aventuras, alcanzando con su esfuerzo y gradualmente el segundo y el tercer nivel en el proceso. Se ha supuesto que el grupo tiene por lo menos un mago y un clérigo. Si cuentas con menos de seis jugadores, asegúrate de preparar consejos y ayuda para ellos en la Fortaleza. Por ejemplo, deberían

ser aconsejados por algún individuo amistoso para que “permanezcan cerca de la entrada a la zona del barranco y que entren en las cuevas más bajas primero», para evitar que se metan inmediatamente en problemas con monstruos de nivel más alto. Del mismo modo, el servicio de varios hombres de armas\* debe estar a la disposición de grupos reducidos. Si sólo salen dos o tres jugadores a correr aventuras, asegúrate de tener uno o dos personajes no-jugadores que vayan con ellos, aparte de unos cuantos hombres de armas. Además, dales a los personajes jugadores una daga mágica o algunas flechas mágicas y al menos una poción de curación –legados de familia que les ayuden a alcanzar la fama y la fortuna cuando luchen contra el Caos.

El DM debería procurar dar a los personajes jugadores una oportunidad razonable de sobrevivir. Si tus jugadores tienden a ser descuidados e insensatos, puede que sea mejor permitirles que unos cuantos hombres de armas les acompañen incluso si el grupo es grande y no intentan contratar tales mercenarios\*. Con suerte, pronto aprenderán que los monstruos se unirán y atacarán inteligentemente si pueden. Si no aprenden esta lección, todo lo que se puede hacer es dejar que se atengan a las consecuencias. ¡Los personajes que mueran aquí no podrán ser devueltos a la vida!

Usando la Fortaleza como “base”, tus jugadores deberían poder correr bastantes aventuras (sesiones de juego) antes de que hayan agotado todas las posibilidades del mapa de las **Cuevas del Caos**. Suponiendo que hayan jugado bien, sus personajes jugadores habrán avanzado, con toda seguridad, uno o dos niveles de experiencia cuando el último sirviente de la oscuridad haya caído ante su poder. A la vez que tus jugadores habrán avanzado en su comprensión y habilidad, tú también habrás aumentado tus dotes de DM. De hecho, antes de que ellos hayan acabado con todas las áreas de aventura de este módulo, es muy probable que tú ya hayas empezado a añadir tus propios mapas aparte dentro del escenario. La Fortaleza es sólo una pequeña sección del mundo. Debes construir las ciudades y el terreno que la rodea. Debes formar sociedades, crear reinos, y poblar el país de hombres y monstruos.

La Fortaleza es un microcosmos, un mundo en miniatura. Entre sus muros los jugadores hallarán lo que básicamente constituye una pequeña ciudadela con cierto orden social, y se encontrarán con oponentes propios de este ambiente. Fuera, se halla el camino a las **Cuevas del Caos** donde los monstruos abundan. Mientras construyas el emplazamiento de la campaña, puedes usar este módulo como guía. La humanidad y sus aliados han fundado baluartes -fortalezas o países organizados-, donde los personajes de los jugadores se pueden asentar, relacionarse con la sociedad y, esporádicamente, enfrentarse a enemigos de toda índole. Rodeando a estos baluartes hay tierras que pueden ser hostiles a los audaces aventureros. Puede haber áreas de desolación llenas de peligrosas criaturas, o quizá el área vecina es un lugar en el que el Caos y el mal imperan (para aventuras en exteriores consulta el **Set Experto** de **Dungeons & Dragons**®). Hay que tener en cuenta los obstáculos naturales, tales como montañas, pantanos, desiertos y mares. También puede haber



barreras mágicas, defensas y portones. Cualquier cosa que puedas imaginar podría ser parte de tu mundo si así lo deseas. El reto a tu imaginación es hacer un mundo que contenga lo máximo dentro de una fantástica y fabulosa aventura para tus jugadores. Un mundo en el que puedan creer.

**Nota:** para mayor comodidad, cuando se describa en el texto un monstruo o personaje no-jugador (PNJ\*), los detalles se darán en el siguiente orden:

Nombre [Clase de armadura, Clase/Nivel o Dados de golpe, puntos de golpe, Número de ataques por asalto, Daño por ataque, Movimiento (por asalto), Salva como: clase y nivel, Moral, Alineamiento).

**Clase/Nivel** sólo se usa para personajes no jugadores (PNJs), mientras que Dados de golpe se usa para todos los demás monstruos. El movimiento en un turno de juego es tres veces el movimiento dado para un asalto de combate. Los PNJ salvan con el mismo nivel que el nivel de experiencia de su clase.

Clase de armadura =	CA
Clérigo =	C
Guerrero =	Gj
Mago =	M
Ladrón =	L
Enano =	E
Elfo =	EF
Halfling =	H
Hombre normal =	NVLO o HN
Nivel =	#
Dados de golpe =	DG
Puntos de golpe =	pg
Número de ataques =	#AT
Daño =	Daño
Movimiento =	MV
Salvación =	Salva
Moral =	ML
Alineamiento =	AL

## Ejemplos

**Tabernero** (CA 9, NVL 0, pg 6, # AT 1, Daño: 1-6, MV 36(12), Salva HN, ML 8, AL N).

**Guardia** (CA 4, G 1, pg 7, # AT 1, Daño: 1-6, MV 26(12), Salva G 1, ML 10, AL N).

**Kobold** (CA 7, DG 1/2, pg 3, #AT 1 con arma, D 1-4, MV 27 (9), Salva HN, ML 6 u 8, AL C).

(\*) AT 1/2 indica que el jugador sólo puede atacar una vez cada dos turnos.

\* un asterisco tras los Dados de golpe indica un bono en los puntos de experiencia.

\*\* Dos asteriscos tras los Dados de golpe indica dos veces el bono normal de puntos de experiencia.

## Cómo determinar la clase de armadura:

Clase de armadura	Tipo de armadura
9	Ninguna
8	Sólo escudo
7	Cuero
6	Cuero y escudo
5	Cota de malla
4	Cota de malla y escudo
3	Coraza
2	Coraza y escudo
1	Coraza y escudo mágico + 1 (u otras combinaciones)

Date cuenta de que una clase de armadura (CA) de menos de 2 es posible en los personajes que lleven armadura mágica, escudo mágico, que tengan una destreza superior a la normal, y/o lleven un anillo de protección. Los jugadores que usen estos instrumentos restarán bonos a su CA: por ejemplo, un guerrero que use coraza + 1 y escudo + 1 tendrá CA 0.



## Cómo usar las tablas de combate

Para hallar el tiro necesario para alcanzar a una clase de armadura determinada, consulta la sección para sacar del Manual Básico del DM. Compara el Nivel (si se trata de un personaje) o los Dados de golpe (si es un monstruo) con la CA del objetivo para encontrar el número que se necesita "para golpear". Para las clases de armadura menores de 2, ajusta el número por encima; un personaje que necesite un 17 para alcanzar una CA 2 necesitaría un 18 para alcanzar una CA 1, y un 19 para una CA 0, etc. A menos que sean necesarias armas mágicas o de plata para causar daño (y no las tenga), un tiro de 20 siempre dará en el blanco, y uno de 1 siempre fallará!

Un bono de + 1 deberá ser añadido a las tiradas obtenidas por personajes de alto nivel, puesto que tienen más práctica y



experiencia en la lucha. Este bono afectará a guerreros de 4° nivel o superior, clérigos y ladrones de 5° o más y a magos de 6° nivel en adelante.

## Movimiento durante el combate

El movimiento durante el combate es normalmente muy reducido y rápido. En una situación de combate, sólo se permiten cortos avances o retiradas. Una vez se haya resuelto el combate, la velocidad de movimiento vuelve a ser la normal. La velocidad de un personaje es:

Hombre sin armadura ni carga	12 m por asalto
Hombre con armadura de metal o con carga	6 m por asalto
Hombre con armadura de metal y transportando carga	3 m por asalto

Para determinar la velocidad de movimiento de un monstruo en combate, divide su movimiento normal por 3.

**NOTA:** La velocidad de movimiento puede ser diferente si se usa una regla opcional sobre la carga.

Cuando se utilizan dados para determinar un número al azar, el tipo de dado utilizado se expresa abreviadamente "d#" ("d4" significa un dado de cuatro caras, "d6" un dado de seis caras, etc.). Si se debe tirar más de un dado, el número de dados aparece delante de la "d" ("2d6" significa dos dados de seis caras). Si se debe añadir un número al total obtenido con los dados, éste se indica detrás ("d4 + 2" significa que hay que tirar un dado de cuatro caras y añadir 2 al resultado que salga; "2d8 + 1" dará por lo tanto un número entre 3 y 17). Pronto conocerás todas estas abreviaturas, y podrás usarlas cuando diseñes tu propia "dungeon".

Familiarízate con este módulo, después haz cualquier ampliación o cambio que consideres necesarios para tu campaña. Una vez que te sientas satisfecho, reúne a los jugadores y haz que creen sus personajes. Esto llevará bastante tiempo, así que, desde el principio, no cuentes con jugar mucho a menos que dispongáis del suficiente tiempo. Una vez que cada uno haya tirado y anotado los puntos de sus características (fuerza, inteligencia, etc.), haya elegido una clase y hallado la cantidad de dinero del que dispone para empezar, deberías presentarles el emplazamiento leyéndoles la sección Argumento. Si así lo deseas, eres libre de limitar las clases que los jugadores puedan elegir según convenga a tu escenario. Puedes aceptar elfos o halflings en la Fortaleza, o puedes no querer tener ladrones como personajes principiantes. Todo depende de ti como DM en la decisión de cómo conformar la campaña. Del mismo modo, puedes optar por darles a los personajes jugadores un instrumento de equipo especial con el que empezar probablemente mulas, un arma, mercancías para comercial o incluso cualquier otra cosa de poco valor (que sea razonable).

Cuando hayas explicado el ambiente en el que se van a mover tus jugadores, permíteles empezar a relacionarse con sus personajes. Dale tiempo para que vaguen por la Fortaleza, conozcan lo que hay allí, descubran los límites de su libertad

y entren en contacto con los demás "habitantes" del lugar. Pueden establecer pronto su base en **El Albergue del Viajero**, comprar su equipo, y luego visitar la taberna, donde podrán ir reuniendo un poco de información para sus futuras aventuras. Toda esta actividad y todo lo que vendrá después requiere que los jugadores actúen con las personalidades de los personajes que tendrán a lo largo de la campaña, muy parecido a un actor haciendo su papel en una obra. A ti, sin embargo, te espera un desafío y una obligación muchísimo más importante! No sólo tienes que crear y ordenar el mundo, también debes representar el papel de cada criatura con que se encuentren los personajes jugadores. Tienes que ser guardián de la puerta y mercader, dueño de albergue y orco, oráculo y loco, según dicte la situación. La función del DM es todopoderosa, pero también conlleva muchas tareas.

Es difícil actuar como el tonto del pueblo en un momento dado y como un sabio al siguiente, el noble clérigo por una parte y el vil monstruo en la otra. En una situación tienes que ser cooperante, en la siguiente no querrás ni preocuparte ni comprometerte con ellos, luego atontado, después listo, etc. ¡Estate preparado!

Bien sea en la primera vez que juguéis o en la siguiente, los jugadores querrán buscar y explorar las muchas **Cuevas del Caos**. Debes describir el viaje hasta el lugar y lo que los personajes vean, y dejarles elegir cómo se las arreglarán en la aventura. En tales situaciones, el DM debe ser un bando desinteresado, que dé información según se le pida con preguntas y acciones adecuadas, pero que ni ayude ni entorpezca de cualquier otro modo. Cuando los jugadores tengan su primer enfrentamiento con un monstruo, debes estar preparado para llevar a cabo tu tarea intensamente. Si el monstruo básicamente no es inteligente, tienes que hacer que actúe en consecuencia. Haz que el encuentro sea excitante con dramatizaciones de lo que es propio de un animal, incluyendo los ruidos. Si el enfrentamiento es con un monstruo inteligente, depende del DM no sólo el dar una interesante descripción, sino también el hacer el papel del monstruo correctamente. Las ratas, por ejemplo, saldrán chillando en tropel de sus madrigueras —una ola de peste hambrienta que busca avasallar con su gran número a los aventureros, pero a las que fácilmente se puede hacer huir espantadas, a golpes o con fuego. Los goblins\*, por su parte, se apostarán escondidos para emboscar y atrapar al grupo, huirán de enemigos más poderosos que ellos, pero siempre estarán dispuestos a organizar alguna treta a los personajes incautos.

Si todo esto te parece demasiado difícil, ¡no temas! Igual que tus jugadores están aprendiendo y ganando experiencia en cómo jugar Dungeons & Dragons®, tú también estarás mejorando tu habilidad como DM. El esfuerzo necesario para convertirse en un maestro de este arte es grande, mucho más del que se necesita para ser un jugador de los mejores, pero la recompensa es incluso mayor. Darás incontables oportunidades de pasarlo bien a muchos jugadores en tu puesto de DM, y al a vez tendrás la oportunidad de ejercitar tu capacidad de imaginación y creatividad al máximo. ¡Ojalá que cada uno de tus episodios de aventuras en el "dungeon" sea siempre una experiencia maravillosa!



## Como ser un buen Dungeon Master

Siendo el Dungeon Master, el principiante se enfrenta con un difícil problema. El DM es la persona más importante en el juego Dungeons & Dragons®. El o ella prepara y controla cada situación, toma decisiones, y actúa como unión entre los jugadores y el mundo que ha creado. Quizá la pregunta que más frecuentemente se plantea un Dungeon Master principiante es "¿Y qué hago yo para dirigir un juego?". Es posible que después de leerse todas las reglas uno se encuentre un poco desorientado por todas las cosas que hay que preparar o saber antes de ser el DM de un juego.

más y más monstruos o desbaratar sus planes; por otro lado, si los jugadores se han comportado estúpidamente, tendrían que llevarse sus "merecidas recompensas". En combate, el DM deberá representar a los monstruos con el máximo de la habilidad que tenga cada uno. Si la criatura es estúpida, podría ser engañada fácilmente o no hacer siempre lo más acertado. Si el monstruo es listo o inteligente, luchará como mejor le convenga. El DM debe ser justo, pero los jugadores deben actuar sensatamente.

El DM es también el que diseña las situaciones y debe contar para esto con las distintas habilidades de sus personajes.



Al contrario de la mayoría de los juegos de mesa, jugar a Dungeons & Dragons® se basa en la información que aportan los jugadores y el DM. En los juegos de mesa, la forma de jugar es obvia. Primero mueve uno y luego otro. La acción es limitada y pocas las elecciones posibles. En este juego la acción se ve limitada sólo por las habilidades de un personaje, la imaginación del jugador y las decisiones del DM. El juego derivará muchas veces hacia direcciones insospechadas y se le pedirá al DM que decida sobre situaciones que no hayan sido consideradas en las reglas. El DM es el juez.

Como juez, moderador o árbitro, el DM debe relacionarse continuamente con los jugadores. Igual que hace el árbitro en los encuentros deportivos, el DM debe ser justo. No puede "ir a cazar a los jugadores", ni debería estar de su parte en todo momento. El DM debe ser neutral. Si un grupo ha jugado bien y triunfado, el DM no debería castigarles mandándoles

Es tarea del DM el preocuparse de que las situaciones y los personajes estén en equilibrio. Si las cosas se ponen demasiado difíciles, los jugadores se desanimarán; demasiado fáciles y se aburrirán. ¿Le es posible ganar a un buen jugador y, sin embargo, que aún haya un desafío y un riesgo en lograrlo? ¿Es la cantidad de dinero ganada equitativa con respecto al peligro que conlleva el obtenerla? Como DM, gran parte de la satisfacción se basa en ver cómo los jugadores superan una situación difícil. ¡Pero tienen que hacerla ellos solos!

Para que se pueda derrotar a monstruos y superar problemas, el DM tiene que ser un informador. De nuevo tiene que ser justo, diciendo al grupo lo que pueden ver, pero no lo que no. Las preguntas las harán los jugadores al DM o bien a alguien con el que se haya encontrado el grupo, y el DM debe decidir qué decir. Nunca se dará información a los personajes sobre lo que no hayan descubierto —se pueden dejar pasar puertas





secretas, tesoro u objeto mágicos, o haber preguntado mal en el pueblo-. Se les debe permitir a los jugadores que tomen sus propias decisiones. Por lo tanto, es importante que el DM dé información exacta, pero los jugadores son los que eligen lo que hay que hacer.

Durante esta actividad –tomar decisiones, representar papeles, manejar monstruos- el DM debe recordar que él o ella está al mando. El DM es el juez, y se trata de su juego. El DM deberá escuchar a los jugadores y sopesar sus argumentos con justicia cuando se presenten desacuerdos, pero la decisión final es el DM. ¡La palabra del Dungeon Master es ley!

## Tiempo

El Dungeon Master es el responsable de llevar la cuenta del tiempo de juego. Dentro de un “dungeon”, un turno normal es de diez minutos (del tiempo en la aventura). Un turno normal se determina por la distancia a la que el miembro más lento del grupo puede viajar, usando las Reglas de Movimiento, en la pág. 56 del Manual Básico del Jugador. Por ejemplo, un grupo cuyo miembro más lento vaya a 36 m por turno, viajará 36 m por turno. Cuando el grupo haya trazado en su mapa 36 m de “dungeon”, habrá transcurrido un turno.

Si se presenta un combate, la referencia de tiempo pasa a asaltos de combate! de 10 segundos cada uno. Los asaltos de combate se usan para simular el rápido intercambio de ataques de un combate. Por comodidad, un DM debería considerar una *melee*\* completa como un turno normal (esto es, 10 minutos), sin tener en cuenta cuántos asaltos de combate se realizaran en realidad. El tiempo extra se emplea en recuperar el aliento, vendar heridas, afilar las armas melladas, etc.

La longitud real (tiempo del reloj) de un turno varía. Un

turno puede llevar más de diez minutos reales, sobre todo si ha tenido lugar un largo combate. Por otra parte, un turno puede ser bastante corto en tiempo real si el grupo se vuelve hacia una zona ya explorada.

En general, el grupo debería descansar y dormir ocho horas cada 24. Los personajes cautos dormirán en turnos, con una guardia siempre despierta.

Recuerda que los personajes jugadores sanan de 1-3 puntos por medios naturales cada 24 horas de descanso total.

## Como dividir el tesoro y calcular la experiencia

Cuando el grupo sale a salvo del “dungeon”, todos los personajes jugadores supervivientes deberán dividir el tesoro y se les deberán otorgar sus puntos de experiencia. La división del tesoro es asunto de los jugadores, mientras que es responsabilidad del Dungeon Master el otorgar los puntos de experiencia. Idealmente, el tesoro debería ser dividido equitativamente entre los personajes jugadores supervivientes, mientras que los servidores\* reciben normalmente una pequeña parte (restando cualquier pago por adelantado que ya se les haya dado). Los jugadores pueden decidir dar instrumentos mágicos sólo a las clases de personajes que puedan usarlos. Por ejemplo, un guerrero debería llevarse una espada mágica como parte de su botín antes que un pergamino mágico.

El tesoro no-mágico se suele dividir primero, porque es más fácil hacerlo equitativamente. Muy pocas veces es posible dividir los instrumentos mágicos con justicia. Una posible solución a la división de objetos es hacer que cada personaje tire los dados de porcentaje, y dejar que el que saque el punto más alto elija el primero, el segundo más alto que coja el segundo, y seguir



así hasta que no queden instrumentos mágicos. Los servidores pueden, o no, optar a una oportunidad igual de obtener un instrumento mágico. Si se les excluye, el DM debería tenerlo en cuenta cuando vuelva a presentarse una oportunidad de comprobar la lealtad de los mismos.

Por ejemplo, un grupo consistente en un guerrero, un mago y un servidor (todos de primer nivel) regresa a salvo a la Fortaleza. El tesoro que han recobrado es de 520 monedas de oro, 1.000 de plata, un collar que vale 400 monedas de oro, una espada + 1 y un anillo para andar sobre el agua. El valor total de todo el tesoro no-mágico es de 1.020 monedas de oro. Si no vendieran el collar sería imposible repartir el tesoro equitativamente. Los dos personajes jugadores se comprometen a dar su lealtad con una porción mayor de tesoro. Cada uno se lleva sólo 310 monedas de oro, pero el mago se queda con el anillo y el guerrero con la espada.

Los puntos de experiencia los concede el DM a los personajes jugadores basándose en el tesoro no-mágico recobrado y los monstruos muertos o burlados. Los puntos de experiencia sobre el tesoro encontrado se calculan tomando cada moneda de oro como un punto de experiencia, utilizando siempre el tesoro no-mágico. Los puntos de experiencia por los monstruos derrotados o muertos se calculan usando la tabla de puntos de experiencia por monstruos del Manual Básico del Dungeon Master.

A menos que un personaje jugador haya ganado tesoro extra usando las habilidades de su clase (por ejemplo, un ladrón que roba tesoro y no se lo ofrece al grupo), el DM tendrá que dividir los puntos de experiencia ganados con la obtención de tesoro equitativamente entre todos los supervivientes del grupo. Así, en el ejemplo anterior, todo el grupo consiguió 1.020 monedas de oro de tesoro no-mágico, el guerrero y el mago reciben cada uno 340 puntos de experiencia por el tesoro recobrado. El servidor recibe la mitad de la experiencia normal, puesto que sólo seguía órdenes, y no iba siguiendo su propio pensamiento. El servidor recibe, por tanto, sólo 170 puntos de experiencia por el tesoro recobrado.

Para conseguir el tesoro, los miembros del grupo tuvieron que matar a 19 orcos, 7 esqueletos y un ogro. El grupo debería recibir 10 puntos de experiencia por cada orco muerto, puesto que los orcos tienen 1 dado de golpe. El grupo debería recibir 5 puntos de experiencia por cada esqueleto. Por matar al ogro recibirían 125 puntos de experiencia, porque tiene 4 + 1 dados de golpe. El total de puntos de experiencia por derrotar monstruos sería de 350. Cuando se divide, el mago y el guerrero reciben cada uno 117 puntos más de experiencia. El servidor se lleva sólo la mitad, 59 puntos de experiencia más. El total de experiencia para cada personaje jugador es de 457 (340 + 117) puntos de experiencia cada uno. El servidor obtiene 229 puntos de experiencia (170 + 59).

Cuando se acumulan suficientes puntos de experiencia, un personaje sube al siguiente nivel superior y gana los beneficios de ese nivel (un dado de golpe más, un nuevo hechizo, etc.). La riqueza se puede usar para comprar nuevo equipo, pagar gastos de manutención y contratar servidores.



## Preparación para el uso del módulo

El uso de este módulo requiere primero que el DM se familiarice con su contenido. Por lo tanto, el primer paso es leer el módulo completamente, siguiendo las referencias en los mapas que se dan para conocer la ubicación de los diversos artículos. Una segunda (y tercera!) lectura te ayudará a comprender la naturaleza de los monstruos, sus modos de ataque y defensa, y los tesoros que custodian.

Algunos edificios de la Fortaleza serán visitados frecuentemente por los aventureros (tales como el Albergue del Viajero, la Taberna y el Local de Aprovisionamiento). Los planos de superficie son muy útiles para visualizar estas áreas. Para ver información sobre cómo prepararlos, dirígete a la sección titulada "Cómo diseñar planos de superficie", que está casi al final del módulo.

Cuando te hayas familiarizado con las zonas descritas en el módulo y hayas diseñado cualquier plano adicional que quieras incluir, ayuda a los jugadores a preparar sus personajes leyéndoles la sección titulada Argumento. Esto pondrá las bases para empezar el juego.

Una vez descrita la ambientación, los jugadores pueden preparar sus personajes. Los detalles completos se dan en el Manual del Jugador, en las páginas 24-47. La hoja de registro de cada personaje deberá ser conservada por los jugadores.

Como alternativa a sacar al azar nuevos personajes, los jugadores pueden (dependiendo de lo que decida el DM) escoger personajes de entre la lista de PNJs\* de este módulo. Date cuenta de que las personalidades descritas son para el uso exclusivo del DM, y no para ser usadas por los jugadores.

Antes de que los jugadores entren en la Fortaleza, el DM puede



dar a cada jugador en privado un rumor sobre las Cuevas del Caos. Esta información puede ser compartida o mantenida en secreto, como quieran los jugadores. El DM deberá evitar interferir en su elección, cualquiera que sea el resultado. Se puede recoger información adicional en la propia Fortaleza. Usa la tabla de rumores de las "Notas para el DM sobre la Fortaleza" para este fin, o crea algunos propios basados en las Cuevas.

Para empezar una aventura fuera de la Fortaleza, los jugadores deberán decidir el orden de marcha, quién estará en primera fila, en el medio y al final del grupo. Deberán dibujar esto en una hoja de papel y dárselo al DM para su referencia. Cualquier cambio en el orden (debido a heridas, planes especiales, etc.) deberá anotarse en la hoja según vaya aconteciendo. En un corredor normal (estándar) de 3 m de ancho, la disposición más común es de dos aventureros, uno junto al otro, en cada fila; sin embargo, tres personajes podrían ocupar una fila si todas sus armas fueran pequeñas (dagas y hachas de mano).

Uno del grupo debería ser elegido como líder y "portavoz" del resto; otro u otros dos deberán encargarse de los mapas. Cada jugador por su parte puede decidir sus acciones, pero es el "portavoz" quien da al DM los detalles sobre las acciones del grupo (por ejemplo, "Nos dirigiremos por el corredor del este"). El portavoz tendrá que hablar sobre los actos del grupo con los jugadores, e informar al DM de las decisiones que tomen. Cuando un jugador habla e informa de que una acción se está realizando, ésta ha empezado, incluso si el jugador cambia de idea. Usa tu discreción en estos casos, y recuerda que el DM tiene la última palabra en cualquier cuestión.

Los jugadores deberán usar papel cuadriculado para hacer el mapa de las Zonas que hayan sido exploradas. Haz que indiquen en qué dirección está el norte y usen los puntos cardinales para dar detalles e instrucciones sobre el avance ("Iremos al oeste y luego giraremos al norte en la próxima intersección"). Usa el mismo método para describirles cada área ("Veis un pasillo que sigue unos 9 m al sur y luego dobla hacia el oeste"). Asegúrate de que tus descripciones sean precisas, aunque puedes usar términos como "unos 12 m", sobre todo en espacios abiertos o cuando describas superficies irregulares. Muchas veces los jugadores te enseñarán su mapa y te preguntarán "¿Está bien?". No corrijas sus errores a menos que el error fuera evidente a los ojos de los aventureros, y recuerda que, en la mayoría de los casos, los mapas no tienen que ser exactos. Fomenta su habilidad para hacer mapas y atender a los detalles, y evitar caer en la rutina de responder continuamente a preguntas sobre los mapas.

Se tardará más de una sesión de juego en explorar las Cuevas del Caos. Cuando los jugadores quieran dejar de jugar, tendrán que encontrar una salida y (preferiblemente) volver a la Fortaleza. Puedes dividir el tesoro y otorgar la experiencia cuanto esto suceda. Acuérdate de hacer ajustes en las zonas que hayan visitado: los monstruos pueden construir nuevas defensas, volver a ocupar áreas que habían sido vaciadas, etc.

Si los aventureros desean dejar de explorar un rato y tomarse un período de descanso (por ejemplo, las ocho horas de descanso reglamentarias de cada noche), deberán decir al DM dónde planean quedarse exactamente y quién está de guardia. Igual que el orden de marcha, es importante que se anoten las guardias y la posición durante el sueño en un papel, puesto que esto puede ser decisivo en el caso de que se aproxime un monstruo.

Durante el juego, toma buena nota de los monstruos muertos, la cantidad de dinero obtenido, la experiencia ganada, y cualquier otro detalle de interés. Luego se trata simplemente de computar el total al final de cada sesión de juego. Consulta la sección de este módulo titulada "Como dividir el tesoro y calcular la experiencia" para más información.





## Argumento (para leer a los jugadores)

El reino de la humanidad es pequeño y está oprimido. Las fuerzas del Caos presionan constantemente en sus fronteras, intentando esclavizar a su población, destruir sus riquezas y robar sus tesoros. Si no fuera por unos cuantos valientes, muchos del reino caerían sin remedio en el mal que les rodea. Sin embargo, siempre hay algunos excepcionales y valientes miembros de la humanidad, además de individuos como ellos de entre sus aliados -enanos, elfos y halfling- que sobrepasan el nivel normal y se unen a la lucha para apartar la oscuridad que de otro modo cubriría el lugar. Valientes aventureros del reino parten hacia las tierras fronterizas a buscar fortuna. Son estos aventureros los que, suponiendo que sobrevivan al reto, se encargan de dar batalla al enemigo. Tales aventureros se enfrentan a las fuerzas del Caos en un terreno de pruebas de donde sólo los más preparados regresan para contar sus historias. Aquí, estos individuos se harán maestros en sus artes, ya sean guerreros o magos, clérigos o ladrones. Se les pondrá a prueba en el fuego del combate, y los que vuelvan, llegarán endurecidos y mejor preparados. Verdad es que unos cuantos de los que sobrevivan al proceso darán la espalda a la ley y al bien y pasarán a servir a los amos del Caos, pero la mayoría seguirán fieles y dispuestos a combatir el Caos donde quiera que éste amenace con infectar el reino.

Sois en efecto miembros de esa clase excepcional, aventureros que han viajado a la Fortaleza en la frontera en busca de fama y fortuna. Sois, por supuesto, inexpertos, pero contáis con vuestra habilidad y con un corazón que pide a gritos la aventura. Tenéis dentro de vosotros el convertiros en grandes hombres o mujeres, pero debéis ganar experiencia y conocimiento y mayor habilidad. Hay mucho que aprender ¡Y vosotros estáis deseosos y dispuestos a conseguirlo! Cada uno ha llegado con todo lo que se le podría dar para ayudarle. Ahora debéis pelear por vuestra vida; vuestro destino está en vuestras manos, para bien o para mal.

Hacia delante, al final del tortuoso camino, sobre un monte de piedra de escarpadas paredes, yace la gran Fortaleza. Aquí, en uno de los baluartes de la civilización entre las buenas tierras y las malas, os asentaréis y equiparéis para las incursiones contra los malvados monstruos que están al acecho en el yermo. En algún lugar cercano, entre los oscuros bosques y el laberinto de pantanos, están las Cuevas del Caos, donde malvadas criaturas os esperan acechantes. Sabéis todo esto, pero antes de atreveros a aventuraros en tales regiones

tendréis que conocer bien a los demás miembros de vuestro grupo, pues cada vida depende de la habilidad de los otros para cooperar contra el enemigo común. Ahora, antes de que entréis en la inexpugnable fortaleza, es hora de presentaros los unos a los otros y de intercambiar información, ya que el destino parece haber decretado que vais a convertirlos en una banda aventurera que deberá soportar muchas situaciones angustiosas en el camino que conduce a la grandeza.

## Comienzo

Habéis viajado durante muchos días, dejando el reino e internándoos en la zona más salvaje de la frontera. Las granjas y las ciudades han ido disminuyendo, así como los viajeros. El camino ha ido subiendo mientras os adentrabais en esta tierra de bosques y montañas.

Ahora os movéis por un sendero estrecho y rocoso. Una escarpada pared de roca natural se halla a vuestra izquierda, el caminito cae hacia un abismo cortado en pico a vuestra derecha. Hay un pequeño ensanchamiento más adelante, donde está la entrada principal de la Fortaleza. Los hombres de armas\* vestidos de azul que custodian la entrada os preguntan a gritos vuestros nombres y oficios. A todo lo largo de la pared veis caras curiosas asomadas hacia vosotros, deseosas

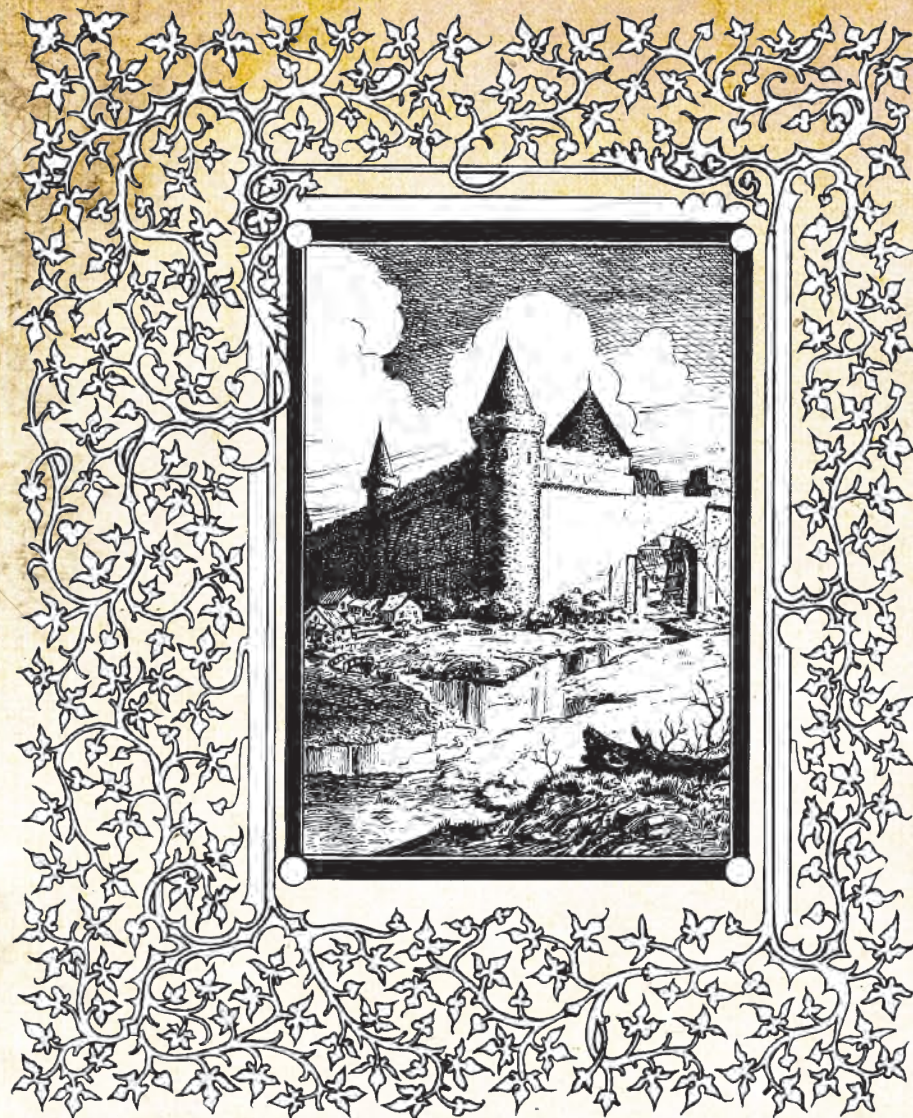
de dar la bienvenida a nuevos campeones de la ley, pero preparadas con ballestas y mástiles para dar otra clase de bienvenida a los enemigos.

(Nota para el DM: haz que cada jugador identifique el nombre de su personaje y su profesión. Haz que respondan con sus propias palabras por qué razón quieren entrar en la plaza fuerte. Si la respuesta suena a poco natural, asume el papel del cabo de guardia y empieza a interrogar al que habla. Ha llegado el momento de obligar a los jugadores a darse cuenta de que cualquier cosa que digan -dirigiéndose a alguien o en relación a sus acciones- será tomada en cuenta por el Dungeon Master, y que reaccionarás ante ella según lo exija la situación

representando el papel que corresponda. Una respuesta cortés y detallada puede hacer ganar un amigo entre los soldados que podría proporcionar ayuda a su vez dada la situación. La rudeza y la descortesía pueden acarrear sospechas y más enemigos que estorben el normal desarrollo de las acciones en lo que de otro modo sería una zona de base segura. Cuando estés satisfecho con el desenvolvimiento de la escena, deja entrar al grupo.)







## Notas para el DM sobre la Fortaleza

**1.** Todo este emplazamiento está bien organizado para su seguridad y defensa. En tiempo de necesidad, muchos civiles se armarán y ayudarán a cubrir las murallas, mientras los no combatientes llevarán municiones, comida y agua a las defensas y ayudarán a los heridos. Los centinelas están alerta. Un grupo de guardia patrulla por la muralla irregularmente, y un jefe de guardia pasa a comprobar cada media hora. Es muy poco probable que haya movimientos de entrada o salida que pasen desapercibidos, a menos que se use la magia. (¡Puedes poner trampas mágicas en puntos estratégicos para que den un grito de “alarma” si pasa una criatura invisible a unos 3 m!).

En el interior de la Fortaleza los habitantes son, por lo general, honrados. Se verá con malos ojos la grosería y los malos modos. Si se coge a cualquier miembro de un grupo en un acto criminal, se dará la alarma de inmediato. Los ciudadanos tratarán de evitar la huida de cualquier malhechor (sin sacrificar sus vidas) hasta que la guardia llegue en 1-2 turnos. Si se le opone resistencia, la guardia no dudará en usar la fuerza e incluso matar si se les obliga. Los criminales detenidos serán encerrados en las mazmorras bajo la Fortaleza y se les castigará

por sus ofensas.

El signo (Símbolo) indica una enorme ballesta manejada por dos hombres. Dispara como una ballesta normal, pero tiene un alcance de 144 m, funciona como si la disparara un guerrero de 1er-3er nivel, y causa  $2d6+2$  de daño (4-14 puntos de daño por tiro). Cada aparato tiene 12 proyectiles. Sólo pueden dispararse una vez cada cuatro asaltos (se necesitan 3 asaltos para cargarlas y uno para disparar).

(Símbolo) Indica una catapulta ligera con un alcance de 72 a 144 m que dispara con la mitad de frecuencia que la ballesta anterior (una vez cada 8 asaltos). Cada una requiere dos hombres para manejarla, funciona como si la disparara un hombre normal, pero puede alcanzar 1-6 objetivos de un grupo compacto (o un objetivo grande) produciendo 1d6 de daño a cada uno (6 dados si se trata de uno grande). Hay munición para seis tiros de catapulta por máquina.

**2.** Los planos pueden ser útiles. Ten en cuenta que la mayoría de las zonas tienen dos o más pisos, y que hay muebles en las habitaciones que no han sido representados. También se han dejado de lado detalles como la calefacción, luz y toques descriptivos como el color, las vigas, la decoración, etc. Si tienes tiempo, haz unos planos detallados de cada zona, puede ser muy útil, sobre todo en las zonas frecuentadas por los aventureros. Consulta el apéndice al respecto casi al final del módulo.

**3.** Los personajes jugadores pueden adquirir información de los habitantes de la Fortaleza. Puedes dar un rumor (al azar, usando 1d20) a cada jugador como primera información. Los demás rumores pueden depender de otras personas de la Fortaleza. Por ejemplo: “Hablar con el tabernero (# 15) puede revelar el rumor #18 o #19; dará el verdadero si su reacción es buena.”

No des todos los rumores. Puedes añadir todos los rumores falsos que desees, pero no se recomienda aumentar la cantidad de información verdadera.

Los rumores falsos están marcados con una “F” tras el número.



## Tabla de rumores

1. Un mercader, prisionero en las cuevas, recompensará a sus rescatadores.
2. **F** Un poderoso mago destruirá a todo invasor de las cuevas.
3. Tribus de distintas criaturas viven en las diferentes cuevas.
4. A veces un ogro ayuda a los habitantes de las cuevas.
5. Se perdió una varita mágica en la zona de las cuevas.
6. **F** Todas las entradas a las cuevas contienen trampas.
7. Si os perdéis, ¡cuidado con el come-hombres!
8. Los altares son muy peligrosos.
9. **F** Una bella doncella está prisionera en las cuevas.
10. **F** ¡"Bree-yark" quiere decir "nos rendimos" en idioma goblin!
11. Cuidado con los traidores dentro del grupo.
12. Los grandes hombres-perro viven en las cuevas más altas.
13. Hay hordas de pequeños hombres-perro en las cuevas más bajas.
14. **F** Hay montones de armaduras mágicas en las cuevas del sur.
15. **F** ¡Los bugbears\* de las cuevas temen a los enanos!
16. Los hombres-lagarto viven en los pantanos.
17. Un elfo desapareció una vez al otro lado de los pantanos.
18. Apartaos del ermitaño loco de las tierras del norte.
19. **F** Nadie ha regresado jamás de una expedición a las cuevas
20. Hay más de una tribu de orcos en las cuevas.

4. Se puede ganar la entrada al **Patio interior** si los aventureros llevan a cabo un acto heroico en bien de la Fortaleza. Si rescatan un trofeo excepcional o importantes prisioneros, o si donan un valioso objeto mágico o 1.000 o más monedas de oro al lugar. Serán invitados a una fiesta ya diversiones, pero también vigilados de cerca e interrogados a fondo. Si al Castellano\* le gusta el aspecto del grupo, y sus consejeros están de acuerdo, les pedirá que realicen una misión especial (de acuerdo a su capacidad, pero difícil -usa el mapa de las **Cuevas del Caos** para buscar una meta adecuada). Por otra parte, si son groseros o se comportan mal, simplemente se retirará temprano, acabando así el festín, y nunca se les ayudará ni se les volverá a invitar. Si intentan robar o son amenazantes. El grupo será atacado y muerto inmediatamente (siempre que se logre, claro).

Los grupos enviados de misión serán bendecidos y se les dará hasta 100 mo. a cada uno para el aprovisionamiento necesario. Si tienen éxito, se les extenderán pases al **Patio Interior** y podrán pedir ayuda al Castellano si hay un gran enemigo en su contra (en la zona de las Cuevas). Este enviará un mínimo de un cabo y 3 arqueros con coraza, o un máximo de un sargento, un cabo, y una docena de hombres de armas.

5. Una vez que se agoten las posibilidades normales de este módulo, puedes continuar centrando la acción de tu campaña en la Fortaleza haciendo de ésta la base de las siguientes aventuras que te puedas inventar. Por ejemplo (suponiendo

que el grupo ha dado buen servicio al Castellano), haz que una gran banda de bandidos se instalen en la zona, y luego pon al grupo a cargo de una expedición de tropas de la Fortaleza, mercenarios, etc., para expulsarlos. También el grupo se puede convertir en "mercaderes" que operen fuera de la Fortaleza, manteniendo la esperanza de encontrar aventuras mientras viajan por los alrededores (para aventuras en la intemperie consulta el Set Experto de Dungeons & Dragons®).

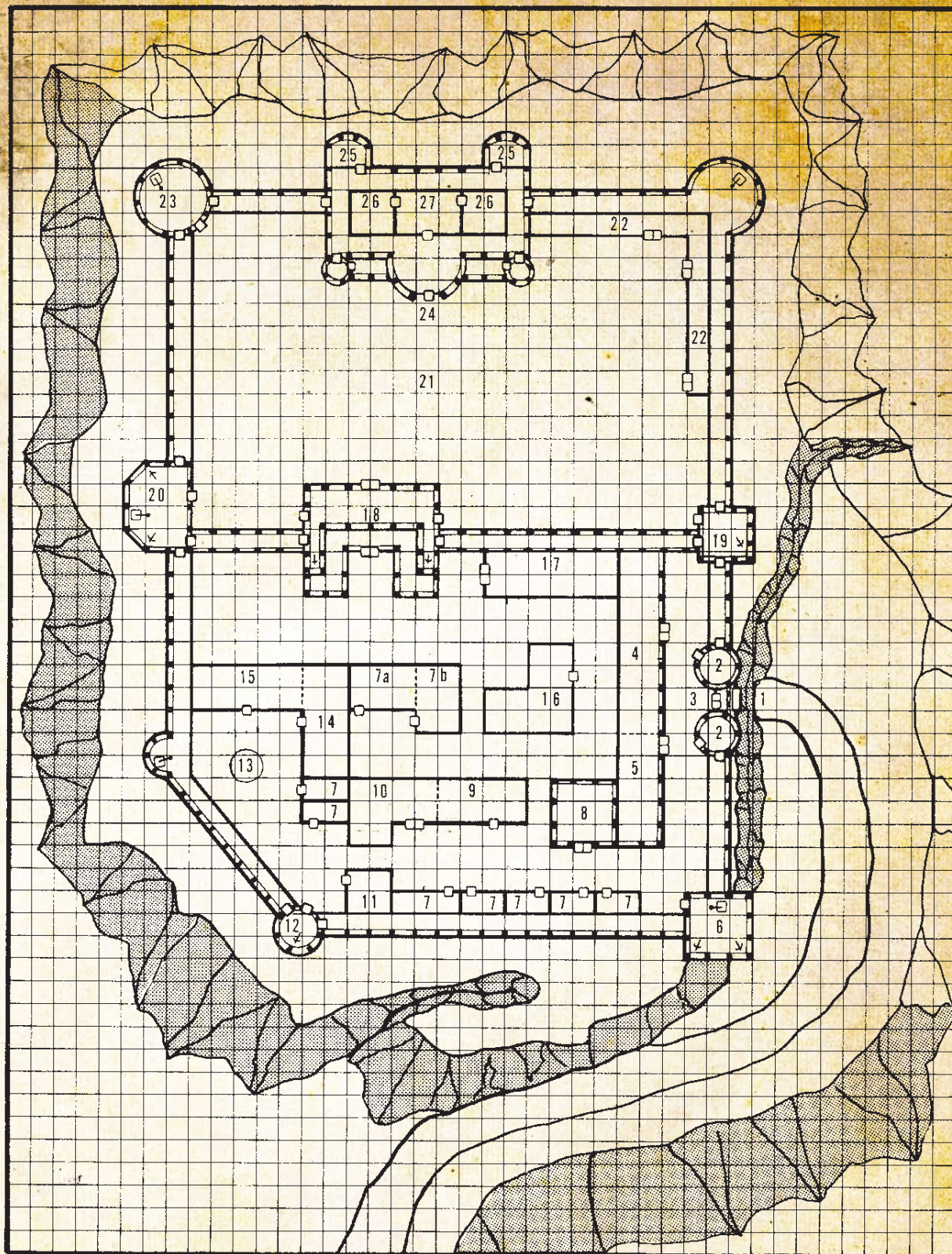
## Zonas de la fortaleza

**1. Puerta principal:** dos torres de 9 m de altura con almenas flanquean un puesto de guardia de 6 m de altura. Todos estos edificios cuentan con aberturas para disparar con arco y ballesta. Enfrente de la plaza fuerte hay un profundo foso cubierto por un puente levadizo (normalmente subido). Hay un rastrillo en la entrada y grandes portones al otro lado del pasadizo. El pasadizo mide unos 3 m de ancho y de alto, el techo está perforado con agujeros para proyectiles y las paredes tienen troneras para los arqueros. Es evidente que el edificio está construido con grandes bloques de durísimo granito, como toda la fortaleza. Dos hombres de armas (CA 3, G 1, PG 5 cada uno, AT 1 con alabarda, Daño: 1d10, MV 36 (12) m, Salva G 1, MI 10, AL I) se acercarán cuando baje el puente y se leve el rastrillo. Cada uno lleva coraza y la albarda\*. Solicitan a los que entren en la Fortaleza que dejen sus armas y Juego los escoltarán por el corto túnel hasta la zona 3.

**2. Torres adyacentes:** sobre cada torre hay cuatro arqueros con sus ballestas cargadas y listas para disparar. Cada uno está armado con una cota de malla (CA 5), una espada y una daga, y tiene un escudo a mano (CA 4 cuando lo utilicen) (CA 5 ó 4, G 1, pg 4 cada uno, AT 1/2 con ballesta o espada, Daño: 1d6 ó 1d8, MV 36 (12) m, Salva G 1, ML 10, AL L). Dentro de cada torre hay otros 12 hombres de armas, cuatro "de servicio", armados y equipados como los de arriba. Los ocho restantes están descansando, y tardarán un turno completo en prepararse para la batalla. Son exactamente iguales a los otros, pero en vez de ballestas llevan arcos largos. (CA 5 ó 4, G 1, PG 4 cada uno, AT 1 arco largo o espada, Daño: 1d6 ó 1d8, MV 36 (12) m, Salva G 1, M L 10, AL L). Los tres pisos de estas torres contienen abastecimientos de pivotes de ballesta, flechas, lanzas, rocas y varios barriles de aceite (para defenderse de los posibles atacantes). También hay jergones para dormir, perchas con ropa de los soldados, y algunas mesas pequeñas, taburetes y bancos. Cada hombre de armas tiene (1d6) monedas de cobre y (1d4) de plata encima.

**3. Patio de entrada:** este estrecho lugar está pavimentado. Todo el que entre, salvo los miembros de la guarnición, deberá desmontar de su caballo y encerrarlo en los establos (zona 4, más abajo). El cabo de guardia está aquí. Lleva una coraza y un escudo, así como una espada y daga a la cintura. (CA 2, G 2, PG 15, AT 1 espada mágica + 1, Daño: 1d8+1, MV 27 (9) m, Salva G 2, MI 11, AL L). El cabo es bastante refunfuón, de bajo carisma, pero admira a los osados y valientes guerreros, y le seducen enseguida las chicas bonitas. Aparte de él hay un hombre de a pie (un escriba) que registra





MAPA DE LA FORTALEZA



ALMENAS

PUERTA



PUERTA  
DOBLE

CATAPULTA

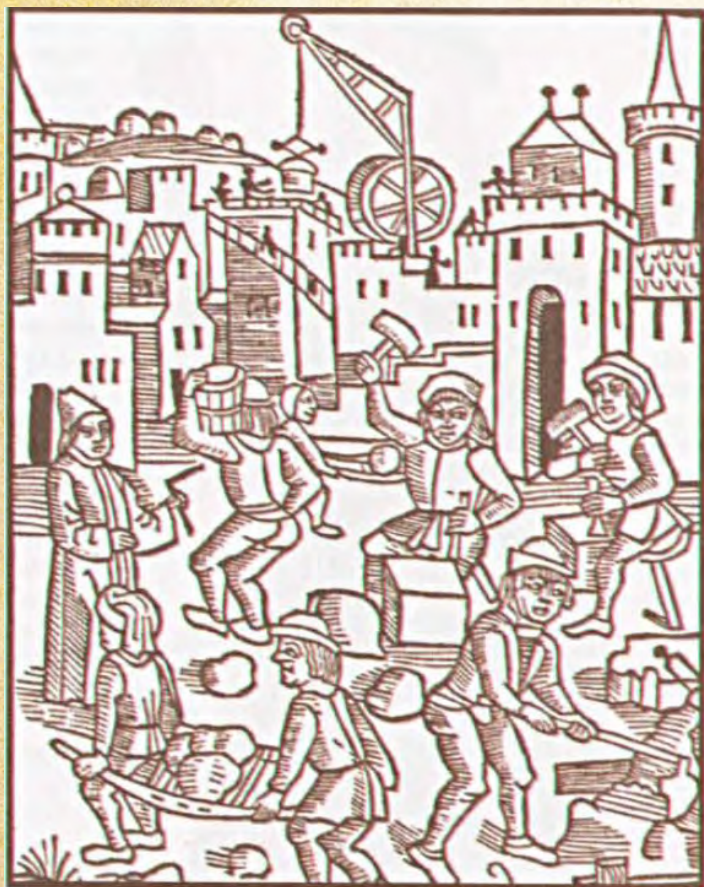


BALLESTA

ESCALA:  
UN CUADRO EQUIVALE A 3 m



el nombre de cada persona que entra o sale del lugar, y junto a cada uno de ellos está un hombre de armas con coraza y alabarda como los del punto 1 de arriba (CA 3, G 1, pg 5, AT 1 alabarda, Daño: 1d10, MV 27 (9) m, Salva G 1, ML 10, AL L). Cuando desmontan, vienen lacayos del área 4 (el establo) para llevarse las monturas o mulas. Cualquier mercancía que no lleven encima los aventureros quedará guardada en la zona 5 (el almacén). Otro lacayo mostrará entonces a los viajeros el camino al Albergue del Viajero.



**4. Establo común:** este largo edificio mide unos 5 m de alto con un parapeto de un metro sobre el techo llano que se puede usar como defensa de la puerta. La pared de la puerta tiene perforaciones para proyectiles. Siempre hay 5-8 (1 d4 + 4) lacayos en el interior atendiendo a los caballos y los arreos. Van sin armadura (CA 9), pero pueden luchar con las distintas armas disponibles (horcas y demás aperos, considéralos como alabardas) y cada uno tiene 1-4 puntos de golpe. Habrá varios caballos ligeros (CA 7, DG 2, PG 8 cada uno, AT 2 coz, D 1d4/1d4, MV 72 (24) m, Salva G2, ML 7, AL N) Y caballos de tiro (CA 7, DG 2+1, PG 9 cada uno, AT 0, MV 27(9) m, Salva G2, ML 6, AL N), 2-8 de cada, además de 1-4 mulas (CA 7, DG 2, PG 8, AT 1 coz o 1 mordisco, Daño: 1d4 o 1d3, MV 36 (12) m, Salva G 1, ML 8, AL N).

**5. Almacén común:** los mercaderes de paso y otros viajeros que tengan grandes cantidades de mercancía deben guardar sus productos aquí hasta que los vendan a los habitantes de la Fortaleza o se los lleven a otra parte. El edificio es igual que el

establo (4, de más arriba) respecto a la altura, el parapeto, etc. Sus puertas dobles están cerradas con cadenas y un candado, y hay que llamar al cabo de guardia para poder pasar, puesto que él tiene las llaves. Dentro hay dos carros, una carreta, muchas cajas, barriles y paquetes de embalaje con alimentos, ropa, flechas, saetas, sal y dos toneles de vino. (El precio medio es de 100 monedas de oro por el cargamento de un carro.)

**6. Torre del alguacil:** aquí vive el superintendente (o alguacil) de la muralla exterior (CA 1, G 3, PG 22, AT 1 espada, Daño: 1d8+1, MV 27 (9) m, Salva G 3, ML 12, AL L). Lleva una coraza mágica + 1 y maneja una espada + 1, o también puede usar un arco largo que cuelga de la pared. Comparte las oficinas del piso de abajo con el escriba. Sus alojamientos están en el segundo piso. (Mobiliario normal: cama, cofre, armario, mesa, sillas, alfombra, etc). El alguacil tiene 3d6 monedas de oro siempre encima, el escriba tiene 2d6 monedas de plata y 1d4 de oro en su bolsa. Hay 50 monedas de oro escondidas en las viejas botas del alguacil que están en el armario, y hay colgado de la pared un carcaj con 20 flechas, 3 de las cuales son flechas mágicas + 1. El escriba tiene un tintero enojado que vale 100 monedas de oro, pero está sucio y cubierto de tinta y parece sin valor, que está sobre su mesa a plena vista.) El tercer piso es una zona de almacenaje, y en el cuarto las habitaciones de doce hombres de armas. Seis llevan armadura de cuero y escudo (CA 6) con alabarda y hacha de mano, los otros seis tienen una cota de malla (CA 5), ballesta y espada y sirven de escolta al alguacil de vez en cuando. (CA 5 ó 6, G 1, PG 4 cada uno, AT 1 alabarda o 1 espada normal, D 1d10 ó 1d8, MV 36 (12) m, Salva G 1, ML 10, AL L). Cada uno lleva 2d6 monedas de cobre y 1 d6 de plata. En su habitación hay jergones, percheros con capas y otras vestiduras, dos mesas largas con bancos, una reserva de 180 pivotes, y varias docenas de piedras grandes. La torre mide en total 12 m de altura, con unas almenas de 1,5 de altura sobre ella. Todos los muros tienen hendiduras para los arqueros.

**7. Apartamentos privados:** existen alojamientos particulares a la disposición de familias pudientes, ricos mercaderes, maestros de gremio y similares. Los cinco pequeños apartamentos a lo largo de la pared sur están ocupados por las familias de las personas que viven en el recinto exterior de la Fortaleza. Los dos más grandes (señalados con 7a. y 7b.) están ahora habitados por un mercader de joyas y un sacerdote:

**a. El joyero:** este hombre normal y su mujer están custodiados por una pareja de guerreros del 2º nivel, que llevan cota de malla, escudo, espada y daga. (CA 4, G 2, PG 17, 12, AT 1, espada normal, Daño: 1d8, MV 36 (12) m, Salva G 2, ML 8, AL N.) Los cuatro están alojados en la parte este del edificio, y el mercader y su mujer están casi siempre en el piso superior. Cada guardia tiene a su cargo un enorme perro, entrenado para matar (CA 6, DG 3, PG 11, AT 1 mordisco, Daño: 1d6, MV 54 (18) m, Salva G 2, ML 9, AL N). El mercader tiene una caja de hierro cerrada con llave con 200 monedas de platino y 100 de oro en el interior. Escondidas en su cinturón hay 10 gemas con un valor de 100 monedas de oro cada una. Comprará joyas al 60-90 % (1d4 X 10 + 50 %) de su precio y las venderá al 110-140 (1d4 X 100 %). Su mujer lleva un brazaletes enojado,



un collar, y pendientes (600, 1.200 y 300 monedas de oro, respectivamente), que también pueden comprarse como las gemas. Ambos están esperando una caravana que vuelve de tierras más civilizadas. Todos estos personajes tienen 3d6 monedas de plata encima. El apartamento está bien amueblado, pero no hay nada de especial interés o valor exceptuando las monedas, gemas y joyería descritas.



**b. El sacerdote:** la parte oeste de la casa está ocupada por el jovial sacerdote (clérigo de 3er nivel), que aprovecha su estancia en la Fortaleza para discutir de teología con los eruditos y convertir a otros. Todos hablan bien de él, aunque se suele evitar a los dos acólitos que lo acompañan, puesto que nunca hablan. El sacerdote explica que están bajo voto de silencio hasta que alcancen el grado de sacerdocio. Sus bien dispuestas habitaciones están confortablemente amuebladas y los invitados son siempre bienvenidos con un fuego acogedor y abundancia de cerveza y vino. El sacerdote es muy sociable y sabe escuchar. No impone sus creencias a quien no las comparte. Expresa con ardor su odio al mal y si se encuentra con un grupo de aventureros que se dirija a las Cuevas del Caos, les acompañará gustoso. Tiene una coraza + 1, un escudo + 1 (CA - 1) Y una maza + 1, una destreza de 15 (que le baja la CA). También tiene un pergamino mágico de clérigo con un hechizo de congelar movimientos y otro de silencio en un radio de 5 m. Es muy robusto (18 puntos de golpe), y sus ayudantes también. Estos llevan cota de malla, escudo y sendas mazas (CA 4, C 1, pg 7 cada uno, AT 1 maza, Daño: 1d6, MV 36 (12) m, Salva C 1, ML 7, AL C). (Nota: todos

son caóticos maléficos y están en la Fortaleza para espiar y derrotar a aquellos que busquen ganar experiencia retando a los monstruos de las Cuevas del Caos. Una vez en las cuevas el sacerdote usará un hechizo de causar heridas leves (causa 1d6+1 puntos de daño a la criatura tocada, pero debe sacarse un tiro de golpe normal para lograr el toque) o uno de luz, según sea necesario para oponerse y dañar a los aventureros. La traición siempre tendrá lugar en un encuentro crucial con monstruos.) Cada clérigo lleva 4d6 monedas de plata y cada uno lleva al cuello una cadena de oro que vale 100 monedas de oro (la del sacerdote tiene una hematites que vale otras 500 monedas de oro). (En un pequeño saco escondido en la silla del sacerdote hay 30 monedas de platino y otras tantas de oro, electrum, plata y cobre, además de un broche enojado con un valor de 300 monedas de oro. Sirven para comprar la subversión o la libertad en caso necesario.

**8. Forja y armería:** este edificio tiene una altura de unos 6 m, con el parapeto de costumbre de 1,5 m encima y hendiduras en las paredes para la defensa. El piso de abajo contiene una forja con su fuelle y demás instrumentos. Aquí se hierra a los caballos y mulas, se hacen armas, se reparan armaduras y se hacen otros trabajos parecidos. El herrero es también armero y tiene dos ayudantes. (Herrero: CA 7, G 1, PG 11, AT 1 martillo, Daño: 1d6, MV 36 (12) m, Salva G 1, ML 8, AL L.) Sus dos ayudantes: CA 8, DG 1, PG 5 cada uno, AT 1 arma. Daño según el arma, MV 36 (12) m, Salva HN, ML 8, AL L). Hay 2 espadas, 1 maza, 1 malla de la talla de un hombre, y 11 lanzas acabadas en el taller. En el segundo piso están las habitaciones donde viven el herrero, su familia y sus ayudantes. (Las habitaciones tienen un mobiliario normal, pero en una jarra escondida en el dormitorio del herrero hay 27 monedas de electrum.) El herrero lleva 1d4 monedas de oro y cada ayudante tiene 2d6 de plata.

**9. Proveedor:** este edificio bajo es una tienda donde se vende todo el equipo necesario para aventurarse en los dungeons (según la lista del manual de reglas). No se venden más armas que lanzas, dagas, flechas y pivotes de ballesta. Hay unos cuantos (7) escudos, pero no se venden armaduras ni monturas. El proveedor mandará a quien esté interesado en tales objetos al negociante vecino. Los precios son los que indican en las reglas.

Se comprará equipo a los aventureros al 50 % del precio de lista. El proveedor es un hombre normal; en caso de necesidad tiene una armadura de cuero y un escudo (CA 6) y pasará a defender las murallas o bien luchará con una lanza (CA 9 o 6, DG 1, pg 3, AT 1 lanza, Daño: 1d6, MV 36 (12) m, Salva HN, ML 7, AL N). Su mujer y sus dos hijos viven en un pequeño apartamento. Tiene encima 1d6 monedas de oro. En una caja fuerte guarda 100 monedas de oro, 16 de electrum y 30 de cobre.

**10. Negociante:** en este lugar se comercia con toda clase de armaduras, armas y grandes cantidades de mercancías, como sal, especias, telas, maderas preciosas, etc. El negociante está muy interesado en las pieles. (Los precios son los de las reglas, las compras a los aventureros son al 50 % del coste de



la lista, menos las pieles Que se comprarán al precio descrito si el vendedor lo exige). Es un hombre normal (CA 9 ó 6, DG 1, PG 2, AT 1 arma, Daño: según el arma, MV 36 (12) m, Salva HN, ML 7, AL N); sus dos hijos también (CA 9 ó 6, DG 1, PG 3 cada uno, AT 1 arma. Daño: según el arma, MV 36 (12) m, Salva HN, ML 7, AL N). Todos tienen armadura de cuero y escudos (CA 6), alabardas y espadas por si llega el caso. (Escondidas bajo la tarima de su pequeño apartamento hay 500 monedas de oro y 1110 de plata. Cada uno lleva 2d6 monedas de oro en su bolsa.)

**11. Banco de préstamo:** cualquiera puede cambiar dinero o gemas aquí por una comisión del 10 %. El banquero guardará también el tesoro de alguien a salvo sin cobrarle nada si se deja por lo menos un mes, de otro modo hay una cuota del 10 %. Se pueden conseguir créditos de hasta 5 monedas de oro sin depósito a un interés mensual del 10%; si se piden más de 5 monedas de oro, hay que dejarle en depósito un objeto del doble o más del valor del préstamo. Un cartel de la tienda señala claramente que este lugar está bajo protección directa de la Fortaleza, y hay siempre un hombre de armas con cota de malla, arco largo y espada vigilando el lugar desde la torre 12, (CA 5, G 1, PG 4, AT 1, arco largo, Daño: 1d6, MV 36 (12) m, Salva G 1, ML 10, AL L.) (El banquero es un guerrero de tercer nivel retirado [CA 9 ó 2, G 3, PG 12, AT 1 espada normal, o 1d8, MV 36 (12) m o 27 (9) m con armadura, Salva G 3, ML 9, AL N] con una espada a mano y su coraza y escudo guardados arriba en su apartamento. Lleva 6 monedas de platino y 12 de oro encima.) También está en este lugar un escuálido y viejo empleado (mago de 2° nivel, 5 puntos de golpe, con hechizos de sueño y ventriloquia preparados) que suele encargarse de las transacciones. Hay un guerrero mercenario contratado (CA 3, G 1, PG 7, AT 1 con hacha de guerra o 1/2 ballesta, Daño: 1d8 1d6, MV 27 (9) m, Salva G 1, ML 8, AL N), con coraza, hacha de guerra y ballesta, de guardia en la puerta. Los siguientes objetos están expuestos para la venta:

<p>1 colmillo de marfil tallado: precio 50 mo  1 copa de plata: precio 20 mo  1 jarra de jade: precio 45 mo (precio real 10 mo)  1 anillo de jade: precio 250 mo (precio real 400 mo) 1 daga con funda enjoyada: precio 600 mo  1 capa ribeteada en piel: precio 75 mo  3 libros de vitela* en blanco: precio 20 mo cada uno 1 cinturón de oro y plata: precio 90 mo  1 juego de herramientas de ladrón: precio 100 mo (precio real 35 mo)  1 caja de hierro con cerradura secreta: precio 50 mo.</p>
---



La cámara fuerte del establecimiento está en la bodega. Está protegida por una puerta de hierro cerrada con llave que conduce a una pequeña habitación con 12 compartimentos, todos protegidos por cerrojos con agujas envenenadas escondidas (salvación contra veneno con bono + 1 o muerte). Estos compartimentos contienen los siguientes objetos:



1, 4 y 11 vacíos.

2 contiene 277 mo y/o 1 gema de 500 mo.

3 contiene un servicio de altar en oro con un valor de 6.000 mo

5 es una trampa de gas de sueño -no hay tiro de salvación, se duerme durante 3 turnos; los personajes de nivel 4° o superior tiran contra veneno para intentar evitar el efecto. .

6 contiene 1.000 monedas de platino, y otras tantas de oro, electrum, plata y cobre.

7 tiene cuatro víboras con orificios (CA 6, DG 2\*, pg 8, cada una, AT 1 mordedura, D 1-4 + veneno, MV 27 (9) m, Salva G 1, ML 7, AL N).

8 contiene 3 gemas con un valor de 1.000 mo, 4 de 500 mo, 11 de 100 mo, 25 de 50 mo y 18 de 10 mo.

9 contiene una trampa de flecha que alcanzará siempre a cualquiera que esté frente a la puerta; 4 flechas que causan 1-6 puntos de daños cada una (divide las flechas entre los personajes que se encuentren frente al compartimento).

10 contiene una estatua de oro y alabastro que vale 3.000 mo en una caja de madera preciosa y seda que vale 600 mo.

12 contiene un saquito con 58 monedas de platino y 91 de electrum.

(Los compartimentos vacíos indican que los bienes han sido prestados. Los números en negrita son propiedad del banquero.)

**12. Torre de vigilancia:** esta torre de 14 m de altura posee todos los medios de defensa acostumbrados. En el interior hay seis hombres de armas con cota de malla (CA 5) arcos y espadas, otros 6 con armadura de cuero y escudo (CA 6) empuñando alabardas (CA 6 ó 5, G 1, PG 4 cada uno, AT 1 arma, Daño: según el arma. MV 36 (12) m, Salva G 1, ML 10, AL L), Y el capitán de la guardia (CA 2, G 3, PG 20, AT 1 daga mágica +1 o espada mágica + 2, Daño: 1d4+1 ó 1d8+2, MV 27 (9) m, Salva G 3, ML 11, AL L). El capitán vive en la planta baja (mobiliario normal, pero también tiene un jarro y un pichel de plata que valen 750 mo). Se dice que lleva encima bastante dinero (20 monedas de platino, 11 de oro y 8 de plata), mientras que los soldados sólo cuentan con monedas pequeñas (2d6 monedas de plata cada uno). El primer y segundo piso son los acuartelamientos de los hombres de armas. El piso superior contiene una provisión de 200 flechas, numerosas piedras, 2 barriles de aceite y 24 lanzas.

**13. Plaza de la fuente:** una gran fuente lanza su potente chorro en el medio de la plaza. Los días de fiesta, los granjeros y comerciantes locales instalan sus pequeños puestos en ella para vender sus mercancías.

**14. El albergue del viajero:** este edificio largo y bajo se compone de cinco habitaciones privadas y un gran dormitorio común para una docena larga de personas. (Los sirvientes y similares duermen siempre en los establos, 4.) Las habitaciones privadas cuestan 1 mo por noche, mientras que dormir en la habitación común sólo vale 1 de plata por noche. El posadero y su familia viven en un pequeño granero que está sobre el albergue. Son, por puesto, personas normales sin habilidad para el combate. Este edificio tiene una altura de unos 5 m.

**15. Taberna:** este lugar es el favorito tanto de los visitantes como de los habitantes de la Fortaleza. La comida es excelente, las bebidas buenas y abundantes. La actividad es constante: hay 4-16 (4d4) clientes a cualquier hora del día o de la noche. La lista de tarifas es:

ALE (cerveza fuerte) 1 m.e.	SOPA 1 m.pt.
CERVEZA (normal) 1 m.pt.	GUIISO 1 m.e.
VINO 1 m.e.	AVE ASADA 1 mo
HIDROMIEL 1 mo	ASADO 2 mo
TISANA DE CORTEZA 1 m.p.	PASTEL CALIENTE 1 m.e.
PAN 1 m.c./ rebanada	QUESO 1 m.pt/ loncha
PUDDING 1 m.pt/ tazón	FRUTA 1 m.pt.

A veces el camarero hablará de las tierras de alrededor de la fortaleza cuando charle con un buen cliente bebiendo a su salud (1 bebida por historia, la mitad de la cual podría ser verdad). Se sabe que odia la cerveza y le encanta el hidromiel. Hay un 50 % de probabilidad de que 2-5 (1d4 + 1) de los clientes sean hombres de armas mercenarios en busca de trabajo. (CA 6, G 1, PG 5 cada uno, AT 1 espada normal, Daño: 1d8, MV 36 (12) m, Salva G 1, ML 7, AL N). Cada uno llevará armadura de cuero y escudo, espada y daga; cualquier otro equipo que desee lo deberá comprar el patrón, incluyendo armas de proyectil y material para explorar los "dungeons". El salario de empleo, además de todo el material necesario, habitación y pensión, es de 1 mpt por día de servicio. Si no se les compra material el coste sube a 1 mo al día. (Considera una simple lanza o un artículo sin importancia como si no fuera un verdadero equipamiento.) Siempre es necesario pagarle una bebida antes de empezar a hablar de los términos del empleo con un mercenario. Hay una probabilidad del 10 % de que una de las siguientes personas esté en la taberna en cualquier momento dado:

Cabo de guardia

Capitán de la guardia

Alguacil (consulta el 6, más arriba)

Sacerdote (consulta el 7b., más arriba)

2-4 centinelas (consulta el 12, más arriba)

Sargento de guardia (consulta el 18, más abajo)

Vagabundo (un guerrero, enano, elfo o halfling de 2° o 3er nivel según decida el DM, con equipo completo para aventuras, tal personaje se unirá a una expedición un 75% de las veces, si se le ofrece el 25 % del tesoro recuperado, pero 1 de cada 6 será de alineamiento caótico).

El tabernero es un hombre normal (CA g, DG 1, PG 6, AT 1 arma, Daño: según el arma, MV 36(12) m, Salva HN, ML 7, AL L), como lo son su hijo y el mozo (CA g, DG 1, pg 5, 2, AT 1 arma, D según el arma, MV 36(12) m, Salva HN, ML 7, AL L). Pero en caso de necesidad se pondrán sus armaduras de cuero, cogerán sus escudos (CA 6), y empuñarán las armas contra los atacantes. El lugar está también atendido por su mujer, su hija una joven sirvienta y una chica de cocina. (El propietario y su hijo tienen cada uno 2d6 monedas de oro en sus bolsas, la mujer 1d6 y todos los demás 2d6 de cobre.) En la bodega se guardan y preparan la comida y la bebida, y allí duermen

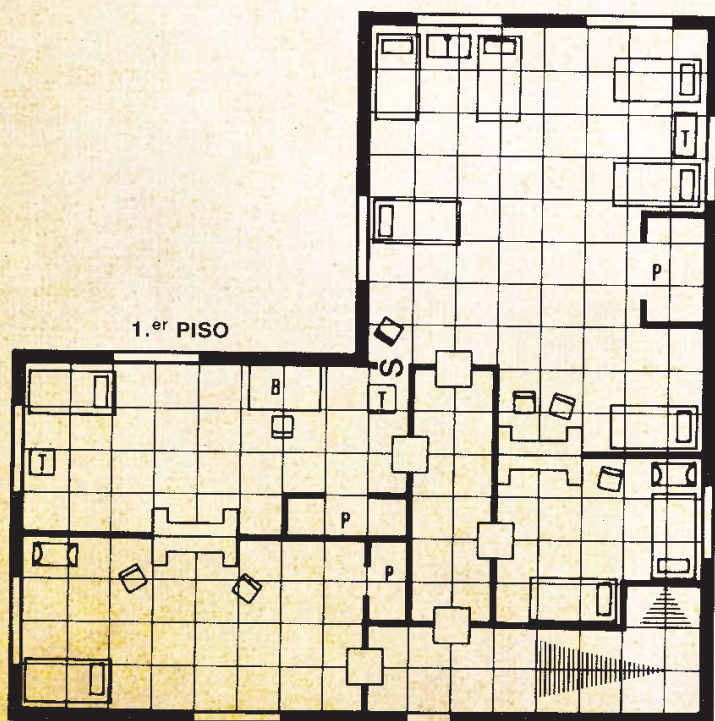


16. MAPA DE  
LA CASA  
GREMIAL



ESCALA: 1 CUADRO EQUIVALE A 1 m

	PUERTA
	VENTANA
	ESCALERA
	VALLA
	CHIMENEA
	SILLA
	CAMA
	ARCHIVO
	COFRE
	PUERTA SECRETA
	DESPACHO
	ARMARIO
	MESA





los sirvientes. La familia duerme en el pequeño granero. (Hay 82 monedas de cobre, 29 de plata, 40 de electrum y 17 de oro escondidas en una vieja vasija, bajo unos sacos de harina vacíos, en la trastienda.)

**16. Casa gremial:** cuando los miembros de cualquier gremio (mercaderes, artesanos, etc.) viajan a esta zona, se les ofrece la hospitalidad de este edificio de dos pisos. Se trata de un puesto donde se regulan las cuestiones administrativas y el pago de tasas y desde donde se vigilan cuidadosamente todas las idas y venidas al interior de la Fortaleza. Cualquier comerciante que pase por aquí debe pagar un 5 % del valor de su mercancía en concepto de tasas gremiales, aunque luego obtiene la protección de la Casa Gremial, suponiendo que no sea un miembro fijo. Los obreros y los artesanos deben obtener el permiso del gremio para entrar o salir y pagar 2d6 monedas de oro cada vez que lo hagan (dependiendo del valor de su mercancía). El piso inferior consta de las habitaciones del maestro del gremio y de sus dos empleados, además de una oficina (todo escasamente amueblado, aunque el maestro lleva un anillo que vale 50 mo y 2d6 mo en su bolsa; cada empleado tiene 1d4 monedas de oro y otras tantas de plata y cobre. Hay 712 monedas de oro en una caja fuerte escondida bajo la cama del maestro). Son hombres normales (CA 9 ó 5, DG 1, PG 4 cada uno, AT 2 ballesta o 1 espada, Daño: 1d6 ó 1d6, MV 36 (12) m, Salva HN, ML 7, AL N), con sus cotas de malla (CA 5), ballesta y espadas preparadas en un armario. Hay dos sirvientes que no ofrecerán resistencia y que tienen sus habitaciones en el sótano. El piso de arriba está dividido en dos habitaciones privadas y un dormitorio para invitados. El maestro tiene mucha influencia y su favor o animadversión determinan el tratamiento que uno recibe del personal de la fortaleza. Hay cuatro hombres de armas, con armadura de cuero y escudos y armados con lanza y espada, de servicio en todo momento, dos en la planta baja y dos arriba (CA 6, G 1, PG 6 cada uno, AT 1 lanza o 1 espada normal, Daño: 1d6 ó 1d8, MV 36 (12) m, Salva G1, ML 12, AL N). Son fanáticos servidores del maestro del gremio. Los invitados del gremio comen aquí. La bebida está mal vista.

**17. Capilla:** el centro espiritual de la Fortaleza está frente a la casa gremial. Este edificio, de dos pisos de altura, tiene un techo puntiagudo; el interior está compuesto de una gran sala. El altar está situado en el extremo este, y hay una vidriera (con un valor de 350 mo, intacta) sobre él; la vidriera mide 6 m de alto por 2,5 de ancho. En el ala sudeste, bien sujeta a un sólido pedestal, hay una caja para ofrendas que contiene 1d100 mc. y 1d100 mpt a cualquier hora del día. El cura (clérigo del 5º nivel) la vacía cada tarde y deposita las monedas en el Banco (11, más arriba). Una pequeña escalera en el rincón noreste, tras los bancos de madera basta, conduce al sótano, donde tienen sus habitaciones el cura y sus tres ayudantes.

El cura es la persona más influyente de la Fortaleza, exceptuando al castellano (26, más abajo). Debido a su alto nivel tiene un + 1 "para dar"; (CA 0 con escudo, coraza mágica + 1 y anillo de protección + 1, C 5, PG 24, AT 1 maza mágica + 1, Daño: 1d6+1, MV 27 (9) m, Salva C 5, ML 10, AL N). Usará su maza + 1 (Daño: 1d6+1) o un bastón



serpiente. El bastón serpiente añade + 1 a los tiros de ataque y causa 2-7 (1d6 + 1) puntos de daño. A la orden del cura, el bastón se convierte en una serpiente que se enrolla alrededor de la víctima alcanzada. La víctima permanecerá inmóvil hasta que el cura vuelva a llamar al bastón (o durante un máximo de 1d4 turnos). El bastón serpiente vuelve reptando a su dueño cuando se le ordena. Este no suele llevar su armadura (a menos que la Fortaleza esté amenazada), pero nunca olvida su anillo ni su bastón. Sus tres acólitos (CA 9 ó 2, C 1, PG 6, 5, 5, AT 1 maza, Daño: 1d6, MV 27 (9) m, Salva C 1, ML 7, AL L) tienen corazas, escudos (CA 2) y mazas. Normalmente llevan túnicas (CA 9), pero se armarán para la batalla si se lo ordena el cura.

El cura suele contar con los siguientes hechizos: curar heridas leves, detectar magia, bendición, congelar movimientos. Sólo usará la curación en un miembro de su congregación, por ejemplo, un oficial de la guardia o un tendero.

Todas las armaduras y armas de los clérigos están guardadas en la habitación que el cura mantiene cerrada en el sótano de la capilla, que contiene poco mobiliario. La capilla posee también muchas pociones mágicas (3 de curación, 1 de PES, 1 de forma gaseosa) y un pergamino mágico con un hechizo de curar enfermedad (un conjuro de alto nivel que curará cualquier enfermedad normal), uno de congelación de movimientos y tres de curar heridas leves. Todos estos objetos mágicos están escondidos en un compartimento secreto bajo el pedestal de la caja de ofrendas. No se podrá encontrar la puerta del compartimento a menos que se retire el pedestal. La puerta tiene dos cerrojos; el cura y el castellano tienen el único juego de llaves.

Si un amigo le interroga cuidadosamente, el cura puede (un 50 % de las veces) revelar su desconfianza del sacerdote (7b., más arriba) que tan a menudo visita la Fortaleza. Los



acólitos, sin embargo, tienen un alto concepto del mismo y se lo comentarán a cualquiera que les pregunte sobre el tema.

**18. Cuerpo de guardia interior:** esta estructura de piedra es en sí misma una especie de fuerte. La parte sur tiene una altura de sólo unos 5 m, más las almenas; la parte trasera mide unos 9 m de alto, más las almenas. Hay saeteras en la parte sur y a lo largo de las paredes del pasadizo norte que mide 6 m de ancho y 3 de alto. Este pasaje asciende en cuesta hasta el patio interior. Los pesados portones están doblemente forrados de hierro y atrancados. Hay seis guardias de servicio en todo momento (dos tras las puertas, 2 en la almena inferior y dos en la superior), además de un oficial (ver más abajo). No se admite a ningún visitante más allá de este punto a menos que sea invitado o cuente con un permiso especial.

La planta baja es la armería principal. Hay docenas de escudos y toda clase de armas. Las dos habitaciones pequeñas pertenecen al sargento y al capitán de la guardia (escaso mobiliario). El primer piso en la zona norte corresponde a los acuartelamientos de los guardias aquí apostados.

El capitán de la guardia (CA 0 con coraza mágica y escudo + 1, G 3, PG 2, AT 1 espada mágica + 2 o lanza + 1, Daño: 1d8+2 o 1d6+1, MV 27 (9) m, Salva G 3, ML 11, AL L) que tiene las armas mágicas descritas. Este hombre es muy amable, amistoso y un excelente oficial. (A veces saldrá a merodear por el Recinto Exterior disfrazado de mercenario.) Tiene 15 mo y una gema de 150 mo en el puño de su daga.

El sargento de la guardia (CA 2 con cota de malla, escudo mágico + 1, y anillo de protección + 1, G 2, PG 16, AT 1 espada mágica + 1, Daño: 1d8+3 con su tuerza y la magia, MV 36 (12) m, Salva G 2, ML 11, AL L). Este personaje de gran fortaleza (fuerza 17) es un duro luchador y le encanta beber y alardear. Maneja una espada + 1 y una daga + 1.

Lleva 1d6 monedas de oro y otras tantas de electrum y de plata. (Guardada en un cofre que está bajo una capa en su habitación hay una poción de curación.)

**Guardias:** hay 24 acuartelados aquí. Cada uno lleva cota de malla y escudo, espada, daga y hacha de mano. Ocho de ellos son ballesteros, ocho manejan arcos largos, y ocho son alabarderos. (CA 4 ó 5 cuando no usan escudo, G 1, PG 5 cada uno, AT 1 ó 1/2 arma, Daño: según el arma, MV 36 (12) m, Salva G 1, M L 10, AL L.) Dos de cada grupo estarán de servicio a cualquier hora: el resto tardará un turno completo en armarse y presentarse. (Cada uno tiene 2d6 monedas de plata.)

**19. Torre pequeña:** esta típica torre está ocupada por ocho guardias armados todos con cotas de malla (CA 5), ballesta y espadas. Los escudos están guardados abajo, pasando a tener, por lo tanto, CA 4 en combate mano a mano. (CA 5 ó 4, G 1, PG 5 cada uno, AT 1/2 ballesta o 1 espada, Daño: 1d6 ó 1d8, MV 36 (12) m, Salva G 1, ML 10, AL L.) Dos de ellos están siempre de guardia en la cima de la torre. Los otros seis están en la cámara de abajo. La base de la torre es sólida exceptuando la pequeña escalerilla de subida.

**20. Torre de guardia:** esta estructura de 15 m de altura está ocupada por 24 guardias (como los del 18, de arriba). Comandados por el cabo de guardia (CA 0, G 1, PG 9, AT 1 espada normal, Daño: 1d8, MV 27 (9) m, Salva G 1, ML 11, AL L). Este está armado con una espada y una daga + 1. Hay provisiones de comida, armas y aceite en el piso superior. El resto del edificio lo forman los acuartelamientos y la habitación del jefe.

**21. Patio interior:** toda esta zona está cubierta de hierba. Aquí se entrenan las tropas, en las zonas de prácticas y torneos. Durante las horas de luz habrá siempre una docena de soldados o más haciendo sus prácticas de armas.





**22. Establos de la caballería:** aquí se guardan 30 caballos de guerra (CA 7, DG 3, PG 11 cada uno, AT 2 patas, Daño: 1d6/1d6, MV 36 (12) m, Salva G 2, M L 8, AL N) y 1-4 caballos de monta (CA 7, DG 2, PG 8 cada uno, AT 2 patas, Daño: 1d4/1d4, MV 72 (24) m, Salva G 1, ML 7, AL N). Están atendidos por dos lacayos (CA 9, DG 1, PG 2 cada uno, AT 1 arma, Daño: según el arma, MV 36 (12) m, Salva HN, ML 7, AL N) Y custodiados por dos hombres de armas (CA 4, G 1, PG 4 cada uno, AT 1 arma, Daño: según el arma, MV 36 (12) m, Salva G 1, ML 8, AL N).

**23. Gran torre:** en este edificio de 18 m de altura se hallan 24 guardias, un tercio de los cuales lleva ballestas, otro tercio de arcos y el otro porta alabardas, y con ellos otro cabo como el de 20, de más arriba. (Consulta 18, para los detalles de la torre y demás.)

**24. La ciudadela:** este lugar tiene muchos niveles y está construido sólidamente para soportar los ataques. El piso más bajo tiene una fachada de 5 m de altura. Las torres adyacentes miden 18 m de alto, mientras que el edificio principal tiene una altura de 5 m. Todas las secciones están coronadas por almenas. La puerta es de hierro macizo. En el interior hay una gran sala, una sala de armas para la caballería y varias cámaras laterales para pequeños banquetes y reuniones. El sótano contiene vastas provisiones de alimentos, habitaciones para los sirvientes, una cisterna y una zona de mazmorras con cuatro sólidas celdas.

El castellano\* vive en la zona 27 (ver más abajo), estará junto con sus ayudantes en la parte baja del edificio durante el día, atendiendo a los asuntos y concediendo audiencias. Siempre habrá ocho guardias con coraza (CA 3), ballestas y espadas, de servicio en la muralla, y el mismo número de ellos con coraza, escudo (CA 2) y espadas apostados en el interior (CA 2, G 1, PG 5 cada uno, AT 1 espada normal o 1/2 ballesta, Daño: 1d8 ó 1d6, MV 27 (9) m, Salva G 1, ML 8, AL L). Todo el edificio está bien decorado, los muebles son sólidos y están tapizados.

**Primer Piso:** hay habitaciones para hasta 36 caballeros, más dos cámaras para invitados especiales. Hay 12 hombres de la caballería pesada con coraza, escudo, espada y daga (CA 2, G 1, PG 8 cada uno, AT 1 espada normal, Daño: 1d8, MV 27 (9) m, Salva G 1, ML 10, AL L). Hay también 18 hombres de la caballería media equipados con cota de malla, ballestas y hachas (CA 5, G 1, pg 6 cada uno, AT 1/2 ballesta o hacha de mano, D 1-6, MV 36(12) m, Salva G 1, ML 10, AL L). Sus habitaciones cuentan tan sólo con un jergón, una silla y un armario para cada uno. Una sala lateral está ocupada actualmente por dos mensajeros, hombres de armas con armadura de cuero y espadas. (CA 7, G 1, PG 3 cada uno, AT 1 espada normal, Daño: 1d8, MV 36(12) m, Salva G 1, ML 8, AL L.)

**25. Torre:** cada una mide 12 m de altura, tiene almenas y están perforadas con saeteras para proteger las esquinas este y oeste del edificio. Los hombres de armas del castillo se alojan en estas torres así como en las indicadas con el 26.

**26. Torres centrales:** estas torres son 6 m más altas que el techo del castillo, y cuentan con una almena de 1,5 m sobre ellas. Sus dos pisos superiores dan cabida a 12 hombres de armas cada uno; 6 con coraza (CA 3), ballesta y espada y otros seis con coraza, escudo (CA 2) y espada (CA 3 Ó 2, G 1, pg 5 cada uno, AT 1/2 ballesta o espada, D 1-6 ó 1-8, MV 27 (9) m, Salva G 1, M L 10, AL L) que se hallan fuera del servicio. Tardarán un turno completo en prepararse para la batalla. En los dos pisos inferiores están los ayudantes del castellano.

**Escriba:** este individuo es un clérigo del 2° nivel, armado con coraza y escudo y una maza. (CA 2, C 2, pg 11, AT 1 maza, D 1-6, MV 36(12) m, Salva C 2, ML 8, AL L.) Lleva un pergamino con un hechizo de congelación de movimientos; su propio hechizo es el de luz, que podría lanzar a los ojos de un oponente para cegarlos. La cámara del escriba es austera, no contiene nada de valor exceptuando un símbolo santo de oro que vale 150 monedas de oro. Tiene en su bolsa 48 monedas de oro.

**Consejero:** este individuo es un elfo del tercer nivel (CA O debido a su destreza y a una coraza + 1, E 3, pg 18, AT 1 arco corto, Daño: 1-6 + 1, MV 36(12) m, Salva E 3, ML 12, AL L). Lleva un anillo de resistencia al fuego, un arco corto (que usa con un + 2 "para dar" debido a su alta destreza) y 10 flechas + 1. Sus hechizos son encantar personas, leer magia y telaraña. Hay toda clase de tapices y alfombras por la habitación (un tapiz vale 500 mo), tiene muebles muy bonitos. Lleva un colgante enojado con un valor de 1.000 mo y en su bolsa tiene 10 monedas de oro y 6 de platino.

**27. Cámara del castellano:** esta parte del castillo está a 3 m por encima del techo principal y tiene almenas. En el interior está la habitación privada del jefe de toda la Fortaleza. Está lujosamente decorada, con un espejo de plata (vale 300 mo) en la pared, un cuenco de malaquita (750 mo) sobre una mesa, y una túnica de piel de zorro (1.200 mo) en su armario. También tiene una cajita de plata (que vale 450 mo) que contiene 40 monedas de platino y 12 gemas con un valor de 100 mo cada una. Hay una lanza +1 en una pared junto a la puerta.

**Castellano:** guerrero de 6° nivel (+ 2 para dar debido a su alto nivel), CA-3 debido a destreza 16, coraza + 1, escudo + 1 y anillo de protección + 1, G 6, pg 48, AT 1 espada + 2 o daga + 1 D 1 - 8 + 2 Ó 1 - 4 + 1, MV 36(12) m, Salva G 6, ML 12, AL L), aparte de las armas mágicas descritas, tiene una capa y botas élficas. (También lleva consigo en todo momento una poción de levitación y otra de curación.) La cadena en la que lleva su insignia es de plata y piedras preciosas (y vale 1.800 mo). Tiene encima 10 monedas de platino, otras tantas de oro y electrum, además de una gema de 500 mo. Es un tipo muy inteligente, pero a veces puede precipitarse en sus decisiones. Su valentía y honestidad son absolutas. Si algún invitado le hace una pregunta, intentará responderla lo mejor que pueda, siempre que no comprometa la seguridad de la Fortaleza.





MAPA DE LA ZONA SALVAJE

ESCALA: UN CUADRO EQUIVALE A 100 m



BOSQUE

RIO



CURVA DE NIVEL

PANTANO



CAMINO

BOSQUECILLO  
DE ALERCES

AGUA



## Aventuras fuera de la fortaleza

Una vez que el grupo se haya establecido y haya comprado su equipo, se decidirán a seguir las pistas que hayan obtenido conversando con los residentes de la Fortaleza o saldrán a explorar por sí mismos (o ambos). Naturalmente, intentarán encontrar las Cuevas del Caos, pero esto les llevará un tiempo de viaje y en él mientras tanto se pueden encontrar con más de lo que puedan abarcar. Por eso hay aquí dos mapas -un mapa de zona para cuando el grupo busque las cuevas, y el Mapa de las Cuevas del Caos que es en realidad un mapa de niveles de dungeon. Estudia primero el Mapa de zona.

El "Reino" se encuentra al oeste, fuera del mapa. El camino se divide hacia la Fortaleza en la frontera y hacia las regiones salvajes y abandonadas más allá de los límites de la Ley. Date cuenta de que la mayor parte de los lugares no llevan nombre para que tú se lo pongas según convenga a tu campaña. El estudio del mapa te revelará que hay cinco zonas especiales. Los números 1-4 indican encuentros al aire libre y están detallados más abajo. La zona de las Cuevas de lo Desconocido la hemos dejado libre para que tú crees tu propio complejo de cavernas o laberinto. Puede que también quieras ampliar las demás áreas de encuentro, diseñar campamentos, guaridas o minas perdidas para multiplicar las aventuras. Si no quieres hacer todo esto al principio, simplemente NO PERMITAS QUE TUS JUGADORES LO ENCUENTREN INCLUSO SI EXPLORAN DETENIDAMENTE EL LUGAR MISMO DONDE TODO ESTO SE HALLA. (Fue escondido con una ilusión mágica para que fuera indetectable...)

El índice normal de movimiento es de 1 cuadro por hora de búsqueda o 3 si se va andando. Por la zona pantanosa se avanza a 1 cuadro por hora, mientras que en el bosque se hace a 2 cuadros por hora.

(Las aventuras en las zonas salvajes se explicarán más detalladamente en el manual del SET EXPERTO D&D.)

Acampar a la intemperie de noche: nada molestará al grupo cuando acampe a la intemperie, a menos que se encuentren dentro de un radio de seis cuadrados de una zona de encuentros numerada. Por cada cuadro habrá 1 oportunidad entre 6 de ser perseguidos por los monstruos que allí se encuentran; así a 6 cuadros hay 1 oportunidad entre 6, a 5 hay 2 entre 6, a 4 hay 3 entre 6, a 3 hay 4 entre 6, a 2 hay 5 entre 6 y a 1 ocurre automáticamente el encuentro. Por lo demás se tratará de un enfrentamiento normal.

Los grupos organizados dejarán al menos una persona de guardia, haciendo turnos durante toda la noche. Sin embargo, si el grupo no hace guardias, los monstruos les sorprenderán automáticamente puesto que estarán dormidos y desprevenidos. Si dejan un fuego encendido, no hay posibilidad de que los monstruos se vean sorprendidos, aunque el grupo podría serlo.

Toma nota también de las provisiones que los miembros del grupo lleven consigo. Van de aventuras, no de caza, por lo que no deben esperar encontrar comida. Deberán llevar consigo comida y bebida suficiente. Si no, cuando se acaben las provisiones, tendrán que probar suerte con la caza (1

oportunidad entre 6 de cobrar comida suficiente para un día y 1 d6 hombres), o volver a la Fortaleza, sabiendo que viajarán más seguros sin el peligro de encontrarse con monstruos mientras cazan.

Si el grupo intenta salirse de los terrenos del mapa haz que un cartel, un vagabundo, una amistosa urraca o cualquier otro les avise de que van en mala dirección.



### Zonas de encuentro del Mapa de zona

**1. Montículo de los hombres lagarto:** las charcas y los arroyos de los pantanos son la guarida de una tribu de hombres lagarto, particularmente malévolos. Como son nocturnos, este grupo no es conocido por los residentes de la FORTALEZA, y no molestarán a aquellos individuos que pasen por allí a la luz del día, a menos que se pise sobre el montículo bajo el cual se hallan los escondrijos limosos de la tribu. Uno a uno, los machos saldrán por la salida marcada y atacarán al grupo. Hay 6 machos en total (CA 5, DG 2 + 1, pg 12, 10,9,8,7,5, A T 1 espada corta, O 1 6 + 1, MV 18(6)/36(12) m nadando, Salva G 2, ML 12, AL N). Si mueren todos estos machos, el resto de la tribu permanecerá en su guarida. Sólo cuentan con armas bastas; el más grande tiene un collar que vale 1.100 monedas de oro.

En la guarida hay otro macho (CA 5, O 2 + 1, pg 11, AT 1 espada corta, O 1 - 6 + 1, MV 18(6)/36(12) m nadando, Salva G 2, ML 12, AL N), 3 hembras (que son iguales que los machos, pero atacan como monstruos con 1 + 1 dados de golpe, y tienen 8, 6 y 6 puntos de golpe, respectivamente), 8 cachorros (con 1 punto de golpe cada uno y que no atacan), y 6 huevos. Bajo el nido donde están los huevos hay 112 monedas de cobre, 186 de plata, un lingote de oro que vale 90 monedas de oro, una poción de curación y una de veneno. La primera persona que se arrastre dentro de la guarida perderá siempre la iniciativa contra el macho restante y la más grande de las hembras, a menos que esa persona vaya blandiendo una antorcha por delante de sí.

**2. Guarida de las arañas: dos viudas negras** (CA 6, DG 3\*, pg 11, 10, AT 1 mordedura, D 2 - 12 + veneno, MV 18(6)/36(12) m en su tela, Salva G 2, ML 8, AL N) han tendido sus telas entre los árboles de este lugar. Bajo una pila de hojas cercana está el esqueleto de una víctima, un desgraciado elfo. Todo lo que llevaba se ha podrido o deteriorado, menos un escudo aparentemente oxidado y sin valor (pero limpiándolo con aceite volverá a ser un lustroso escudo mágico + 1).



**3. Campamento de los bandidos:** un grupo de doce guerreros caóticos ha acampado aquí, lo bastante cerca como para poder espiar la FORTALEZA y lo suficientemente lejos para no ser descubiertos fácilmente por las patrullas. Los miembros de este grupo son:

**Jefe:** CA 5 (cota de malla), G 2, pg 12, A T 1, D 1-6, M L 10, arco y lanza.

**Lugarteniente:** CA 6 (cuero y escudo), G 1, pg 7, A T 1, D 16, M L 9, lanza y espada.

**2 arqueros:** CA 7 (armadura de cuero), G 1, pg 4 cada uno, AT 1, D 1-6, ML 8, arcos y dagas.

**8 lanceros:** CA 6 (cuero y escudo), G 1, pg 5 cada uno, AT 1, D 1-6, ML 8, lanzas y dagas.

Cada uno tiene 3d6 monedas de plata, el lugarteniente tiene además 1d6 de oro y el jefe 2d6 de oro. Cada uno tiene una estera para dormir y los arqueros tienen un carcaj suplementario con otras 20 flechas. Hay un barril de buen vino sobre un tocón de árbol del campamento. Hay varias piezas de caza, ya limpias, colgadas de un árbol que se pueden comer o llevar.

**4. El ermitaño loco:** durante muchos años un solitario ermitaño ha frecuentado esta zona del bosque y se ha ido haciendo progresivamente más salvaje y alocado y también más peligroso. Tiene su casa en el tronco hueco de un enorme roble cuya entrada está cubierta con un espeso matorral. En el interior hay un lecho de hojas y un par de muebles destartalados. Hasta la taza y el plato están hechos a mano en madera y carecen de valor. (Hay un pequeño cofre enterrado bajo una capa de desechos bajo las hojas del "lecho" del ermitaño loco. Metidas allí están 31 monedas de oro, 164 de plata, una poción de invisibilidad y una daga + 1.) El ermitaño tiene un león montañés como mascota que suele merodear por las ramas del roble, listo para saltar sobre cualquier intruso desprevenido. (Esta criatura tendrá siempre el primer ataque.)

**Ermitaño loco:** (CA 4 por armadura de cuero, anillo de protección + 1 y destreza 17, L 3, pg 15, A T 1 espada corta, D 1-4+2, MV 36(12) m, Salva L3, ML 10, AL C). El ermitaño se moverá silenciosamente un 30 % de las veces y logrará esconderse en las sombras un 20 %. Su locura le da un bono +2 para dar y un bono +2 en el daño (por lo que el bono al atacar por la espalda se convierte en +6 si acierta hace el doble del daño normal +2 puntos). No lleva ningún tesoro encima (isalvo su anillo!).

**León montañés:** CA 6, DG 3 + 2, pg 15, AT 2 garras, 1 mordisco, D 1-3/1-3/1-6, MV 45(15) m, Salva G 2, ML 8, AL N. (Esta criatura atacará siempre la primera en cada asalto. Si salta sobre un oponente, gana un bono + 2 para dar en cada uno de sus ataques en ese asalto del combate. Por regla general saltará en su primer ataque y luego permanecerá en el suelo luchando normalmente. Sin embargo, si no está combatiendo durante un asalto, aprovechará la oportunidad para subirse al árbol y saltar de nuevo en el asalto siguiente.)

(El DM puede decidir que el Ermitaño Loco se acerque al

grupo amistosamente, pretendiendo ser un hombre santo que busca la bondad en toda su pureza, quizá él mismo lo crea a veces. Cuando se presente la oportunidad se volverá repentinamente contra el grupo, atacando por la espalda y llamando a su feroz mascota para que le ayude.)

## Las Cuevas del Caos

(Nota para el DM: Cuando los jugadores descubran la zona del barranco, léeles el siguiente párrafo. Añade lo que consideres oportuno a la descripción si lo deseas, pero asegúrate de no darles ninguna pista falsa. Antes de las descripciones de la zona de encuentros hay información de cómo debes manejar toda la zona. El mapa de las cuevas del Caos se encuentra aparte de la aventura, para facilitar su consulta, en una de las carpetas de la descarga del Ezine)

*Comienzo: el bosque que habéis estado atravesando se ha hecho más espeso, enmarañado y oscuro que antes. Todos los árboles, gruesos y retorcidos, las ramas extrañamente deformadas, las raíces deformes, los espinos y las zarzas que os cierran el paso parecen advertiros para que os volváis, pero os habéis abierto camino a machetazos sin tenerlo en cuenta. Ahora la extraña vegetación ha desaparecido repentinamente, habéis salido de la espesura a lo que parece una zona de barrancos. Las paredes se levantan bastante escarpadas a ambos lados hasta una altura de unos 30 m, rocas oscuras y estriadas mezcladas con tierra. Hay grupos de árboles esparcidos, por el suelo del barranco y por las paredes del cañón. La abertura en la que os encontráis mide alrededor de 60 m de ancho. El barranco tiene una profundidad de al menos 120 m hacia el oeste (en realidad 132) donde acaba en una pared escarpada. Esparcidas, a diversas alturas, por todos los lados del barranco, podéis ver las negras bocas de lo que os parecen entradas de cueva en las paredes rocosas. La luz solar es escasa, el aire pesado, hay un sentimiento de opresión en el ambiente como si algo o alguien malvado estuviera observando y esperando para precipitarse sobre vosotros. Hay algunos árboles muertos y desnudos aquí y allá, y encima de uno de ellos está posado un buitre que os acecha con aspecto hambriento. Una bandada de cuervos se eleva graznando del suelo; e! sonido del batir de sus alas y sus chillidos, aumentado por la acústica del terreno, suena potente y horrible. Entre los desechos de piedras, gravilla y madera muerta esparcidos por todo el suelo del barranco, podéis ver trozos de marfil de un blanco reluciente -una inspección más detenida os revela que se trata de huesos y calaveras de hombres, animales, y otras cosas...*

*Ahora sabéis que habéis descubierto las Cuevas del Caos.*

**NOTAS PARA EL DM SOBRE LAS CUEVAS DEL CAOS**  
**MAPA DE LA ZONA- DE CUEVAS:** El mapa señala zonas de bosques y las curvas de nivel. Estas referencias son sólo para el movimiento de superficie, una vez que tus jugadores hayan penetrado bajo tierra deberéis ignorarlas.

**Bosques:** los bosquecillos y matorrales son muy espesos, enmarañados y amenazantes. Puedes, según quieras, preparar encuentros con monstruos tales como estirges, humanoides



(kobolds, orcos, etc.) de las cuevas de alrededor, y otros parecidos. Moverse por estas zonas boscosas se hace lento y difícil. Los personajes deben moverse en fila de a uno. Aunque no se señalan, hay árboles, arbustos y espinos aislados por todos sitios.

**Lugares subterráneos:** las cuevas, pasadizos y habitaciones del complejo están a diferentes niveles. Entre las distintas alturas los pasillos forman cuevas de subida o bajada, aunque no se señalen escaleras. Todas las zonas están cubiertas por al menos 1,5 m de roca maciza.

**Interiores:** excepto donde indique lo contrario, todas las zonas subterráneas son naturales y excavadas en la roca viva. Todas las superficies son irregulares (fáciles de escalar para un ladrón) con pequeños salientes, grietas y oquedades, etcétera.

**Prisioneros bajo rescate:** las tribus organizadas pueden llegar a coger prisioneros a los personajes jugadores, si tú así lo eliges. En este caso liberarían a uno para que fuera a la Fortaleza a buscar una suma para el rescate de los cautivos. Limita los rescates a sumas poco elevadas, de 10 a 100 monedas de oro (o un instrumento mágico útil para los monstruos raptos) por prisionero. Si se paga el rescate, deja libres a los personajes. Luego, sin decírselo a los jugadores, supón que este éxito acarrió la fama a los monstruos capturadores, por lo que sus miembros se incrementarán en 2-12 individuos, y la tribu estará bien prevenida vigilando el regreso de los aventureros cuando éstos busquen venganza por su vergonzosa cautividad. El período de alerta extrema será de 1-4 semanas; el aumento del número de miembros es permanente.

**Guerras y alianzas entre las tribus:** puedes permitir que los personajes jugadores se enteren por algún medio de que las luchas entre goblins\* y hobgoblins\* por un lado y los orcos a

veces con gnolls como aliados, por el otro, son constantes, los kobolds intentan pasar desapercibidos y los bugbears\* matan a cualquier rezagada que se cruce en su camino. Sabiendo esto, pueden lograr poner a las tribus a luchar unas con otras y luego aprovecharse de la debilitación de ambos bandos a causa de la guerra. Asegurate de llevar todo esto a cabo correctamente; es un método que puedes usar para ayudar a aquellos jugadores que sean pocos en número, pero muy experimentados. Las cosas se pondrían demasiado fáciles si hubiera demasiados jugadores o si éstos no usaran su inteligencia en vez de la fuerza cuando se presentara la oportunidad.

### Los monstruos aprenden de sus experiencias

Permite que los monstruos inteligentes (incluso los de baja inteligencia) aprendan de sus experiencias. Si los personajes jugadores usan aceite ardiendo contra ellos, haz que los monstruos lo usen también en cuanto puedan conseguirlo. Si los aventureros les sorprenden una y otra vez, haz que los monstruos pongan sistemas de alarma para que les avisen de la presencia de los intrusos. Si los personajes suelen huir de las grandes hordas de enemigos, haz que unos cuantos monstruos monten la treta de gritar y hacer ruido como si se tratara de un ejército entero de ellos, intentando asustar así a los intrusos. Este método de actuar con los monstruos es fundamental para convertirse en un buen DM. Aplica este principio siempre que tengas una razón para ello.

**Zonas desocupadas:** cuando se elimina a todos los monstruos de una zona, ésta estará desierta durante 1-4 semanas. Sin embargo, si no se vuelve a hacer una incursión en ella, los supervivientes de entre los antiguos habitantes volverán, o bien vendrá a ocuparla algún otro monstruo. Por ejemplo, un ghoul puede mudarse al complejo de cuevas del minotauro (1), llevándose consigo el tesoro que posea.





## Áreas de encuentro:

**A. Guarida de los kobolds:** hay 2 oportunidades entre 6 de que, cuando el grupo entre en el túnel de esta cueva, 8 kobolds salgan de su escondite en los árboles de encima y los ataquen. (Kobolds: CA 7, DG 1/2, pg 3 cada uno, AT 1 arma, D según el arma, MV 27(9) m, Salva HN, ML 6, AL C.) Cada uno lleva 1 da monedas de plata.

Nota: a 9 m de la entrada hay una fosa (O). Hay 3 oportunidades entre 6 de que cada persona de la primera fila caiga en ella, a menos que vayan probando el terreno. Hay 1 entre 6 de que también caigan los de la segunda fila, pero sólo si están cerca de los que van al frente y el personaje que los precede ha caído. La fosa tiene una profundidad de 3 m, y los que caigan se harán 1 ~ 6 puntos de daño. La tapa de la fosa se cerrará y los que hayan caído no podrán salir sin ayuda de fuera. El ruido atraerá a las criaturas de las zonas 1 y 2. Los tabloncillos que permitirán pasar sobre la fosa están almacenados en #1! más abajo.

**1. Sala de la guardia:** 6 guardias kobolds (CA 7, DG 1/2, pg 3 cada uno, AT 1 lanza, D 1-6, MV 27(9) m, Salva HN, ML 6, AL C). Arrojarán sus lanzas en el primer asalto si consiguen la iniciativa. Cada uno lleva 1 d6 monedas de plata. Uno correrá a dar la alarma a las zonas 4 y 6. Se alertará a los guardias con ruidos fuertes o luces.

**2. Ratas gigantes** (entre basura y desechos): hay 18 ratas gigantes (CA 7, DG 1/2, pg 2 cada una, AT 1 mordedura, D 1-3 + enfermedad, MV 36(12) m, Salva HN, ML 8, AL N). Cada vez que un personaje es mordido hay una posibilidad entre 20 de que enferme, a menos que logre una salvación contra veneno. Si se falla el tiro de salvación, hay un 25 % de posibilidades de que el personaje muera en 16 (1 d6) días. De otro modo, el personaje se sentirá demasiado enfermo para luchar durante un mes del juego. Estos monstruos son las mascotas de los kobolds y viven de los desperdicios. Acudirán corriendo al ruido de la trampilla al cerrarse o al sonido de la batalla. No tienen nada de valor encima o en su nido, pero su jefe (rata # 18) que permanecerá en la retaguardia, un tipo enorme (CA 5 debido a su velocidad y astucia, DG 1-1, pg 4, AT 2, D 2-4/2-4, MV 36(12) m, Salva G 1, ML 8, AL N) lleva una cadena fina de plata con 5 pequeñas gemas (valor de la joya 400 monedas de oro y de cada gema 50 monedas de oro). El peso de unas cuantas ratas no activará la trampa de la fosa.

**3. Almacén de comida:** la puerta está cerrada con llave. Este lugar contiene diversas clases de carne seca y salada, cereales y verduras en sacos, cajas, barriles y montones. También hay restos de antiguas víctimas humanas. No hay nada de valor aquí, incluso el vino que está en un gran tonel está agüado y avinagrado.

**4. Sala de guardia:** aquí hay 3 guardias kobold muy grandes con cota de malla y arcos, listos para disparar a los atacantes que se hallen en el pasillo (CA 5, DG 1 + 1, pg 5 cada uno, AT 1 arco corto, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 6, AL C). Estos guardias se esconderán tras la esquina para cubrirse,

por lo que todo proyectil que se arroje será penalizado con - 2 "para dar". Cada uno lleva un hacha de mano en su cinturón y una bolsa con 2d6 monedas de oro.

**5. Habitación del jefe kobold:** este enorme kobold (CA 5, DG 2, pg 8, AT 1 hacha de guerra, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C) es tan poderoso que puede combatir con un hacha de guerra. Tiene la llave del almacén (#3) y una gran gema en una gran cadena de oro alrededor del cuello (valor: 1.200 monedas de oro). Cinco kobolds hembra (CA 7, DG 1/2, pg 2 cada una, AT 1 arma, D según el arma, MV 27(9) m, Salva HN, ML 8 debido a la presencia del jefe, AL C) se encuentran también en la habitación. Hay montones de ropa y trozos de muebles rotos. Hay 50 monedas de oro escondidas en una vieja manta que cuelga de la pared (cosidas al dobladillo). Cada hembra tiene 1 d6 monedas de oro. En un cofre cerrado hay 203 monedas de cobre, 61 de plata y 22 de electrum.

**6. Cámara común:** el resto de la tribu de kobolds vive aquí. Hay 17 machos (CA 7, DG 1/2, pg 3 cada uno, AT 1 arma, D según el arma, MV 27(9) m, Salva HN, ML 6, AL C), 23 hembras (CA 7, DG 1/2, pg 2 cada una, AT 1 arma, D según el arma, MV 27(9) m, Salva HN, ML 6, AL C) Y 8 cachorros (que no atacan). Si se ven invadidos, los que puedan ayudarán en la defensa. Los machos tienen cada uno 1d6 monedas de plata, las hembras 1 d4; los cachorros no tienen nada. Entre los desperdicios de tela y los restos de trapos hay un trozo de seda que vale 150 monedas de oro. (Si el grupo no registra no será encontrado.)

(Nota para el DM: las pérdidas entre los kobolds no se reponen, aunque los heridos sí que sanarán. Si los atacantes arrojan aceite a los kobolds, se retirarán si pueden, antes de sufrir daño. Si tuvieran oportunidad de hacerse con frascos de aceite, ellos usarán contra los personajes atacantes!)

**B. Guarida de los orcos:** nada más entrar, el grupo verá que la pared que está 3m al norte está decorada con cabezas y calaveras (humanas, de elfo y de enano) en varios estados de descomposición. Esta calmosa bienvenida está colocada sobre nichos que cubren unos 30 metros cuadrados de pared. Si se les observa atentamente se podrá ver que uno de los cráneos es de un orco (ver g. más abajo). Se oye bullicio al oeste, pero todo está en calma al este.

**Zona g:** esta zona estrecha es un puesto de guardia, el vigilante (Orco: CA 6, DG 1, pg 3, AT 1 lanza, D 16, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 6, AL C) tiene una abertura, como una ventanilla, desde la que puede vigilar la entrada a la guarida. Un trozo de lienzo gris da la sensación de que la cabeza del guardia es uno más de los horribles trofeos que decoran la pared. Si los aventureros entran, se meterán rápidamente hacia dentro, poniendo una cabeza de goblin en su lugar, y alertará a los orcos del 7.

**7. Sala de guardia:** 4 orcos: (CA 6, DG 1, pg 5 cada uno, AT 1 lanza, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8 O 6, AL C).



Estos guardias están armados con lanzas. Cada uno lleva una para lanzar y otra para luchar cuerpo a cuerpo. Tienen 1d8 monedas de electrum cada uno. Cuando se dé la alerta, se precipitarán a luchar con los intrusos, dando la alarma cuando los vean. No hay nada de valor en su cuarto, sólo sus jergones y sus ropas mugrientas colgadas de perchas.

**8. El vigilante (g.)** alertará a los 4 guardias de aquí (exactamente igual que en e17, arriba) que se precipitarán hacia el oeste y luego al sur para cerrar el paso o rodear a los intrusos que amenacen las zonas 7 o 9 o que se acerquen a sus propios acuartelamientos.

**g. Zona de banquetes:** Hay una gran chimenea en la pared sur y muchas mesas y bancos repartidos por esta habitación de 9 X 15 m, la mesa del fondo norte que tiene una silla grande a la cabeza es donde el jefe orco reúne su corte. El lugar está desierto, aunque hay aún brasas en la chimenea.

**10. Sala común:** aquí habitan 12 orcos macho (CA 6, DG 1, pg 4 cada uno, AT 1 espada corta, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8 Ó 6, AL C) además de 18 hembras y 9 cachorros (que no luchan). Los machos tienen 2d6 monedas de plata cada uno, los demás no tienen nada de valor. El escaso mobiliario es igualmente desechable.

**11. Almacén:** la puerta está cerrada con llave. Entre las pilas y montones de provisiones (ver 3, más arriba), hay 3 escudos, 17 lanzas y 2 hachas de guerra en excelente estado. Una pequeña grieta del rincón noreste contiene una ballesta y 60 pivotes hace tiempo olvidadas. No hay nada más de valor aquí.

**12. Habitación del jefe orco:** esta corpulenta criatura va protegida con cota de malla, tiene un escudo + 1 y lleva una maza. Lucha como un monstruo de 4 dados de golpe, tiene 15 puntos de golpe y añade + 2 al daño que causa cuando alcanza a un oponente (haciendo así 3-8 puntos de daño). Esto se debe a su fuerza y habilidad. Lleva 31 monedas de oro y un anillo con una gema (con un valor total de 700 mo).

La habitación está alfombrada, tiene tapices sobre las paredes (uno de los cuales cubre la entrada a la pequeña cueva al oeste), así como muebles maltratados, pero aún utilizables y una cama de campaña. Sus dos compañeras duermen sobre unos cojines al pie de su cama. Estas dos hembras luchan como machos (CA 6, DG 1, pg 3 cada una, AT 1 maza, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8 Ó 6, AL C), y cada una tiene 2d6 monedas de oro encima. Los cofres y demás muebles no contienen nada de valor.

Si se ve en muy grandes apuros, el jefe se escabullirá tras los tapices de la pared sur e intentará accionar el resorte de la puerta secreta del sur y acudir en busca de auxilio a la tribu vecina, pero su propia vida debe estar gravemente amenazada antes de hacerla. (Los aventureros sólo podrán accionar este mecanismo con un tiro de 1 [en un d6] dos veces seguidas, o consiguiendo que dos personas lo hagan al mismo tiempo.)

**Zona t:** esta alcoba la usa el jefe orco para guardar armas y tesoro. Hay cotas de malla (tamaño humano y de enano), 4 espadas, y un cofre de hierro cerrado que contiene 205 monedas de cobre, 286 de plata, 81 de oro y 13 de platino. Un pequeño nicho en la pared del fondo, tapado por un peñasco, contiene una poción de curación y un pergamino con un hechizo de bola de fuego de 6 dados.

(Nota para el DM: las pérdidas entre los orcos no se pueden reponer, pero tras un ataque inicial de los aventureros, los machos del 10 destinarán a cuatro de los suyos a la zona 9, arma a estos orcos con ballestas y pon una emboscada a los intrusos. Si se mata al jefe, todos los orcos supervivientes de este emplazamiento buscará refugio con la tribu e (ver más abajo), llevándose con ellos todo lo de valor (e incluso lo inútil), con lo que B quedará desierto.

**C. Guarida de los orcos:** parecidos a los de la zona S, estos monstruos habitan las cuevas 14 ~ 16. Estos, sin embargo, no se confían a una guardia, sino que tienen una serie de hilos casi invisibles que cruzan el pasadizo de entrada, a unos 3 m de la puerta. Cuando se pisa uno de estos hilos, una pesada red, suspendida del techo, caerá sobre los intrusos, y los trozos de metal atados a ella darán la voz de alarma. (Los hilos sólo se detectarán si se menciona específicamente que se quiere inspeccionar cuidadosamente, cada personaje tendrá una oportunidad entre 6 de detectar el mecanismo. La red camuflada mide 3 m de ancho y 5 m de largo, está hecha de gruesas cuerdas entrelazadas y aprisionará a la víctima durante 1-4 asaltos. Mientras tanto, los orcos de la zona 14 llegarán en un asalto...)

**13. Habitación olvidada:** sólo los dos jefes orcos (el de esta área y el de la B) conocen este lugar. De vez en cuando se reúnen aquí para planear actos en común o discutir sobre problemas tribales, pues aunque las dos tribus no son exactamente amigas, ambos jefes son conscientes del hecho de que la fuerza está en el número. Hay un cofre de madera a un lado que contiene un arco, un carcaj con 20 flechas, 2 espadas y 2 dagas. Hay dos escudos colgados de la pared sur. Todo el resto son desechos, a excepción de dos pequeños saquitos, escondidos bajo un cubo (que está lleno de negra agua estancada) en el rincón sureste, que contienen una gema con un valor de 50 monedas de oro, 10 mo y 20 de plata cada uno. Bajo las bolsas anidan 2 ciempiés gigantes: (CA 9, DG ½, pg 2 cada uno, AT 1 mordedura, D veneno, MV 18(6) m, Salva HN, ML 7, AL N).

**14. Cámara común:** 9 orcos macho con escudo y espadas están apostados aquí (CA 6, DG 1, pg 3 cada uno, AT 1 espada normal, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8 ó 6, AL C) además de 8 hembras y 3 cachorros que no luchan. Los machos tienen 1 d20 monedas de plata cada uno, las hembras 1d4 de cobre y los cachorros no tienen nada. Todo está hecho un desastre y no hay nada de valor. Los machos se dirigirán a la entrada si oyen caer la red, llegarán en un asalto.



**15. Sala común:** aquí tienen lugar las reuniones generales, y la comida se prepara y come asimismo aquí. Hay 6 machos, 2 de ellos con ballesta (CA 7, DG 1, pg 3 cada uno, AT 1 ½ espada corta o ballesta, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8 Ó 6, AL C) y 4 hembras que no combaten), viviendo en la parte oeste. Tienen lo mismo que los del 14 de arriba. Estos machos también acudirán a la entrada si oyen el ruido de la red al caer y llegarán en 3 asaltos.

**16. Habitación del jefe:** hay un guardia (g), permanentemente apostado justo en la puerta, que no puede ser sorprendido. (Orco: CA 5, Honel DG 1 + 1, pg 6, AT 1 lanza, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, M L 8 ó 6, AL C, lleva 2d6 monedas de plata y 1 d4 de oro.) Dará inmediatamente la alarma si intenta entrar un intruso. Detrás de él hay montones de barriles, cajas y sacos -provisiones suplementarias para la tribu- (un pequeño barril de vino, con un peso de 400 monedas, contiene un vino de muy buena calidad, que vale 55 monedas de oro). Ninguno de los demás artículos tienen valor, y las provisiones no pueden ser consumidas por los humanos. La zona del este está habitada por el jefe (CA 2, DG 3, pg 16, AT 1 espada normal, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 3, ML 10, AL C). Es un orco muy grande que lleva una coraza y escudo. Usa una espada y ataca como un monstruo con 3 dados de golpe. De su cinturón pende un hacha de mano + 1 que lanzará a un oponente y aún podrá atacar normalmente en el mismo asalto de combate. El cinturón está hecho de plata, con la hebilla de oro (valor total: 160 monedas de oro), y su espada tiene una gema de 100 monedas de oro montada en el puño. En su bolsa hay 8 monedas de oro, 17 de electrum y 5 de plata.

Su pareja equivale a un macho en combate (CA 6, DG 1, pg 5, AT 1 espada corta, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8 ó 6, AL C) y tiene un brazalete de marfil que vale 100 monedas de oro. La habitación está bien amueblada, y en un pequeño cofre con cajones hay un saco con 50 monedas de platino, atado con una cuerda escaladora. También hay un cuenco de cobre, finamente labrado, con incrustaciones de plata, sobre una mesilla junto a la cama. Sin embargo, está lleno de basura y muy deslustrado, por lo que aparenta valer 10 monedas de plata, en vez de las 50 que vale realmente, a menos que sea examinado de cerca.

(Nota para el DM: no se pueden reponer las pérdidas entre los orcos. Si se ataca a esta tribu, pondrán a los machos de la zona 15 a que vigilen la entrada, dispuestos a rechazar un segundo intento de los aventureros. Si el jefe cae muerto, los supervivientes buscarán refugio en la zona S, si es posible; de otro modo, huirán del lugar llevándose sus bienes con ellos.)

**D. Guarida de los goblins:** la cueva natural pronto se transforma en los típicos túneles excavados en la piedra propios de todo este complejo. Los pasadizos son muy frecuentados, y por cada 3 m que el grupo recorra tiene una oportunidad entre 6 de encontrarse con una patrulla de goblins (ver más abajo). Haz la comprobación cada 9 m (3 oportunidades de 6) hasta que haya un primer encuentro, deja de hacerla después. Cuando haya un enfrentamiento, todos los goblins atacarán y darán la alarma (¡Bree-Yark!) a la vez. Los goblins errantes son adicionales a los de las zonas numeradas.





**Goblins errantes:** 6 machos (CA 6, DG 1-1, pg 3 cada uno, AT 1 espada corta, O 1-6, MV 27 (9) m, Salva H N, ML 7, AL C). Cada uno tendrá 1 d6 monedas de plata. (Están patrullando y llevando mensajes de un lado para otro. El grupo llevará también varias bolsas [1d6] de comida bastante aceptable, de poco valor, pero aptas para el consumo humano.

**17. Sala de guardia:** 6 guardias goblin con varias lanzas cada uno (CA 6, DG 1-1, pg 3 cada uno, AT 1 lanza, D 1-6, MV 27(9) m, Salva HN, ML 7, AL C) están alertas y acechando los dos pasadizos de aquí para protegerse de posibles intrusos, incluyendo los hobgoblins\* del sur. Cada uno tiene 1d4 X 10 monedas de cobre y 1d4 de plata. En la habitación hay un barril con 60 lanzas, una mesa pequeña, 2 bancos y un barrilillo de agua.

**18. Sala de guardia:** idéntica a la 17 de arriba, excepto que los goblins vigilan principalmente el este. Si hay un grito de "BREE-YARK" (parecido a "¡Hey Rubel!"), 2 de estos guardias se precipitarán a la puerta secreta, lanzarán un saco con 250 monedas de oro al ogro (E, 22, más abajo) y le pedirán ayuda. El ogro aceptará el pago y entrará en la guarida de los goblins para atacar a los intrusos inmediatamente, si puede. El saco de monedas de oro está escondido en un tonel de agua en el rincón que está junto a la puerta secreta.

**19. Sala común:** hay 10 machos (CA 6, DG 1-1, pg 3 cada uno, AT 1 espada corta, O 1-6, MV 27(9) m, Salva H N, M L 7, AL C), 14 hembras y 6 cachorros (que no luchan) viviendo aquí. La comida se prepara y consume aquí, yeste es el lugar donde se celebran las asambleas generales. Hay trozos de tela, mesas, banquetas, bancos, etc., esparcidos por toda la sala, dándole un aspecto desastroso. Cada macho tiene 1 d6 monedas de plata y cada hembra 2d6 de cobre. Si no ha habido encuentro con el grupo de goblins errantes cuando los aventureros entren en esta zona, asegúrate de poner a esos 6 machos adicionales en esta habitación.

**20. Habitación del jefe:** aquí habitan el jefe goblin (CA 4 por cota de malla y escudo, DG 3, pg 11, AT 1 espada corta, D 1-6+1 por fuerzas y habilidad, MV 27(9)m, Salva G 2, ML 9, AL C) 3 guardias (CA 6, DG 1 + 1, pg 7, AT 1 espada corta D 1-6, MV 27(9) m, Salva H N, M L 9 por estar el jefe, AL C) y varias hembras. El jefe tiene una bolsa con 18 monedas de oro y 2 de platino, cada uno de sus guardias tiene 8 monedas de electrum y 1 d6 de plata. Hay una copa de plata (con un valor de 50 monedas de oro) debajo de su cama. Tanto él como los guardias tienen arcos colgados de la pared, y si tienen tiempo los cogerán y usarán. Si se ven muy amenazadas, 2 de las hembras pueden luchar tan bien como los machos y lo harán (2 goblins hembra [CA 7, DG 1-1, pg 2 cada una, AT 1, D 1-6, MV 18(6) m, Salva H N, M L 9 debido a la presencia del jefe, AL C]), las demás hembras no combaten.

La habitación contiene un mobiliario bastante aceptable todo adaptado al tamaño de los goblins, por supuesto. Un banco bajo que está junto a la cama tiene un cajón secreto debajo del asiento que contiene el tesoro de los goblins: un tapiz con

hilos de oro y plata que vale 900 monedas de oro. Aliado hay un velador que soporta un cuenco de estaño que contiene 273 monedas de plata y 321 de cobre.

**21. Almacén:** date cuenta de que' en la posición 9 hay 4 guardias goblin de servicio (CA 6, DG 1-1, pg 4 cada uno, AT 1 espada corta o 1/2 ballesta, D 1-6, MV 27(9) m, Salva HN, ML 7, AL C), armados con ballestas cargadas y espadas. En la habitación se amontonan muchos embalajes, cajas, barriles, toneles y sacos. Contienen ropa, comida, cerveza y vino, todo de escaso valor. Los esforzados, pero no muy inteligentes goblins, transportan continuamente aquí las provisiones que roban o toman como botín. No se dan cuenta de que sus parientes más grandes, los hobgoblins de la zona F, abajo, usan una puerta secreta que sólo ellos conocen para robar lo mejor de su comida y bebida. Si los aventureros se quedan en esta habitación durante más de un turno, un grupo de 4 hobgoblins pasará por la puerta secreta:

4 hobgoblins (CA 6, DG 1 + 1, pg 6 cada uno, A T 1 espada normal, D 1-8, Salva G 1, ML 8, AL C). Cada uno lleva 1 d4 monedas de oro.

(Notas para el DM: Las pérdidas entre los goblins no pueden ser repuestas. Si se les derrota desastrosamente, intentarán esconderse o huir hacia el este. Los que lo hagan irán de la zona 17 a la 23, informarán a los hobgoblins y se unirán a ellos, con lo que deberás ajustar los enfrentamientos apropiados.)

**E. Cueva del ogro:** las personas que entren aquí notarán un olor fuerte, fétido y luego distinguirán algo que parece ser un enorme oso durmiendo en el suelo en la parte suroeste de la cueva. Se trata simplemente de la piel de un enorme oso que el ogro mató y usa como lecho, haciéndolo más cómodo amontonando hojas debajo. El ogro está sentado en la parte este de su guarida, y cualquier ruido lo atraerá sin duda a la batalla. Este enorme ogro tiene CA 4 debido a su espeso vello y a otra gruesa piel de oso que lleva encima para protegerse. Debido a su enorme fuerza, causa 3-12 (1d10+2) puntos de daño cuando alcanza a sus oponentes (CA 4, DG 4 + 1, pg 25, AT 1 alabarda, D 1- 10+2, MV 27(9) m, Salva G 4, ML 10, AL C). El ogro se ha hecho rico sirviendo como mercenario -generalmente en el bando de los goblins (y de sus temporales aliados, los hobgoblins), aunque también ha sido contratado de vez en cuando por los orcos y los gnolls. Correrá a ayudar a los goblins cuando le tiren el saco de monedas (ver 18, más arriba). Si alguien le ofrece una paga mayor -que pueda ver y tocar- hay un 90% de probabilidades de que lo coja y se vaya a su guarida (¡quedándose también el dinero de los goblins!).

**22.** El ogro está aquí sentado sobre una gran bolsa de cuero. En ella hay siete sacos grandes que contienen: #1: 287 monedas de plata; #2: un queso duro; # 3: 182 monedas de cobre y 91 de electrum; #4: 289 monedas de oro; #5: un barrilillo de coñac (valor: 80 monedas de oro); #6: 303 monedas de cobre; #7: 241 monedas de oro (¡en realidad son de plomo bañadas en oro y valen 1 de cobre cada una!).

Si los intrusos le ofrecen un soborno de 20 o más monedas de oro, el ogro les dejará marcharse en paz un 90 % de las



veces, pero si los vuelve a pillar, los intentará matar por mucho que le ofrezcan. Bajo un montón de huesos viejos, en la parte sureste de la cueva, hay 6 flechas mágicas + 1, una poción de invisibilidad, un pergamino mágico con 2 hechizos de clérigo –curar heridas leves y congelar movimientos.

**F. Guarida de los hobgoblins:** muy pocas veces son molestadas estas fieras criaturas por los merodeadores, pues la entrada a su guarida está guardada por una sólida puerta con barras que está en el fondo de la entrada a la cueva. Hay calaveras alineadas a lo largo de las paredes y varias de ellas están sujetas a la puerta de roble para destacar un aviso escrito en runas en común: “¡Entrad, nos alegrará teneros para cenar!” (que podría malinterpretarse como una cordial invitación a cenar...). Si se inspecciona cuidadosamente la puerta cerrada se tendrá una oportunidad entre 6, por cada persona que la examine, de detectar un mecanismo secreto que permite quitar la barra, que sujeta la puerta, desde fuera, con lo que se conseguirá franquearla. Si se abre a la fuerza, se necesitarán tres 1s seguidos (en un d6) para romper la barra, y el ruido alertará a la zona 26. Si se usa un hechizo de apertura para abrir la puerta, el ruido de la barra al caer será escuchado, pero los guardias no tendrán tiempo de reaccionar, con lo que los intrusos tendrán dos asaltos de tiempo antes de que lleguen los guardias.

**23. Sala común:** viven aquí 5 machos (CA 6, DG 1+1 pg 5 cada uno, AT 1 espada normal, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C) con d4 X 10 monedas de plata cada uno; 8 hembras (CA 7, DG “ pg 4 cada uno, AT , espada corta, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 7, AL C) con 2d6 monedas de plata cada una, y 3 cachorros que no combaten ni tienen tesoro. Unos mantones de tela y pieles sirven de camas, hay unos restos de mobiliario, un barril pequeño de cerveza, cubos, etc., todo sin valor. Los machos vigilan la puerta este que se comunica con la guarida de los goblins (D, más arriba) y están listos para luchar.

**24. Camara de torturas/sala de juego/ almacén de comida:** aquí hay 2 hobgoblins muy grandes y feos. Cada uno equivale a un monstruo con 2 + 1 dados de golpe, uno tiene 10 puntos de golpe y el otro 8, yambos llevan cotas de malla (CA 5). Uno tiene un látigo además de una espada, con lo que puede golpear a oponentes que estén hasta a 5 m, si consigue el tiro, el látigo hará caer a la víctima y la dejará paralizada durante 1-2 asaltos de combate. Sin embargo, una vez que entre en lucha cuerpo a cuerpo, no podrá hacer uso de su látigo y lo dejará a un lado. Cada uno de estos monstruos tiene una bolsa con 1 d6 monedas de cobre y otras tantas de plata, y electrum. El más grande tiene también un brazalete de plata que vale 135 monedas de oro. Custodian a 6 prisioneros que están encadenados a las paredes. En la habitación hay dos sillas, una mesa pequeña y un fuego en el centro con varios instrumentos de tortura. Las llaves de las cadenas de los prisioneros están colgadas de la pared en el rincón sureste. Los prisioneros son:

# 1: Un rollizo mercader, medio muerto que, según lo previsto, va a ser comido hoy en un banquete especial. Si se le rescata y se le lleva de vuelta a la FORTALEZA, el gremio

pagará una recompensa de 100 monedas de oro, concederá a los rescatadores el estatus honorífico de miembros del gremio y quedarán exentos durante un año de tasas, cuotas y demás cantidades que de otro modo cobraría el gremio.

# 2: Un orco (CA 7, DG 1, pg 4, AT arma, D según el arma, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C) que luchará gustosamente contra los goblins y hobgoblins, si se le da un arma (por supuesto, intentará huir de los aventureros a la primera oportunidad, llevándose lo que pueda consigo, e informando a sus compañeros del B [más arriba], de lo sucedido).

#3: Un hombre de armas (CA 9, G 1, P.9 5, AT 1 arma, D según el arma, MV 36(12) m, Salva G 1, ML 7, AL L) que servía como guardia al mercader. Se quedará al servicio de los rescatadores durante un año si se le ofrece, sólo por la comida y alojamiento, siempre que se le dé una armadura y armas.

#4: Una mujer normal, esposa del mercader, que está también destinada a la gran fiesta. Recompensará personalmente a sus rescatadores con una daga + 1 que tiene en su habitación en la FORTALEZA.

#5: Un gnoll loco (CA 9, DG 2, pg 9, AT 1 arma, D según el arma, MV 27(9) m, Salva G 2, MV 8, AL C), que saltará a coger un arma y atacará a sus rescatadores si es puesto en libertad. (Sólo causará 1-6 puntos de daño debido a su debilidad.) .

#6: Otro hombre de armas como el del #3, más arriba, que se comportará del mismo modo que su compañero.

**25. Sala común:** esta gran habitación sirve de comedor, sala de reunión y de banquetes a la tribu de hobgoblins. Hay muchos bancos y mesas dispuestos y todo este lugar está siendo preparado para la fiesta que se avecina. Hay 4 machos (CA 6, DG 1 + 1, pg 5 cada uno, AT 1 espada normal, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C), 5 hembras (CA 7, DG 1, pg 4 cada una, AT 1 espada corta, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 7, AL C) Y 9 cachorros (que no lucharán) trabajando aquí. Los machos tienen cuatro monedas de oro cada uno, las hembras 2d6 de plata. Sobre la mesa de honor hay un servicio de estaño que vale 25 m. o.

**26. Sala de guardia:** 6 hobgoblins de servicio (CA 6 ó 7, DG 1 + 1, pg 6 cada uno, AT 1 maza o 1/2 ballesta, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C), 3 con ballestas, que dispararán una vez para después dejarlas y tomar sus mazas para el combate cuerpo a cuerpo. Cada uno lleva 1d4 monedas de oro y otras tantas de plata y cobre. Si oyen a alguien golpeando la puerta, o caer la barra, todos menos uno se precipitarán inmediatamente a la entrada, mientras que el otro dará la alerta en la zona 27, y luego se reunirá con sus compañeros. Tardarán dos asaltos en alcanzar la entrada, y el sexto se les unirá en el cuarto asalto.

**27. Armería:** hay 3 hobgoblins de servicio aquí a todas horas del día (CA 5 debido a la cota de malla, DG 1 + 1, pg 6 cada uno, AT 1 espada normal, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C). Si se les avisa, dos se trasladarán a la puerta para organizar una emboscada, y el resto pasarán por la



entrada secreta (a la zona 31) para alertar al jefe. Cada guardia tiene 2d4 monedas de plata y otras tantas de electrum. En la habitación hay lo siguiente:

- 1 coraza de tamaño humano 1 coraza de tamaño enano
- 3 cotas de malla de tamaño humano
- 2 cotas de malla de tamaño elfo
- 7 armaduras de cuero de tamaño humano
- 11 escudos 6 dagas
- 1 hacha de guerra 4 mazas
- 3 espadas
- 2 arcos (cortos) 1 arco largo
- 13 ballestas
- 11 veintenas de flechas (14 con cabeza de plata)
- 9 veintenas de pivotes para ballestas 51 lanzas
- 19 alabardas
- 42 cascos de varios tamaños

Los artículos como las armaduras están de pie o colgados de armeros. Las armas están en cofres, en ganchos o en armeros.

**28. Almacén:** las mercancías robadas a los estúpidos goblins se guardan aquí hasta que se necesiten más arriba. Habrá un saja guardia de servicio aquí a todas horas (CA 6, DG 1 + 1, pg 5, AT 1 espada normal, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C). Tiene 2d8 monedas de electrum. (Si el grupo no se ha encontrado todavía con los hobgoblins ladrones, estarán también aquí: 4 hobgoblins (CA 6, DG 1 + 1, pg 6 cada uno, AT 1 espada normal, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C) cada uno lleva 1d4 monedas de oro.

**29. Sala de guardia:** hay dos guardias hobgoblins con ballestas apostados aquí (CA 7, DG 1 + 1, pg 6 cada uno, AT 1 espada normal o 1/2 ballesta, D 1-8 ó 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C). Con ellos están dos hembras que también combatirán (CA 7, DG 1, pg 4 cada una, AT 1 garrote, D 1-4, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 7, AL C). Los machos tienen 2d6 monedas de plata y otras tantas de cobre, las hembras no tienen tesoro. Hay dos camas de campaña, un banco, una banqueta y una gran caja (llena de ropa mugrienta) en la habitación. Si los atacantes son descubiertos, una de las hembras alertará a la zona 30, la otra a la 31 y luego ambas trabarán combate.

**30. Habitación del jefe hobgoblin:** esta gran y horrible criatura (CA 2 con coraza y escudo, DG 5, pg 22, AT 1 espada normal, D 1-8+2 por fuerza y habilidad, MV 27(9) m, Salva G 5, ML 10, AL C) tiene 5 monedas de platino y 31 de oro en su bolsa. Lleva un cinturón de plata y tachonado de gemas (que vale 600 monedas de oro). Con él están 4 grandes hobgoblins hembra, que equivalen cada una a un macho (CA 6, DG 1 + 1, pg 6 cada una, AT 1 espada normal, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 10, AL C) y que tienen cada una 2d6 monedas de oro. La habitación está atestada de muebles y porquerías—de ningún valor real, a excepción de una caja de hierro que contiene unas raídas pieles de animales con un doble fondo que guarda 25 monedas de platino, 200 de oro, 115 de electrum y 400 de plata, más una gema de 100 monedas de oro y una poción de veneno— Entre el montón de leña que hay junto a la chimenea (rincón sureste) está escondida una varita de paralización, pero sólo le quedan 7 cargas.

**31. Sala de guardia:** 4 hobgoblins (CA 5 con cota de malla, DG 1 + 1, pg 5 cada uno, AT 1 espada normal, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C), cada uno con 2d6 monedas de electrum, plata y cobre. Están alerta contra el posible peligro, y si lo advierten; pasarán a avisar a las zonas 29, 30 y/o 27, según corresponda. La habitación está bastante vacía, pues sólo tiene 2 jergones, 1 taburete y un gran barril de agua.

(Nota para el DM: como de costumbre, las pérdidas entre los hobgoblins no pueden ser respuestas en el transcurso normal del juego, que representa un período de tan sólo varios días o semanas de acción. Los hobgoblins son bastante avisados y están bien organizados y alerta. Si se mata a su jefe, lo normal es que traten de escapar con vida, a menos que sus oponentes sean mucho más débiles e inferiores. Los supervivientes pasarán a reforzar el bando de los goblins del D, más arriba, a menos que sus atacantes sean muy peligrosos y los hobgoblins se den cuenta de que toda la zona de las Cuevas está en peligro)

**G. La caverna evitada:** incluso los habitantes normales de esta zona, incluido el ogro, se apartan de aquí, pues las criaturas que aquí viven son especialmente peligrosas. Cualquier criatura lo suficientemente estúpida como para aventurarse a pasar por aquí de noche se convierte en una fácil presa. Se puede sentir una horrible tensión cuando se penetra en la zona de la cueva.

**32. Galería vacía:** el hedor de este lugar es terrible. Hay huesos y cadáveres en descomposición esparcidos entre restos de hojas y ramas. Si se lleva a cabo una inspección a fondo, los aventureros encontrarán una moneda en cada asalto: 1 ... 2 = 1 de cobre, 3 - 4 = 1 de plata, 5 ... 6 = 1 de electrum. ¡El ruido de la búsqueda puede atraer visitantes! Tira y consulta la siguiente tabla para determinar el encuentro:

1: Oso lechuza del 34 más abajo.

2: 2-12 ratas gigantes (CA 7, DG 1/2, pg 2-cada una, AT 1, D 1-3 más enfermedad, MV 36(12) m, Salva G 1, ML 8).

3: Cieno gris del 33, más abajo.

4-6: Nada es atraído por el ruido.

**33. Estanque poco profundo:** esta porción de la caverna está muy húmeda, y todas las paredes y el techo relucen con el agua. Hay un gran estanque de agua poco profundo (como se muestra), donde nadan unos pocos peces, blancos y ciegos. En el agua hay una copa con joyas incrustadas que tiene un valor de 1.300 monedas de oro. El lugar está ocupado por 3 monstruos de cieno gris (sólo 2 si ya se han enfrentado a uno en la zona 32). Cada uno causa 1-8 puntos de daños en el primer asalto, a menos que ataquen desde arriba, puesto que la mitad del daño se empleará para destruir completamente la protección de pies y piernas de la víctima. De ahí en adelante, los ataques causarán 2-16 puntos de daño, igual que los que sean desde el techo. (CA 8, DG 3\*, pg 15 cada uno, AT 1, D 2-16, MV 3(1) m, Salva G 2, ML 12, AL N.) Los dos que estarán siempre en este lugar son el del borde sur del estanque y el que está en el techo, en la parte suroeste de la zona. Sólo hay una oportunidad entre 20 de darse cuenta de la presencia de cada uno, a menos que se emplee un mástil para tantear



el terreno de alrededor del estanque o si dos o más antorchas se emplean para iluminar completamente el techo. El tercer monstruo, si se encuentra en la cueva, estará en el techo, a la izquierda de la entrada.

**34. Madriguera del oso-lechuza:** el oso lechuza (CA 5, DG 5, pg 30, AT 2 garras/1 mordisco, D 1-8/1-8/1-8, MV 36(12) m, Salva G 3, ML 9, AL N) duerme en la parte más al sur de esta madriguera, digiriendo el gnoll que cogió al amanecer. Si se le molesta, la bestia rugirá y se precipitará al exterior, dando zarpazos y dentelladas, causando 1-8 puntos de daño por golpe y pudiendo atacar 3 veces por asalto, esto es, 1 zarpazo, luego el otro y una dentellada con su pico dentado. No tiene tesoro, pero entre los muchos palos y huesos sobre los que duerme, hay un tubo de hueso (una oportunidad entre 6 para encontrarlo por cada persona que registre el montón; se hará la comprobación una vez por asalto) con un pergamino de protección contra muertos vivientes.

**H. Guarida de los bugbears\*:** el grupo de bugbears no es numeroso, pero su bajo número se compensa con su fuerza y destreza. Hay carteles junto a la entrada a la nueva, escritos en kobold, orco, goblin, etc. Cada uno dice: "Seguridad y reposo para todo humanoide que entre, ¡Bienvenidos! (entrad y presentaos al primer guardia a la izquierda para que se os dé una comida caliente y se os asigne una cama)."

**35. Sala de guardia:** 3 bugbears\* (CA 5, DG 3 + 1, pg 11 cada uno, AT 1 espetón, D 1 - 6 + 1, MV 27(9) m, Salva G 3, ML 9, AL C) con 2d10 monedas de oro cada uno. Estas criaturas están perezosamente sentadas en taburetes alrededor de un humeante brasero cuyas brasas sirven para tostar unos pedazos de carne ensartados en espetones. Ignorarán sus mazas enormes cuando entren los intrusos, cogiendo en su lugar los espetones con la comida. Aunque no hablan el común, cogerán los espetones y omerán un trozo de carne, y luego se los ofrecerán a los aventureros -y repentinamente los usarán como espadas para dar el primer golpe (icon un + 2 para dar por sorpresa!) a menos que las víctimas estén muy alerta. Hay dos camastros y un gran gong en la habitación. Si les va mal en la batalla, uno de los monstruos golpeará el gong para prevenir al resto del complejo de cuevas.

**36. Habitación del jefe:** este duro y viejo bugbear equivale a un ogro (CA 5, DG 4 + 1, pg 18, AT 1 alabarda, D 1 - 10 + 2, MV 27(9) m, Salva G 4, ML 9, AL C). Tiene una bolsa con una llave, 29 monedas de platino, y 3 gemas de 50 mo. Hay una bugbear hembra junto a él que equivale a un macho (CA 5, DG 3 + 1, pg 12, AT 1 lanza, D 1 - 6 + 1, MV 27(9) m, Salva G 3, ML 9, AL C). Lleva unos pendientes de oro que valen 100 mo. Los muebles de la habitación están maltratados y son bastos, pero hay varios trozos de seda entre las telas que sirven de cama; en total se podrán encontrar 6 que luego podrán ser vendidos por 20 mo cada uno. Hay un cofre gris encajado en un nicho cercano al techo y que sólo se podrá descubrir si se lleva a cabo una inspección cuidadosa de la habitación. Contiene 1.462 monedas de plata, una estatua de 15 kg de alabastro y marfil (que vale 200 mo) y dos pociones

de curación (que se romperán si se trata bruscamente el cofre). Se necesitarán 3 ó 4 personajes fuertes para bajar el cofre con suavidad. Hay un hacha de mano + 1 en la pared y, si el jefe tiene la oportunidad, la descolgará y la lanzará primero, luego se preparará para el combate cuerpo a cuerpo. Conoce la existencia de la puerta secreta, es su camino de huida en las situaciones desesperadas.

**37. Habitación del botín:** la pesada puerta está cerrada y la llave se encuentra en la bolsa del jefe (36, más arriba). Dentro hay un escudo + 1, que se usa como bandeja para sostener un montón de hierbas secas (nébeda, que gusta especialmente a estos hobgoblins en particular), varias cajas y embalajes con comida seca o salada de alta calidad, una pila de pieles, tres barriles de ale, 1 tonel de vino, y un barrillito de aceite (con una capacidad de 20 frascos). (Si se vende todo menos el escudo y el aceite en la FORTALEZA, el precio ascenderá a 400 monedas de oro.) Al romper el cerrojo o la puerta, se atraerá a los guardias del 35 y al jefe y su compañera desde el 36.

**38. Sala común:** 3 machos (CA 5, DG 3 + 1, pg 12 cada uno, AT 1 hacha de guerra, D 1-8 + 1, MV 27(9) m, Salva G 3, ML 9, AL C) con 2d6 monedas de oro y otras tantas de plata, 7 hembras (CA 6, DG 2, pg 8 cada una, AT 1 garrote, D 1 - 4 + 1, MV 27(9) m, Salva G 2, ML 8, AL C), y tres jóvenes bugbears (CA 7, DG 1, pg 3 cada uno, AT 1 garrote, D 1 - 4, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 7, AL C) viven aquí. Hay montones de ropa de cama y viejos vestidos aquí y allá. Hay una urna de plata, ennegrecida por la ceniza, que vale 175 mo cerca de la chimenea, pero sólo si se examina atentamente se descubrirá su auténtico valor.

**39. Sala de guardia:** hay 2 machos vigilando aquí (CA 5, DG 3 + 1, pg 10 cada uno, AT 1 alabarda, D 1 - 10 + 1, MV 90(9) m, Salva G 3, ML 9, AL C) con 2d8 monedas de oro cada uno, y 3 hembras (CA 6, DG 2, pg 7 cada una, AT 1 garrote, D 1-4+1, MV 27(9) m, Salva G 2, ML 8, AL C); cada una tiene 1d10 monedas de oro. Todos tienen una lanza además de las armas normales, con lo que pueden lanzarlas primero y luego atacar normalmente en combate cuerpo a cuerpo. Estos bugbears atienden a los esclavos a la vez que ayudan a proteger la entrada de su guarida. Hay esteras que sirven de cama, un banco, una mesa larga, un cubo de agua y sacos de comida esparcidos por toda la habitación. Las llaves de las habitaciones 40 y 41 están en la pared opuesta a las escaleras. Los dos corredores que conducen a los calabozos de esclavos están llenos de sacos de comida y pequeñas cajas y barriles de provisiones y vino aguado.

**40. Calabozo para los esclavos:** la puerta de hierro está asegurada con una barra, una cadena y un pesado candado. El suelo de la habitación está cubierto de paja, hay también un cubo y los siguientes esclavos: 3 kobolds (CA 9, DG 1/2, pg 2 cada uno, AT O, MV 27(9) m, Salva HN, ML 6, AL C), 1 goblin (CA 9, DG 1 - 1, pg 3, AT O, MV 27(9) m, Salva HN, ML 7, AL C), 4 arcos (CA 9 DG 1, pg 5 cada uno, AT O, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C) y 2 humanos (CA 9, G 1, pg 4 cada uno, AT O, MV 36(12) m, Salva G 1, ML 7, AL a la elección del





DM). Puedes poner 1 enano (CA 9, E 2, pg 12, AT O, MV 27(9) m, Salva E 2, ML 8, AL L) Y 2 elfos (CA 9, EF 1, pg 7 cada uno, AT O, MV 36(12) m, Salva EF 1, ML 8, AL L) en lugar de 2 de los kobolds y uno de los arcos. Están encadenados a la pared con una cadena corriente y un gran candado. Todos lucharán contra los bugbears si se les proporcionan armas (considéralos GA 9 a menos que se les ofrezcan escudos o armaduras). Los humanos prestarán servicio en las mismas condiciones que los de F.24, más arriba. El enano y los elfos, si decides usarlos, pueden acceder a cooperar con los aventureros mientras se hallen en la zona de las Cuevas. Las demás criaturas desertarán a la primera oportunidad.

**41. Calabozo de esclavos:** otra puerta cerrada con una barra, cadena y candado mantiene encerrados a los siguientes esclavos: 3 hobgoblins (CA 8, DG 1 + 1, pg 6 cada uno, AT O, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C), 2 gnolls (CA 8, DG 2, pg 9 cada uno, AT O, MV 27(9) m, Salva G 2, ML 8, AL C), 1 bugbear (rebelde) (CA 7, DG 3 + 1, pg 14, AT O, MV 27(9) m, Salva G 3, ML 9, AL C) y 1 humano enorme -parece un salvaje-, con poderosos músculos, con el pelo y la barba largos, y ojos fijos. Es un héroe (un guerrero de 4." nivel). Su fuerza 18 y el + 1 por su nivel le dan un bono total de + 4 "para dar" y + 3 en el daño (CA 9, G 4, pg 24, AT 1 arma, D según el arma + 3, MV 36(12) m, Salva G 4, ML 10, AL N). (Tiene tendencia a sufrir crisis de locura sanguinaria debido a su esclavitud, si está armado y en combate ipuede, en un 50 % de las veces, golpear a un compañero en vez de a un enemigo en su ansia de matar!) Si son liberados, estos esclavos intentarán huir, aunque atacarán a los bugbears que se les interpongan en su fuga. Hay dos excepciones: el bugbear odia a sus congéneres y luchará contra ellos o cualquier otro habitante de la zona; seguirá haciéndolo mientras el grupo permanezca aquí. El héroe es una persona malvada; una vez obtenga armas, y cuando se le pase la locura de la batalla, matará a los aventureros que le liberaron, para quedarse su tesoro, o bien robará lo más

valioso que haya y se fugará -pero sólo si sabe que el grupo es demasiado fuerte para él.

(Nota para el DM: hay 2 bugbears que han salido de caza, y que volverán con un cadáver humano y 83 monedas de oro en día siguiente al que los aventureros entren en la guarida bugbear. Serán apostados como guardias en el 35, si se les necesita. Sus características son las mismas que los guardias de allí. Los bugbears se quedarán en su zona hasta que mueran todos, menos el jefe que pedirá ayuda al minotauro en el I)

**I. Cuevas del minotauro.** este laberinto da cobijo a gran cantidad de horrores, pero el peor es un minotauro, diabólicamente inteligente, que vive aquí. En cuanto los aventureros entren aquí, se sentirán ligeramente mareados -los efectos de un poderoso hechizo que les hará perder todo sentido de la orientación.

El minotauro accederá a ayudar a los bugbears contra los invasores si le obsequian con un esclavo humano cada tres días de servicio -por supuesto, el esclavo es devorado en ese espacio de tiempo. El minotauro sólo guarda los tesoros más selectos, y lanza el botín no deseado, para quien por casualidad lo encuentre, a la boca del laberinto.

(Notas para el DM: puedes hacer que los jugadores encuentren unas cuantas monedas de poco valor, equipo normal, armas, o armadura a la entrada. Pasados 9 m de la boca de la cueva, un hechizo de confusión de la orientación (un hechizo especial) empezará a surtir efecto, con lo que debes empezar a despistarles dándoles direcciones falsas, por ejemplo, sureste en vez de noreste, este en lugar de oeste, etc. No dudes en conducirles dos veces por el mismo pasillo, como si fuera una nueva dirección, ése es el efecto que le hechizo les provoca. Puedes permitir que el personaje que está haciendo el mapa



intente conseguir un tiro de salvación de 19 ó 20 para vencer el efecto cada dos turnos.)

**42. Cueva de las estirges:** hay 13 de estos monstruos voladores aquí (CA 7, DG 1 \*, pg 3 cada uno, AT 1 pico con + 2 para dar, D 1-3 + especial, MV 9(1) m/54(18) m volando, Salva G 1, ML 9, AL N). Si alcanzan a su oponente, las estirges empezarán a chupar sangre de ahí en adelante, causando 1-4 puntos de daños en cada asalto debido a la pérdida de sangre, hasta que la víctima muera o los monstruos caigan muertos. Al minotauro le encanta cazar y comerse a estas criaturas, por lo que le evitan. Están bastante hambrientas, aún es más, el hambre puede (90 % de probabilidades) que les haga estar chillándose y silbándose unas a otras, cosa que evitará que el grupo se vea sorprendido. No tienen tesoro.

**45. El minotauro:** este enorme monstruo tiene una CA 4 debido a una gran cota de malla que lleva, y lleva una lanza + 1. Cuando ataca la primera vez, el minotauro (CA 4, DG 6, pg 35, AT 1 lanza mágica + 1 ó 1 cornada/1 mordisco, D 1-6+3 ó 1-6/1-6, MV 36(12) m, Salva G 6, ML 12, AL C) correrá al ataque blandiendo su lanza causando 4-9 (1d6 + 3) puntos de daño, debido a su fuerza. Al siguiente asalto dará una cornada y morderá haciendo 1d6 puntos de años con cada ataque certero. El minotauro sólo puede usar su lanza o sus cuernos y boca.

Cuando los intrusos penetren en esta zona, el minotauro se moverá inmediatamente para atacar. Conoce el área tan bien, que el único escape que tienen las víctimas es a través de la puerta secreta que da a la zona 36, o bien salir corriendo del lugar y encaramarse a un gran árbol.



**43. Escarabajos de fuego:** 3 de ellos habitan en esta zona: (CA 4, DG 1 + 2, pg 7 cada uno, AT 1 mordedura, O 2-8, MV 36(12) m, Salva G 1, ML 7, AL N). También están hambrientos y se precipitarán a atacar a cualquier persona que entre aquí. No tienen tesoro, pero las dos glándulas que están sobre sus ojos, y la de su abdomen, despedirán una luz roja, en un radio de 3 m, durante 1-6 días después de muertos los escarabajos.

**44. Escarabajos de fuego:** hay 2 de estas criaturas aquí, idénticas a las del 43, más arriba.

En la cueva donde vive el minotauro hay una serie de calaveras y huesos dispuestos de manera que forman diseños decorativos. La puerta secreta es en realidad un bloque de piedra que necesitará la fuerza de no menos de 3 manos para ser desplazada. (Se podrá detectar si se examinan cuidadosamente las paredes, pero para indicar que un personaje se ha dado cuenta de cómo moverla se necesitará sacar un uno en un dado de seis caras. Todo el tesoro del minotauro está detrás de este bloque de piedra. Se compone de:



1 cofre cerrado con llave (con una aguja envenenada en la cerradura) contiene 930 monedas de oro y 310 de electrum  
 1 bastón de curación  
 1 coraza + 1 de tamaño humano (o de elfo, a tu elección)  
 1 pequeño cofre cerrado con llave contiene 3 botellas de pociones (forma gaseosa, curación, crecimiento)  
 1 cofre cerrado con llave contiene 3 joyas que valen 1.600, 900 y 600 monedas de oro, respectivamente.

**J. Guarida de los gnolls:** la entrada a este lugar es una pequeña cueva, y sólo al fondo se podrá ver la piedra que ha sido trabajada. Si los aventureros llevan una luz o hacen mucho ruido, los guardias (46) estarán sin duda alertas y preparados.

**46. Sala de guardia:** hay siempre 4 gnolls de servicio aquí (CA 5, DG 2, pg 9 cada uno, AT 1 arco largo o 1 lanza, D 1 - 6 + 1, MV 27(9) m, Salva G 2, ML 8, AL C). Dos de ellos tienen arcos y disparan a los intrusos hasta que se traba el combate cuerpo a cuerpo; en este momento correrán a pedir ayuda mientras los otros dos luchan. Cada gnoll tiene 1 d8 monedas de electrum, así como de plata y cobre.

**47. Sala de guardia:** hay 3 machos apostados aquí (CA 5, DG 2, pg 8 cada uno, AT 1 lanza, D 1 - 6 + 1, MV 27(9) m, Salva G 2, ML 8, AL C), junto con 5 hembras (CA 6, DG 1 + 1, pg 5 cada una, AT 1 espada corta, D 1 - 6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C). Estarán preparados para luchar inmediatamente. Los machos tienen 1 d6 monedas de oro cada uno, las hembras tienen 1 d4. Hay unos cuantos muebles toscos repartidos por la habitación, ropa de cama amontonada, un tonel de agua en el rincón sureste y varias pieles y cueros por las paredes (una de aquéllas es una valiosa capa cebellina\* que vale 450 mo).

**48. Habitación cerrada:** esta habitación es a la vez almacén y armería. Además de las provisiones de costumbre, hay 7 escudos, una cota de malla para enanos, 12 hachas de mano, 3 arcos largos, 5 carcajes de flechas (20 en cada uno), y 1 espada + 1 maldita. Un barril de ale extraordinario está goteando, y el olor tentará a los aventureros a probarlo. Es, en efecto, tan bueno, que hay cinco oportunidades entre seis, por cada vez que se pruebe, de quedarse dando tragos durante los 1-4 turnos siguientes. (Si esto ocurre, asegúrate de hacer que los aventureros implicados canten, hagan ruido y se comporten estúpidamente. Sus ataques tendrán un -2 para dar, y esto continuará durante tantos turnos como pasaron bebiendo, esto es 1-4.)

**49. Sala común:** este lugar cobija a la tribu gnoll: 6 machos (CA 5, DG 2, pg 8 cada uno, AT 1 espada normal, D 1 - 8 + 1, MV 27(9) m, Salva G 2, ML 8 AL C), 11 hembras (CA 6, H D 1 + 1, pg 5 cada una, AT 1 espada corta, D 1-6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 8, AL C), y 18 cachorros que no pelean. Los machos tienen 1 d6 monedas de electrum y otras tantas de plata, las hembras tienen 1 d1 O monedas de plata cada una. La habitación está llena del habitual desorden de muebles inútiles.

**50. Habitación del jefe gnoll:** el jefe gnoll (CA 3 debido a las piezas de coraza que lleva, DG 3, pg 17, AT 1 alabarda, D 1 - 10 + 2 por fuerza, MV 27(9) m, Salva G 3, ML 10; AL C), sus dos hijos (CA 4, DG 2 + 1, pg 10 cada uno, AT 1 espada de dos manos, D 1 - 10 + 1 por fuerza, MV 27(9) m, Salva G 2, ML 10, AL C) Y 4 gnolls hembra (CA 6, DG 1 + 1, pg 5 cada una, AT 1 espada corta, D 1 - 6, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 9, AL C) esperan en esta habitación. El jefe tiene un par de brazaletes de plata que valen 50 monedas de oro cada uno, y hay 39 monedas más en su bolsa. Sus hijos tienen 1 d1 O de oro y las mismas de electrum y plata. Cada hembra lleva al cuello una cadena de plata que vale 30 monedas de oro, además de las 2d6 monedas de electrum que cada una tiene. El mobiliario es tosco y está en mal estado. Hay 200 monedas de cobre, 157 de plata, 76 de electrum y 139 de oro escondidas en una gran vasija de metal bajo una de las losas de la chimenea.

La puerta y el pasadizo secretos que dan a la zona K. 63, son desconocidos para todos. Justo a la entrada está el esqueleto de un humano ladrón, con una pierna rota, que debió morir al intentar escapar por la puerta secreta. La armadura de cuero y sus armas están en tal estado que resultan inutilizables, pero en una bolsa que pende de su cintura hay 12 gemas que valen 50 mo cada una, y las botas élficas que cubren sus pies están aún en buenas condiciones.

(Nota para el DM: Las pérdidas entre los gnolls no se pueden reponer. Están en vaga alianza con los orcos, por lo que, si hay supervivientes, se refugiarán en la zona de los orcos y viceversa. Si quieres, puedes permitir que el jefe consiga escapar de sus enemigos por la chimenea de esta zona.)

**K. Santuario del Caos malévolo:** una suave y extraña corriente de aire sale de la boca de 6 m que da entrada a estas cuevas. El trillado camino que atraviesa el bosquecillo de árboles anormalmente retorcidos y frondosos produce en los que lo recorren un misterioso sentimiento de incomodidad, y en cuanto entran en la boca de la cueva, una débil percepción de la acechante malignidad invadirá sus sentidos. Más allá de la entrada, se ven unas capas rojas entrelazadas con vetas negras e hinchadas en las paredes de roca tallada a mano. Reina un silencio de muerte en los anchos pasillos y en las habitaciones. Aunque los aventureros guarden absoluto silencio y permanezcan atentos, apenas podrán percibir, de vez en cuando, un débil gemido y un agudo sonido de goteo.

Los suelos son lisos y están desgastados por el continuo paso de fieles que frecuentan este lugar. Las pisadas de los intrusos resonarán alarmante mente en estos pasillos abovedados (la posibilidad de ser descubiertos es de + 2), y se deben tomar todas las precauciones para amortiguar tales sonidos si el grupo quiere mantener la esperanza de no ser descubierto hasta que ellos elijan. Un ruido continuado atraerá a un grupo de guardias zombies a investigar:

8 zombies: (CA 8, DG 2, pg 8 cada uno, AT 1 hacha de guerra, D 1 - 8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 12, AL C). Estos horribles monstruos van vestidos con sucios uniformes a rayas



rojas y negras. Llevan hachas de guerra parecidas a cuchillos de carnicero. (Todos llevan un amuleto de protección contra la expulsión, de manera que para el clérigo que intente expulsarlos los deberá considerar necrófagos en vez de zombies.)

**51. Pasadizo lleno de cantos rodados:** se han colocado aquí toda clase de enormes piedras y cantos rodados con el fin de bloquear este túnel. Serán necesarios 100 turnos de esfuerzo humano para abrirse el espacio suficiente para pasar de uno en uno a la zona siguiente. (Puedes elegir entre hacer que dé a algún sitio hacia el sureste de las Cuevas del Caos, o bien hacerla hasta la Cueva de lo Desconocido. Si optas por este último caso, deberás, por supuesto, preparar el mapa de zona subterránea apropiado y llenarlo de monstruos y tesoros.)

**52. Sala de los esqueletos:** esta extraña sala de audiencias tiene en su parte sur, una tarima con una especie de trono adornado con 4 grandes gemas rojas (500 mo cada una). Por lo demás está vacía con la excepción de una docena de esqueletos, vestidos con restos de cota de malla, que llevan unos escudos abollados y unas cimitarras (espadas) oxidadas, que están apoyados en las paredes. Estos guardias no se mueven y cualquier intento de expulsarlos nada más entrar no tendrá efecto porque, obviamente, no están animados. Sin embargo, en cuanto los intrusos toquen el estrado o la silla parecida a un trono, estos monstruos cobrarán vida y empezarán a moverse desde sus posiciones en cada pared de la habitación. Todos llevan un amuleto de protección contra la expulsión, con lo que un clérigo deberá expulsarlos como si fueran zombies (CA 7, DG 1, pg 3 cada uno, AT 1 cimitarra, D 1-6, MV 18(6) m, Salva G 1, ML 12, AL C). No tienen tesoro.

Cuando todos los esqueletos sean vencidos, será un asunto fácil el sacar los cuatro granates (gemas) del respaldo de la silla.

**53. Sala de guardia:** siempre habrá 8 zombies (CA 8, DG 2, pg 8 cada uno, AT 1 hacha de guerra, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 12, AL C), acechando y en silencio, a los que hay que expulsar como a necrófagos a causa de sus amuletos de protección contra la expulsión. Habrá 4 a cada punta de la habitación. Cualquiera que entre aquí y no esté vestido con el hábito del templo (ver zona 54, más abajo), o no tenga un amuleto idéntico a los que llevan los muertos vivientes que hacen guardia y los sacerdotes, será atacado inmediatamente.

**54. La habitación de los acólitos:** aquí hay 4 acólitos (clérigos del primer nivel): (CA 5, C 1, pg 4 cada uno, AT 1 maza, D 1-6, MV 36(12) m, Salva C 1, ML 8, AL C), todos vestidos con ropaje de color rojo óxido, con capuchas negras. Bajo estas ropas todos llevan cotas de malla y una maza colgada de sus cinturones. Cada uno tiene 10 monedas de oro en su bolsa, y el jefe lleva un amuleto de protección contra el bien. Este amuleto rodea a quien lo lleva con una barrera mágica. Sirve para proteger en cierto modo contra los ataques del bien (de monstruos de cualquier alineamiento distinto al de el que lleva el amuleto), añadiendo 1 al tiro de salvación del que lo lleva y sustrayendo 1 del tiro de golpe de esta clase de oponente. El hechizo también protege contra los ataques de monstruos encantados (o sea, mágicos como las gárgolas,

pero no contra los disparos de proyectil de tales criaturas. La habitación contiene cuatro camastros, un brasero, una mesa, cuatro banquetas, un armario para la ropa, un cubo de agua, un cubo de desperdicios y un jarro de vino con cuatro copas, no hay nada de valor.

**55. Capilla del Caos malévolos:** Este lugar está hecho de piedra roja, el suelo es un mosaico de cuadros rojos y negros. La pared sur está cubierta con un enorme tapiz que muestra un paisaje negro, árboles desnudos y unas siluetas negras inidentificables, pero, aun así, pavorosas que sostienen en el aire una figura humana que se debate. Un cielo gris, rasgado de finas nubes púrpuras, y una luna rojo sangre, que parece una calavera, observa la escena con una maliciosa mirada. Cuatro pilares negros soportan el techo abovedado a unos 8 m de altura. Entre estas columnas, justo enfrente del tapiz, hay un altar hecho de una roca negra con vetas rojas, tallado toscamente y manchado de sangre seca. Sobre el altar hay cuatro vasijas de bronce antiguas -un cuenco poco profundo, un par de copas, un aguamanil\* y una jarra sin asas. También están manchados de sangre, pero salta a la vista de que son muy valiosos. (Cada copa vale 1.000 mo, y cada uno de los demás instrumentos 2.000 mo, pero se trata de reliquias maléficas, el que las posea no se deshará de ellas de ningún modo, ni las venderá, ni dejará que nadie las toque.) Cada vez que un personaje toque uno de estos objetos, el DM deberá indicarle que intente un tiro de salvación contra la magia con una penalización de -2. Si consigue el tiro, sentirá una "sensación de mal intenso" alrededor del objeto, y puede que decida dejarlo voluntariamente. Si no consigue el tiro de salvación, caerá rápidamente bajo la influencia del conjuro maléfico y, en el transcurso de 6 días, se convertirá en un servidor del caos y del mal, y regresará a esta capilla para devolver las reliquias y se quedará aquí, como un guardián, para siempre. Si alguien intenta destruir estas reliquias, sonará la gran campana (ver 58, más abajo) y los habitantes del templo llegarán corriendo en tres asaltos. Si se lanza un hechizo de detectar mal sobre estos objetos, despedirán una desagradable luz morada que les hará odiosos para cualquier personaje bueno. Si se hace un conjuro de desvanecimiento de magia y luego uno de bendición sobre el personaje que haya cogido los objetos, hay un 60 % de probabilidades de quitarle la malignidad el primer día, 50% el segundo, 40% el tercero, 30% el cuarto, 20% el quinto y 10% el sexto. ¡No se podrá salvar al personaje de ningún otro modo!

**56. Habitación de los adeptos:** aquí hay 4 adeptos (clérigos del 2.º nivel), todos vestidos con túnicas negras con capuchas burdeos (CA 3, C 2, pg 8 cada uno, AT 1 maza, D 1-6, MV 36(12) m, Salva C 2, ML 8, AL C). Llevan corazas bajo las vestiduras y cada uno empuña una maza. Tienen cadenas de cobre alrededor del pecho (valen 40 mo cada una) con unos broches de hueso con forma de calavera. En cada una de sus bolsas hay 20 mo y 5 de platino, y todos llevan amuletos de protección contra el bien (54), que hace que su clase de armadura baje a 2 contra criaturas del bien. El primero y el segundo tienen hechizos de causar heridas leves (causan 2-7 puntos de daño a la criatura que toquen), el tercero un hechizo de luz y el cuarto uno de causar temor (si se falla el tiro de salvación contra Hechizos provocará una huida aterrorizada durante un turno. Para afectar a una criatura, hay que



conseguir un tiro "para dar" normal). Si pueden, usarán los hechizos primero, antes de entrar en combate con las armas. En la habitación hay cuatro camas, cuatro mesillas pequeñas, una mesa, cuatro sillas, cuatro arcones roperos y varios libros y pergaminos de naturaleza maligna -nada de valor-. Sin embargo, sobre la mesa hay unos platos y unas jarras de cobre (peso total 300 monedas) de excelente artesanía que valen 175 mo (Si el grupo decide destruir los escritos malignos, deberán recibir 600 puntos de experiencia adicionales por hacerla, a menos que ellos mismos sean malignos, en cuyo caso se les deberán otorgar los puntos si deciden quedarse estas obras para leerlas.) Si se les amenaza peligrosamente, estos clérigos malévolos, intentarán huir y alertar a su amo tocando la gran campana (58).

**57. Sala de los guerreros muertos vivientes:** hay cuatro filas de muertos vivientes, dos de 10 esqueletos cada una, y dos con 10 zombies. La primera de cara al sur y la segunda de cara al norte.

Veinte esqueletos: (CA 6 debido a despojos de cota de malla y escudos, DG 1, pg 3 cada uno, AT 1 espada corta, D 1-6, MV 18(6) m, Salva G 1, ML 12, AL C), se les expulsa como a zombies.

Veinte zombies: (CA 5 por cota de malla, DG 2, pg 8 cada uno, A T 1 hacha de guerra, D 1-8, MV 27 (9) m, Salva G 1, ML 12, AL C), a efectos de expulsión se les considerará necrófagos.

Cuando suena la gran campana de hierro del 58, más abajo, los esqueletos avanzarán desde la puerta sur de la sala hasta el templo (58) para alinearse en la pared sur, mientras que los zombies saldrán con torpes pasos por la puerta norte para formar en la pared norte del templo. Si los intrusos entran en la

habitación 57, están en el pasillo que conduce al templo o en el mismo templo, se verán atacados por estos guerreros muertos-vivientes. Si llevan las túnicas y amuletos apropiados, podrán evitar el ataque, a menos que los monstruos actúen bajo las órdenes del clérigo principal. No tienen tesoro.

**58. Templo del Caos malévolo:** este enorme espacio tiene un techo arqueado de unos 9 m o más de altura. El suelo es de piedra negra pulida y tiene dibujos ondulados de vetas rojas por toda la superficie. Las paredes cubiertas con tapices y todo el techo son de una roca negra y opaca, mientras que la pared oeste es de una piedra roja translúcida que parece ser una sola pieza, tan pulida que refleja los objetos. Hay una gran campana de hierro junto al punto de entrada, con un par de mazos al lado de sus soportes. En el sur hay varios bancos largos. Al oeste hay tres altares de piedra, el que está más al norte es totalmente negro, el del centro tiene vetas rojas y negras, y el último es rojo con manchas negras. En la parte oeste del templo hay un estrado de piedra negra, con cuatro sillas pequeñas en el nivel inferior y un gran trono sobre la plataforma. Las sillas están hechas de huesos, y el trono de marfil está adornado con oro y piedras preciosas rojas y negras (las 10 piedras negras valen cada una 100 monedas de oro, las 10 rojas valen cada una 500 monedas de oro, y hay una gran gema roja que vale 1.000 monedas de oro). Los signos inscritos sobre estas sillas hacen alusión al mal y al caos. Las demás paredes están cubiertas con colgaduras de un púrpura intenso y están bordadas con símbolos y proverbios maléficos en hilo escarlata o en negro. En cuanto el grupo entre en la habitación las velas negras que están en los 8 grandes candelabros a cada lado del templo se encenderán mágicamente, desprendiendo una luminosidad de un rojo desagradable. Unas formas difusas, de color púrpura, amarillo y verde, bailarán y oscilarán en la pared oeste. Quien las mire durante cierto tiempo, deberá salvar contra hechizos o caerá hipnotizado y empezará a entonar cantos alabando





al caos. Si al menos tres voces comienzan a cantar de este modo, la campana de hierro empezará a sonar mágicamente al instante, pero bastará una sola voz para alertar a los guardias del jefe clérigo (ver más abajo). Los guardias zombies llegarán aquí en tres asaltos, aun si el grupo de aventureros no ha hecho ningún ruido.

### **59. Las habitaciones del sacerdote maligno:**

**59.g** es la antecámara donde se recibe a los invitados de categoría. Está suntuosamente amueblada, aunque no hay nada de especial valor, exceptuando una jarra y unas copas de oro (jarra 500 mo, cada una de las 9 copas 100 mo). Hay tres zombies de guardia (CA 2 por coraza y escudo, DG 2, pg 13 cada uno, AT 1 hacha de guerra, D 1-8, MV 27(9) m, Salva G 1, ML 12, AL C). Permanecen inmóviles a menos que un canto procedente del templo les convoque, una persona penetre en su zona o estén bajo las órdenes del sacerdote maligno.

La **59** es la habitación privada del sacerdote maligno. Es de 3.er nivel, lleva coraza + 1, escudo + 1 y un amuleto de protección contra el bien, que le añade otro + 1 a su clase de armadura cuando es atacado por criaturas "buenas" (CA O ó -1 con armadura mágica y amuleto, C 3, pg 14, AT 1 bastón o maza, D 1-6, MV 27(9) m, Salva e 3, ML 10, AL C). Ataca con un bastón serpiente, que tiene + 1 para dar. Si se le ordena, el bastón se convertirá en una serpiente y se enrollará alrededor de la víctima. La persona se queda desvalida durante 1d4 turnos, o hasta que el clérigo le ordena al bastón que vuelva, con lo que la serpiente vuelve a las manos de su amo. También tiene una maza normal colgada del cinturón. Lleva un anillo de oro con una piedra negra (valor total: 1.400 monedas de oro) y una bolsa con 51 monedas de platino. Viste una túnica roja con una capa y capucha negras. Sus hechizos son: causar heridas leves (ocasiones 2-7 puntos de daño) y causar miedo. El sacerdote debe tocar a la víctima para que los hechizos tengan éxito, esto es, hacer un tiro de golpe con éxito, también tiene un pergamino mágico con tres hechizos de clérigo: detectar magia, congelación de movimientos y silencio en un radio de 5 m. Usará una poción de forma gaseosa para escapar por el pasillo lleno de cantos rodados, 51, si todo lo demás le falla.

Su habitación está suntuosamente decorada, hay una alfombra roja, muebles de madera negra tapizados con terciopelo escarlata y una gran cama cubierta con ropas de seda negra y almohadas y cojines rojos. Pegado a la pared norte hay un ídolo, justo encima de la cama. Si alguien que no sea el sacerdote le toca, caerá sobre esta persona causándole 2-12 puntos de daño. Tiene 2 joyas que le sirven de ojos (100 monedas de oro cada una). El sacerdote malévolo, si considera que su vida está en peligro, se precipitará tras un biombo que está en el rincón sureste, entrará al guardarropa que está allí y se deslizará por la puerta secreta que está al fondo. Después bajará por un corto pasadizo y saldrá al pasillo por otra puerta secreta. Cuando el grupo abra la puerta secreta del guardarropa, 500 monedas de oro y 50 piedras preciosas con un valor de 10 monedas de oro cada caerán y se esparcirán por el suelo de la habitación con el fin de hacer que, con suerte, los perseguidores se paren a recoger el botín. Mientras tanto, el sacerdote puede intentar reunir a sus fuerzas, o bien escapar

(suponiendo que la mayoría de sus compañeros hayan sido eliminados).

**60. Habitación para invitados:** esta habitación del piso inferior está reservada para los invitados importantes. Contiene una gran cama, una mesa, sillas, etc. No hay nada de valor aquí, aunque los tapices que adornan las paredes parecen ser caros. Bajo una tela de terciopelo que está sobre la mesa hay un espejo muy pulimentado.

**61. Sala de torturas:** hay aquí varios instrumentos de tortura, grandes y pequeños –un caballete, grilletes, tenazas, látigos, etc.-. Repartidas por las paredes destacan unas sillas confortables, evidentemente colocadas allí para que los visitantes puedan gozar del espectáculo. El torturador vive en la parte anterior de este lugar, atacará a las personas que entren sin autorización. Se trata de un guerrero de 3er nivel que lleva una cota de malla bajo sus vestiduras de cuero negro. Su arma es una enorme hacha de guerra. Torturador: CA 5, G 3, pg 19, AT 1 hacha de guerra, D 1 - 8 + 2 por fuerza, MV 36(12) m, Salva G 3, ML 8, AL C. Hay 135 monedas de oro y un brazalete que vale otras 700 escondidos en su colchón.

**62. La cripta:** la puerta está cerrada con llave. Esta larga habitación esta hecha en piedra burdamente trabajada. Contiene muchos ataúdes y grandes sarcófagos con los restos de los servidores del Templo de Caos. La sexta tumba encierra un wight\* (CA 5, OG 3\*, pg 13, AT 1 toque, D absorción de energía, MV 27(9) m, Salva G 3, ML 12, AL C). No hay tesoro entre los restos aquí dispuestos, pero hay un compartimento secreto en la tumba del wight que contiene una espada + 2, un pergamino de protección contra los muertos-vivientes, un caso de cambio de alineamiento y una daga de plata que vale 800 monedas de oro debido a las gemas incrustadas en su pomo.

**63. Almacén:** aquí están apiladas montones de cajas, barriles, sacos, etc., es decir, todas las provisiones del templo. No hay nada de valor, y si el grupo se queda en el interior durante más de 3 asaltos, un cubo gelatinoso se acercará por el pasillo y bloqueará el paso (CA 8, DG 4\*, pg 22, AT 1 toque, Daño 2-8 +especial, MV 18(6) m, Salva G 2, M L 12, AL N). Dentro de esta criatura hay 1 d12 monedas de cobre y otras tantas de plata, electrum, oro y platino, además de varios huesos, son, por supuesto, los restos de víctimas que aún no han sido digeridos completamente (uno de los "huesos" es en realidad una varita de detección del enemigo a la que le quedan 9 cargas. Si no se saca del monstruo en el transcurso de 1 turno, los jugos digestivos la destruirán). La puerta secreta de esta habitación conduce a la cueva del jefe gnoll (50, más arriba).

**64. Celda:** la puerta es de hierro y está asegurada con llave y una barra, pero tiene una ventanilla. Aquí se encierra a los prisioneros hasta que se les tortura hasta la muerte o se les sacrifica en las habitaciones de arriba. Varios esqueletos permanecen todavía encadenados en la pared, y hay una mujer apenas vestida, iobviamente, una joven doncella a la que hay que rescatar! Como está en parte al otro lado de la



## HUMANOS

Clase	Fuerza	Inteligencia	Sabiduría	Destreza	Constitución	Carisma	Personalidad
1G	14	13	7	11	12	14	Alegre, honesto
2G	16	10	9	9	11	15	Charlatan descuidado
3G	17	8	13	10	15	12	Valiente tolerante
4G	15	8	11	14	16	6	Honesto derrochador
5G	18	10	9	11	13	9	Amable, deshonesto
6G	14	8	10	13	17	11	Colaborador tolerante
7G	13	10	6	10	14	17	Amable deshonesto
8L	11	12	8	14	11	7	Pícaro, descortés
9L	14	6	11	16	12	10	Curioso desconfiado
10L	8	9	11	17	8	16	Modesto descuidado
11C	11	10	14	8	13	9	Vago confiado
12C	13	7	15	11	10	10	Amistoso, derrochador
13C	7	11	17	9	16	8	Cortes colaborador
14M	10	17	12	6	9	11	Cauto, modesto

## SEMI-HUMANOS

Clase	Fuerza	Inteligencia	Sabiduría	Destreza	Constitución	Carisma	Personalidad
15.EF	16	14	7	9	13	10	Desconfiado Deshonesto
16.EF	14	15	10	17	14	5	Cauto Descortés
17.H	17	12	8	14	10	9	Cortés Curioso
18.H	15	10	11	11	11	7	Pícaro Amistoso
19.E	18	8	9	12	9	13	Valiente Charlatán
20.E	16	9	15	8	17	11	Alegre Vago

esquina, al principio sólo se podrá ver sus bien torneadas piernas y el cuerpo hasta los hombros. ¡Aquellos que entren y se aproximen pueden prepararse para una fuerte impresión! Se trata en realidad de una medusa que ha sido capturada hace poco por los guardias zombies (CA 8, DG 4\*\*, pg 20, AT 1 mordedura de serpiente + especial, Daño 1-6+veneno, MV 27(9) m, Salva G 4, ML 8, AL C). Cada oponente alcanzado por un ataque de la medusa es mordido por las serpientes que forman su cabellera y deberá salvar contra veneno o morir. Aquellos que miren a la criatura -incluyendo los que están luchando de frente con ella- deberán salvar contra petrificación.

Sin temer a nada, el clérigo tenía planeado extirpar las serpientes, cegar a la medusa y luego sacrificarla en algún momento. La medusa dejará libres de su mirada a uno o dos aventureros, prometiéndoles que tiene un modo mágico de hacer volver a la vida a todos sus compañeros, siempre que la liberen de sus cadenas. En efecto, sí tiene un elixir especial, una poción de transformación de piedra en carne que guarda en una pequeña redoma, suficiente para volver a la normalidad a seis personas petrificadas, pero no tiene intención de regalársela a nadie. Si la liberan, intentará petrificar a sus rescatadores.



## Personajes no jugadores (PNJs)

Cuando los jugadores se encuentren con una persona, es muy útil tener las características de esta ya preparada. Antes de jugar, tira los dados para determinar la Fuerza, Inteligencia, etc de cada PNJ. Haz los ajustes que autoriza el SET BASICO D&D® elige una personalidad y equipa al personaje (si no se dan explícitos los detalles).

Las tablas que vienen a continuación te ayudarán a comenzar la tarea. Puedes elegir las personalidades tú mismo o hacerlo al azar, tirando 1d20, dándole a cada PNJ una o dos características. Usa tu sentido común -un personaje no puede ser descortés y caballeroso al mismo tiempo, por ejemplo. Puedes añadir más personalidades a esta lista, sólo te presentamos unos ejemplos para que empieces a trabajar.

## Personalidades

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 1. Alegre       | 11. Desconfiado |
| 2. Amable       | 12. Descuidado  |
| 3. Amistoso     | 13. Deshonesto  |
| 4. Caballeroso  | 14. Honesto     |
| 5. Cauto        | 15. Modesto     |
| 6. Colaborador  | 16. Pícaro      |
| 7. Confiado     | 17. Sospechoso  |
| 8. Curioso      | 18. Tolerante   |
| 9. Charlatán    | 19. Vago        |
| 10. Derrochador | 20. Valiente    |

Por tu propio interés, puedes asignar las características que se incluyen más abajo a las personas mencionadas en el módulo. Por ejemplo, la nota "C n° 4" detrás del tabernero quería decir



que, cuando los jugadores se encontraran con él, el DM deberá usar las características del nº 4 (más abajo) para representarlo. Haz tantas listas como necesites. Las referencias a la clase (guerrero, etc.) no son aplicables a los hombres normales, por supuesto, con lo que deberán ser ignoradas al describirlo.

## Como diseñar planos de superficie

Cuando te hayas familiarizado con la Fortaleza –quiénes son sus habitantes, dónde están situados los edificios principales, etc.- será útil tener detallada la disposición del contenido de ciertos lugares. Los jugadores podrán “ver” más fácilmente una zona que estén explorando si tienes un plano preparado. La casa gremial (#16) será el ejemplo de cómo hacerla.

En el mapa de la Fortaleza este edificio aparece con forma de “L”, con unos 12 m de largo. Dibújalo sobre una hoja de papel cuadriculado (2 cuadros por centímetro). Deja espacio suficiente para la clave del mapa y haz un índice para facilitar su uso.

Las paredes exteriores deberán tener las mismas dimensiones que el contorno del edificio. Cuida de hacerla a escala (o sea, que el mapa represente la longitud real) en base a la clave. En el ejemplo dado, un cuadro equivale a un metro de dimensiones reales. Puesto que los muros de un edificio normal miden entre 15 y 30 cm de espesor, los puedes representar como simples líneas, mientras que las paredes exteriores deberán ser líneas más gruesas.

Ahora presta atención a la descripción del edificio que se da en el texto. En el piso inferior están las habitaciones del maestro del gremio, las de los dos empleados y un despacho. Reparte el mismo número de cuadrados para el maestro del gremio, los empleados y el despacho (que es el punto esencial del edificio). Puedes organizar la distribución como tú quieras, pero no te olvides de que la puerta exterior que se indica en el mapa da probablemente al despacho y no a una habitación particular. La mayoría de las puertas miden entre 1 y 2 m de ancho.

No te olvides de añadir las escaleras que bajan al sótano ni las que conducen a las habitaciones del primer piso. Pon ventanas para que haya suficiente iluminación. Reflexiona sobre lo que podría encontrarse en un despacho poco amueblado de la Fortaleza (probablemente sillas, mesas, despachos, una caja cerrada con llave o un cofre, un par de armarios). Considera las fuentes de calor (chimeneas), de agua (toneles) y de comida (una cocina en el sótano). Antes de nada, coloca la chimenea: los conductos deben ser rectos y estar situados en el mismo lugar en cada piso. Cada edificio tiene una o dos chimeneas. Intenta conseguir que cada habitación tenga una fuente de calor. Termina de llenar los departamentos según tu propio gusto y lo que se indique en el texto.

En nuestro ejemplo, el despacho del maestro está colocado a lo largo del muro oeste, bajo una ventana, con ficheros a ambos lados. Las mesas de los empleados y la mesa donde se recogen los fondos están separadas del resto de la habitación y de los visitantes por una valla. Hay unas sillas para atender más confortablemente a los miembros del gremio. Una puerta secreta en la chimenea conduce a la habitación del maestro y

también sirve de salida de emergencia en caso de peligro. El cofre cerrado es para el dinero que recibe el gremio por varios conceptos, pero generalmente está vacío por que en su fondo hay un sistema que se controla con un mando que está bajo la mesa del maestro y que deja caer el contenido del cofre por un pequeño conducto hasta el almacén del sótano. (Puedes añadir todos los trucos y trampas que desees.)

Haz lo mismo con el mobiliario de la habitación (una mesa, sillas, una cama, un armario, etc.). En el primer piso (dividido en habitaciones privadas y un dormitorio, de acuerdo con el texto) deberás construir habitaciones haciendo uso de escaleras, pasillos y chimeneas como referencia. ¡Es fácil!

Haz tú ahora el plano del sótano, deberás tener en cuenta unos puntos muy importantes:

1. Las escaleras y chimeneas deben conducir directamente al piso superior.
2. Los alojamientos de los dos sirvientes están situados en el sótano, y no están, por supuesto, también amueblados como los de los empleados o el del maestro del gremio.
3. Hay que situar una habitación bien cerrada y protegida con barras, etc., bajo el despacho, pues allí será donde caigan las tasas del gremio.
4. Deberá colocarse una cocina cerca de una chimenea.

No necesitarás ventanas ni puertas exteriores, pero a lo mejor deseas poner un pasadizo secreto que lleve a una habitación secreta, olvidada de todos hace ya mucho tiempo (por supuesto, deberás diseñarla y llenarla de monstruos y tesoro).

Lleva mucho tiempo el hacer planos detallados de una casa, una iglesia, etc., pero no es tan difícil como piensas. Antes de poneros a jugar, haz todos los planos de edificios que puedas. Entre los edificios más populares de la Fortaleza destacan el Albergue de los viajeros (14), la Taberna (15), la Casa gremial (16) y la Capilla (17). Si lo deseas, puedes preparar sólo estos edificios y dejar los detalles más pequeños para más tarde. La elaboración de estos planos te ayudará a desarrollar y utilizar tus propias ideas antes de lanzarte a proyectos de mayor envergadura, como las Cavernas de los desconocidos.

## Consejos para los jugadores

Suele ser útil, para los jugadores principiantes, contar con algunos consejos sobre el modo de jugar a *Dungeons & Dragons*. Muchos jugadores inexpertos cometen, en su ansia por entrar a la aventura, el error de descuidar muchos puntos importantes. He aquí algunos consejos para ayudar a tales jugadores.

Lo más importante de todo consiste en mostrarse organizado y cooperar. Cada jugador debe conservar a mano toda la información concerniente a su personaje y estar preparado para pasársela al DM con rapidez y eficiencia si éste se lo pide. Las peleas entre jugadores no acarrearán más que retrasos, apariciones de monstruos, y a menudo la muerte de varios o incluso todos los miembros del grupo.



También se deberá prestar toda la colaboración al DM. El o ella es el juez del juego, y sus decisiones son irrevocables. Si un jugador está disconforme, deberá exponer sus razones con calma, y luego aceptar lo que decida el DM. Gritar, llorar, armar escándalo o negarse a aceptar estas decisiones sólo acabará por provocar el enfado entre los jugadores. El juego deberá ser divertido para todos los que estén envueltos en él. No siempre irá todo al gusto de los jugadores.

Otra parte importante del juego consiste en planear bien las cosas. Los jugadores deberán equiparse bien, comparando las listas de cada uno de los miembros y equilibrando los artículos entre todas, sin dejar que haya ningún personaje con exceso de carga, o bien falto de equipo. A veces tendrán que compartir los gastos de los artículos suplementarios que lleven en común. No hay que olvidar nunca llevar provisión de cuerda, aceite, antorchas, escarpas, y demás artículos de primera necesidad. Tendrán que prepararse para afrontar monstruos y hechizos.

La precaución es, también, necesaria, y debe formar parte de los planes. Si un grupo se lanza a la carga sin estar convenientemente preparado, tiene todas las posibilidades de fracasar. El peligro puede venir de cualquier lugar y en cualquier momento, incluso desde dentro del propio grupo. La prudencia les permitirá escapar de numerosos (aunque nunca todos) ardides y trampas, y podrá salvarles la vida. Sin embargo, la excesiva prudencia puede ser tan peligrosa como la falta de ella. Muchas situaciones exigirán acciones rápidas y arrojadas, por parte de los jugadores, para evitar el desastre.

Todo jugador debe, ante todo, pensar. El juego está diseñado para retar a la inteligencia e imaginación de los jugadores. De este modo, aquellos que usen sus capacidades, el cerebro y las nuevas ideas, tendrán más posibilidades de éxito que de fracaso. Además, la reflexión hace que el juego sea más divertido.

## Glosario (\*)

**Aguamanil:** jarro con pico, propio para un lavamanos.

**Alabarda:** especie de lanza o pica grande.

**Bugbear:** en las reglas aparece también con el nombre de trasgo gigante.

**Castellano:** señor, alcaide o gobernador de un castillo.

**Cebellina:** animal parecido a la marta, cuya piel es muy apreciada.

**Goblin:** en las reglas aparece también con el nombre de trasgo.

**Hobgoblin:** en las reglas aparece también con el nombre de gran trasgo.

**Hombres de armas:** soldados rasos.

**Melée:** combate cuerpo a cuerpo entre grupos de personajes y monstruos.

**Mercenario:** soldado que lucha a cambio de un salario, en vez de hacerlo bajo juramento de lealtad.

**PNJ:** personaje no jugador, controlado por el DM en vez de por un jugador.

**Servidor:** PNJ especial que lucha junto a los personajes jugadores a cambio de una parte del botín.

**Vitela:** pergamino muy fino y pulido.

## Colaboradores

Diseñado y escrito por: Gary Gygax

Traducido por: Alejandro Zarzalejos

Maquetado por Tel'Arin

# FIN