

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

EL ALTAR IMPÍO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 3



Un heredero desaparecido y una truculenta historia sobre luchas de poder y nigromancia llevarán a los aventureros a un viaje repleto de desafíos, desde Lûn hasta la prisión de la Ciudadela en las islas del Perdón, dejando atrás el Desierto de las Lágrimas.



EL ALTAR IMPÍO



CRÉDITOS

Autor: Manuel López Coloma.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Jaime Torres Fernández.

Ilustración de portada: Beatriz Galiano Montesinos.

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission.

Cartografía: Manuel López Coloma.

Depósito Legal: MU 475-2025

Un heredero desaparecido y una truculenta historia sobre luchas de poder y nigromancia llevarán a los aventureros a un viaje repleto de desafíos, desde Lûn hasta la prisión de la Ciudadela en las islas del Perdón, dejando atrás el Desierto de las Lágrimas.

Tras afrontar los desafíos de la Maraña y la madriguera de los apestados, escapar del fortín de Siempresombra y las refinerías de los campos de cristales, los personajes deberán hacer acopio de valentía para descender a lo más profundo de la Sima y alcanzar el Altar del Renacimiento, impío y sacrílego, donde se pondrá a prueba su valentía y determinación.



1. INTRODUCCIÓN

El *altar impío* está diseñado para un grupo de 4 a 6 personajes de nivel 3. Completar la misión principal le llevará al grupo entre cuatro y cinco sesiones de juego, permitiendo a los personajes avanzar hasta nivel 6 aproximadamente.

La aventura se ha diseñado según las reglas de Aventuras en la Marca del Este, aunque resultaría sencillo jugarla con el reglamento de Crónicas de la Marca con mínimas modificaciones en estadísticas de monstruos y tiradas de salvación.

En ella, los personajes se verán envueltos en una maraña de intrigas palaciegas, en la que nada es lo que parece, y que los llevará al rescate (o no) de un rico heredero en una misión poco menos que suicida.

La aventura se desarrolla en la **región de Eretria**, desde la ciudad de Lûn hasta las islas del Perdón, pasando por el Desierto de las Lágrimas. A lo largo de este manual se detalla más en profundidad el entorno de la Ciudadela prisión en Roca Yerma, dando unas pinceladas de su historia, localizaciones destacadas, así como las diferentes facciones y PNJ que se encuentran en ella.

Posteriormente, y como añadido opcional, se incluyen las reglas y mecánicas para utilizar la clase inventor, junto con una descripción de las invenciones disponibles.

Se incluyen, además, varias criaturas y monstruos que podrán encontrarse exclusivamente en esta localización y otro anexo con la explicación detallada de los tesoros mágicos que aparecen durante la aventura.

MARCO GEOGRÁFICO DE LA AVENTURA

La aventura se desarrolla por etapas, comenzando en la ciudad fronteriza de **Lûn**, capital del pequeño Margraviato del mismo nombre, que controla el acceso al oeste a través de las **montañas de CerroGnoll**.

Posteriormente, los personajes atravesarán el Desierto de las Lágrimas, que comprende toda la parte occidental del desierto de Eretria, hasta llegar a la ciudad de Zafira.

Tras una travesía marítima de varios días, recalarán en las islas del Perdón, ubicadas más al sur de la isla de Taslim y a unos 300 km de Zafira.

SITUACIÓN ACTUAL

Esta zona ha sido tradicionalmente objeto de ataques y razias por parte de los pueblos del este. La ciudad de Lûn se fundó como capital de la Marca (o Margraviato) de Lûn, con el fin de hacer frente a estas incursiones y controlar el paso a través de Cerrognoll hacia el oeste.

Actualmente el Margraviato se encuentra acosado por las crecientes incursiones visirtanías y por la presión de los pueblos nómadas.

A esto hay que sumar las luchas fratricidas y el vacío de poder tras la muerte del último margrave, que han debilitado aún más si cabe el poder e influencia del Margraviato.

Por último, el creciente poder religioso de la Orden del Camino, con sus innumerables peregrinos y flagelantes, está contribuyendo también a la desestabilización de la balanza de poder.

LOCALIZACIONES DESTACADAS

MARGRAVIATO DE LÛN

El Margraviato de Lûn fue establecido hace más de 300 años como defensa occidental frente a los pueblos invasores del este. Estas tierras fueron encomendadas a un marqués, el margrave Gaer-Mar de la casa Marde, que fundó la otrora próspera ciudad de Lûn asentando allí su dinastía, que aún se perpetúa en el poder.

CIUDAD PORTUARIA DE ZAFIRA

Se trata de un pequeño poblado de pescadores y comerciantes en la costa sur de Visirtán, y es la vía natural de salida de las mercancías que transportan las caravanas que atraviesan el Desierto de las Lágrimas.

Es también el punto de embarque de los peregrinos y flagelantes de la Orden del Camino hacia las islas del Perdón.

Cuenta con todos los servicios habituales, como herrería, templos, bibliotecas, mercados o posadas, teniendo en cuenta la frugalidad y escasez de lujos propia de una zona desértica.

DESIERTO DE LAS LÁGRIMAS

El Desierto de las Lágrimas se extiende a lo largo de unos 24 días de marcha a pie desde Lûn hasta el puerto de Zafira. Se trata de un desolado mar de dunas de arena fina desprovisto completamente de cualquier tipo de vegetación o curso de agua.

Las caravanas de mercaderes, esclavos, presos y flagelantes lo atraviesan sin cesar como vía de salida al mar desde la ciudad interior de Lûn.

ISLAS DEL PERDÓN Y CIUDAD PRISIÓN DE LA CIUDADELA

Se trata de un pequeño conjunto de islotes, a unos 300 km al sur de Zafira, en el Mar de Osiris, en cuya isla mayor se alza Roca Yerma y la Ciudadela, la prisión en la que los reos más desafortunados acaban sus días, abandonados, y sin posibilidad alguna de escapar.

LÛN, CAPITAL DEL MARGRAVIATO

La capital del Margraviato y sede de su poder continúa ejerciendo su función de defensa del paso montañoso de Cerrognoll.

Cuenta con una población de 15.000 almas, y todos los servicios habituales en una ciudad de similar tamaño e importancia.

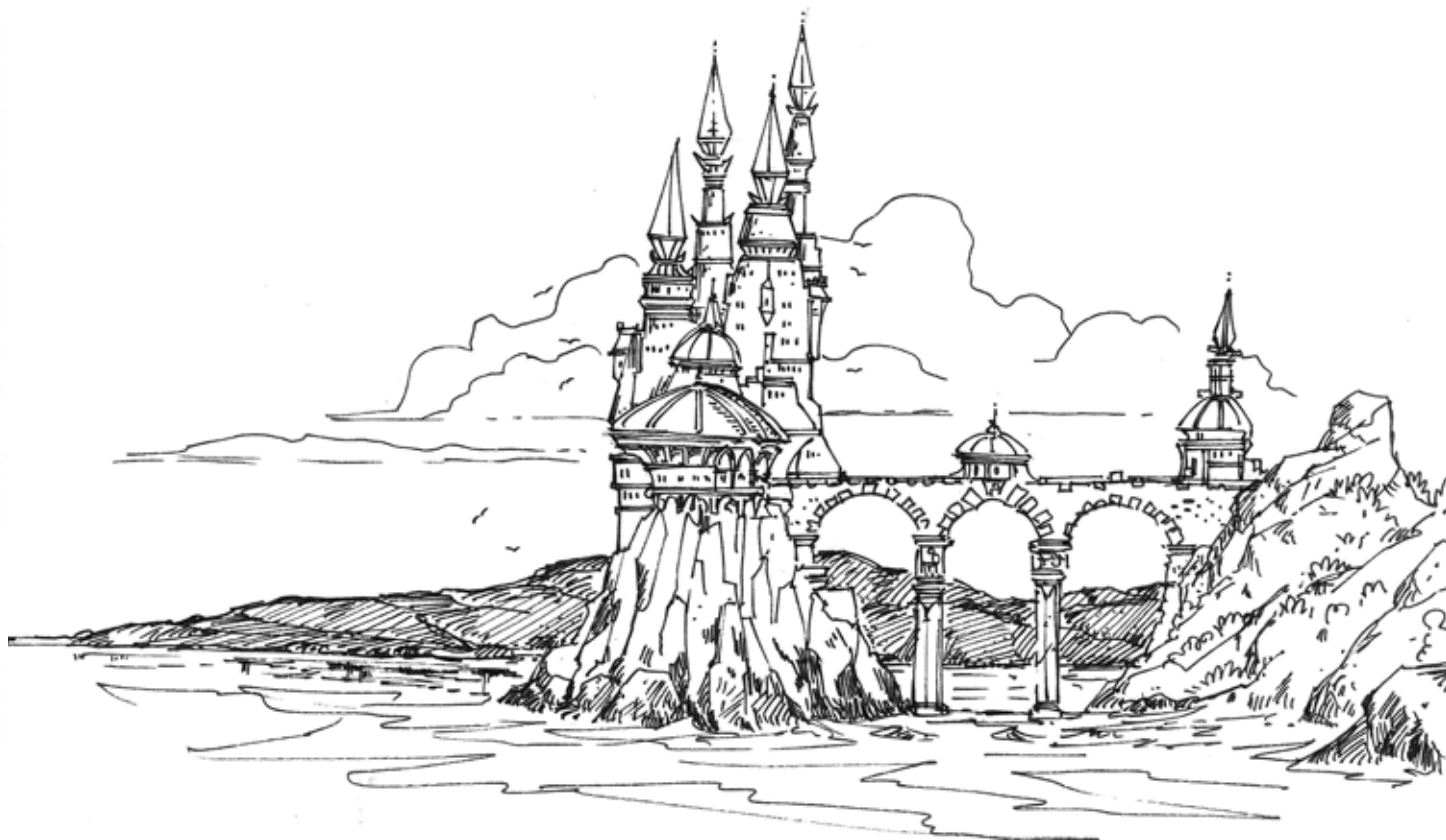
OASIS DE AL-AKNHAR

El oasis consiste en una enorme extensión de palmeras que rodea un pequeño afloramiento permanente de agua, donde se encuentran a su vez plantadas multitud de tiendas que alojan peregrinos, mercaderes y otra gente de paso.

Allí confluyen todas y cada una de las rutas comerciales que atraviesan el Desierto de las Lágrimas. Es célebre su mercado de esclavos, donde los nómadas del desierto llevan a los prisioneros de sus razias y desde donde parten las cuerdas de presos hacia las islas del Perdón.

2. LA CIUDADELA

No hay mayor castigo que cumplir condena en la Ciudadela. No hay carceleros, ni vigilantes, ni manera posible de escapar. Las aguas que



rodean la fortaleza, pobladas por las criaturas más salvajes, se encargan de desanimar a los pocos desgraciados que consigan escapar del peñasco de Roca Yerma.

Casi nadie que haya atravesado la Senda de los Condenados, por la que se accede a la Ciudadela, ha conseguido volver para contarlo. Por lo general, solo la muerte consigue terminar con la condena (aunque no siempre, como veremos más adelante).

Las caravanas de presos recorren todo el continente, recogiendo a los condenados más peligrosos de cada reino para llevarlos a esta prisión. Los lamentos de estos desdichados se unen a las salmodias de los Penitentes del Camino, fanáticos religiosos que viajan voluntariamente a la Ciudadela en peregrinación para expiar sus pecados. Solo algunos de estos últimos serán acogidos por la enigmática Orden del Camino, dentro de la misma prisión.

Las luchas de poder centran la vida de la Ciudadela, aunque solo sea para conseguir el más mínimo privilegio que haga más llevadera la condena. Vencer supone poder, y ese poder puede suponer sobrevivir un día más.

EL RISCO DE ROCA YERMA

La Ciudadela corona la cima del risco de Roca Yerma, una impresionante mole vertical de varios cientos de metros de alto, rodeada de escarpados acantilados y aislada del continente por las aguas del Mar de Osiris. Solo un puente conecta la isla con un segundo islote algo más pequeño e igualmente aislado.

Se cuenta que bajo la superficie de Roca Yerma se extienden incontables grutas, cavernas y mazmorras que sirven de refugio a monstruosas criaturas. En el silencio de la noche se pueden oír extraños sonidos provenientes de la Sima, conocida también como el Pozo de las Lamentaciones. Este profundo pozo, que horada verticalmente la parte central de Roca Yerma, comunica todos estos niveles subterráneos entre sí.

Extrañas fortificaciones crecen de forma caótica a lo largo y alto de los acantilados, y enormes chimeneas emergen de la misma roca aquí y allá, expulsando verdes humaredas tóxicas sobre las filas de reos que marchan por la estrecha Senda de los Condenados, cruzando el puente excavado de la roca, la única vía por la que las cuerdas de presos pueden acceder a la cima.

Aproximadamente a medio camino se puede observar una oquedad en la roca del puente desde la que no pocos condenados prefieren acabar con su vida precipitándose a los acantilados, antes que internarse definitivamente en la prisión donde serán sometidos a toda una vida de cautiverio y esclavitud.

NIVEL SUPERIOR

LA CIUDADELA

En la cima de Roca Yerma se alzan las ruinas, antaño esplendorosas, de una vetusta fortaleza de un olvidado imperio. Sus edificios sirven de cobijo a los infortunados que no pueden esconderse bajo tierra. Desde la lejanía puede apreciarse la aguja de la antigua Torre de la Alta Hechicería y el alto campanario de la ruinosa catedral. Aun de noche puede verse la luz de las hogueras y los cánticos de los rituales y sacrificios que allí practica en secreto la hermética Orden del Camino.

En ocasiones algún desgraciado cae o es arrojado al Pozo de las Lamentaciones junto con los cadáveres y los desechos. Nadie vivo conoce el fondo de la enorme abertura de unos veinticinco metros de diámetro en el centro justo de la ciudadela, que es usada frecuentemente por sus moradores para subir y bajar entre los niveles por medio de las escaleras talladas en la roca.

Tras innumerables luchas y peleas, los humanos, y más concretamente la Orden del Camino, son los que controlan este nivel superior.

CATEDRAL

La Catedral se encuentra en la parte más alta de Roca Yerma. Su majestuoso campanario se yergue aún imponente sobre la ciudadela, flanqueado por innumerables torreones y contrafuertes.

Es la sede del Consejo de la Orden del Camino y en sus sótanos se pueden encontrar cámaras tenebrosas, repletas de artefactos macabros y profanos, con estantes atestados de tomos encuadrados en piel humana cuyas páginas retienen conocimientos prohibidos y rituales oscuros.

Los secretos retorcidos y malditos de la Orden del Camino se ocultan aquí, lejos de las miradas indiscretas de los no iniciados.

LA TORRE DE LA ALTA HECHICERÍA

La Catedral esta flanqueada por la Torre de la Alta Hechicería, una estructura imponente y misteriosa.

Está cubierta de runas y símbolos mágicos que refulgen débilmente al anochecer. Algunos dicen que la Torre es el lugar donde los hechiceros más poderosos presos en la ciudadela practican sus artes más oscuras, mientras que otros afirman que esconde secretos aún más terribles.

Es un lugar oscuro y aterrador, refugio de un gran poder y conocimiento donde, a resguardo del control y las leyes del orden, se custodian grimorios demoníacos y libros nefandos que nunca debieron ser escritos.

LAS CATACUMBAS

Descendiendo a los sótanos y catacumbas, el aire se vuelve espeso y cargado. Los pasillos oscuros y mal iluminados están cubiertos de marcas y símbolos impíos.

Sumergiéndose aún más en las catacumbas, los corredores serpentean entre tumbas ancestrales excavadas en la roca, donde los restos de antiguos miembros de la Orden yacen en la oscuridad, mientras que estatuas grotescas y desfiguradas parecen cobrar vida al paso de los visitantes.

PRIMER NIVEL INFERIOR

Tras la conquista por parte de los humanos del nivel principal de la ciudadela, se desató una dura lucha por el primer nivel inferior entre los orcos y los apestados.

Este nivel está formado por gigantescas cavernas conectadas con los demás niveles a través del Pozo de las Lamentaciones. La roca está profusamente recubierta de setas y hongos alucinógenos, muy apreciados por ambas razas.

Una mermada población de micónidos sobrevive aquí a duras penas. Se trata de seres de aspecto humanoide y origen fungoide que se mimetizan entre los campos de setas alucinógenas de este nivel y son los únicos habitantes autóctonos de la zona.

Debido a su habilidad de mimetizarse, los micónidos pueden ser difíciles de detectar y pueden utilizar esta habilidad como una forma de protegerse de las luchas entre orcos y apestados. A pesar de ello, su supervivencia está en peligro debido a la intensa presión sobre su hábitat.

LA MARAÑA, AGRUPACIÓN MICÓNIDA

La Maraña es el lugar donde moran los micónidos, y donde han conseguido prosperar en un entorno oscuro y húmedo, utilizando la luz proporcionada por hongos luminiscentes.

A pesar de su aislamiento, han desarrollado una cultura rica y compleja, con matices que solo un micónido podría captar.

Sin embargo, esta paz subterránea está amenazada por la contaminación que emana de los respiraderos del segundo nivel inferior.

Por su parte, los apestados casi han esquilado los campos de hongos, en su afán por encontrar una cura a su enfermedad. Además, la Maraña también está en peligro debido a la inestabilidad geológica de la cueva, provocada por la explotación de los campos de cristales del nivel inferior, lo que ha provocado no pocos deslizamientos de tierra y colapsos.



MADRIGUERAS DE LOS APESTADOS

La madriguera de los apestados es un lugar oscuro y retorcido, habitado por los desgraciados que han contraído la peste del navegante mientras se dirigen hacia las islas del Perdón.

Los apestados han desarrollado una sociedad clandestina, religiosamente fanática y violenta, en la que la brutalidad y la fuerza se valoran por encima de todo lo demás.

Sin embargo, su existencia está amenazada por la guerra que libran contra los orcos. En medio de la guerra, los apestados deben lidiar con traiciones internas y luchar por el poder y la influencia dentro de su propia sociedad.

FORTÍN DE SIEMPRESONBRA

Tras varios años de combates, los últimos y vencidos orcos fueron arrinconados en lo que antiguamente se conocía como Mirador de Poniente, una pequeña balconada natural de menos de diez metros de ancho en el exterior de la fachada oriental del risco de Roca Yerma, y que siempre se encuentra a la sombra del pico Mayor.

Liderados por el último caudillo orco y dados por vencidos por los apestados, comenzaron la construcción del fortín, toda una muestra del más brutal ingenio orco. Se trata de una fortificación de madera construida sobre un voladizo artificial y que ha servido de guarida a los orcos durante varias generaciones.

El penoso proceso de su construcción no estuvo exento de riesgos, como por ejemplo, la tirada del primer cabo necesario para el montaje del primer puntal, que casi acabó con toda la población de goblins. Se rumorea que los enanos llegaron a colaborar y que un extraño artefacto volador consiguió por fin tender el cabo. Solo los orcos saben el precio que tuvieron que pagar a los codiciosos enanos por su colaboración.

Actualmente, ya fortalecidas y recuperadas las hordas orcas, el fortín de Siempresombra sirve de bastión inexpugnable frente a las acometidas de los apestados.

Especial mención merecen las «guirnaldas», celdas colgantes donde se pudren a la sombra los infortunados prisioneros de los orcos, expuestos sin piedad a las enfermedades provocadas por los extraños humos que surgen de las chimeneas de los niveles inferiores.

SEGUNDO NIVEL INFERIOR

Cientos de metros más abajo se encuentra la morada de los enanos, grandes cavernas naturales, repletas de campos de cristales, que se encuentran conectadas a través del pozo con los niveles superiores.

Solo los enanos conocen el valor y utilidad real de los cristales y por qué están dispuestos a luchar por ello. Por desgracia, los cristales más puros se encuentran en lo más recóndito del nivel más profundo de la Sima.

REFINERÍAS DE LOS ENANOS

En este nivel, los enanos aprovecharon las atalayas naturales para ubicar las dos refinerías (poniente y levante), donde purifican los preciados cristales que recolectan sin descanso. Día y noche, inmensas chimeneas vomitan fuego y humo, mortificando aún más si cabe a los prisioneros encerrados en las «guirnaldas».

Un complejo sistema permite redirigir los humos de las chimeneas a los respiraderos del segundo nivel en caso de necesidad, lo que provoca no pocos problemas a la Maraña micónida.

Se oye hablar de una antigua profecía, que dice que cuando las dos refinerías se detengan, los horrores cautivos en las profundidades de la Sima, y más allá, serán liberados y dominarán Roca Yerma.

LA PUERTA

Justo en el centro de los campos de los mejores cristales, se encuentra una puerta de madera y hierro de varios metros de anchura. Está reforzada por travesaños de metal y apuntalada por grandes arietes hidráulicos que apenas consigue mantenerla en su lugar. Esta antigua construcción enana ha conseguido impedir la entrada de las hordas de no muertos desde los niveles inferiores desde hace siglos.

Actualmente toda una guarnición enana vigila permanente este acceso, equipada con una impresionante colección de armas de asedio.

LA CRIPTA INFERIOR

ALTAR DEL RENACIMIENTO

Todos los muertos y los despojos generados en la Ciudadela se arrojan por el Pozo de las Lamentaciones, cuya parte final desemboca justo en el Altar del Renacimiento. Se trata de la tumba de uno de los primeros moradores de la Ciudadela, un nigromante loco, de nombre casi olvidado, que fue desterrado a la cripta inferior por sus abominables y nefandas prácticas.

Sin posibilidad inmediata de vengarse, erigió este altar con sus propias manos y encerró allí su esencia vital justo antes de morir. De esa manera, todos los muertos que cayeran por el Pozo de las Lamentaciones serían arrancados de la muerte y traídos a la no vida.

Con el paso de los años y las continuas luchas entre clanes, su hueste ha ido creciendo y este nivel, tras la Puerta, se encuentra atestado de no muertos. Solo la tenacidad (y la codicia) enana han sido capaces de contener la marea de venganza del nigromante. Pero hay quien asegura que el cristal, alimento de las refinerías de los enanos, está empezando a escasear y que los enanos pronto perderán su motivación para seguir conteniendo los envites de los no muertos.

PERSONAJES NO JUGADORES

A continuación se detallan todos y cada uno de los personajes no jugadores principales con los que el grupo de aventureros interactuará en esta aventura.

GIL-MAR, de la casa Marde, legítimo heredero del Margraviato de Lûn (*guerrero de nivel 5*)

Hermano mayor de Liur-Mar, curtido en mil batallas y artífice de la paz y prosperidad aparente del último decenio en la zona de Lûn. Forjó su juventud en las luchas de las tierras del este como mano derecha del antiguo margrave.

Lleva desaparecido varios meses, tras una supuesta peregrinación como integrante de la Orden del Camino a la Ciudadela. Sus seguidores se encuentran agitados y confusos, y no pocos piensan que ha sido víctima de una confabulación para arrebatarse el poder.

A efectos del juego, estas serían las estadísticas a utilizar para este PNJ:

CA: 4 [15]; **DG:** 5 (22 PG); **ATQ:** 1 espada larga (1d8); **BA:** +3; **MV:** 6; **TS:** G5; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 300.

Adicionalmente, cuenta con todas las habilidades características de su clase, adecuadas a su nivel.



GOR NAL'DUN (*Asesino de nivel 6*)

Se trata de un despiadado y hábil asesino al servicio de Gil-Mar, que pretende apresar a Syrion. Como asesino veterano curtido en mil misiones, utilizará tácticas de sigilo siempre que sea posible, aunque no dudará en atacar de frente a los aventureros si es necesario.

A efectos del juego, estas serían las estadísticas a utilizar para este PNJ:

CA: 7 [12]; **DG:** 6 (20 PG); **ATQ:** 1 x espada larga mágica (1d8+1); **BA:** +2; **MV:** 6; **TS:** A6; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 350.

Adicionalmente, cuenta con todas las habilidades características de su clase, adecuadas a su nivel.

GROOM, *constructo pétreo fallido*

Groom es un pequeño constructo pétreo fallido que consiguió escapar de su creador. Con una talla de no más de medio metro, está compuesto de rocalla y guijarros, que pierde de forma constante y tiene que ir recomponiendo continuamente. Al contrario que sus congéneres, tiene inteligencia y personalidad propia, y un carácter ciertamente extravagante. Tiene una sorprendente falta de coordinación, así como una fuerza y tamaño menor de lo que debería. En todo caso, se trata de un ser soñador y con iniciativa, que no dudará en ayudar a toda criatura de bien que lo necesite.

Actualmente Groom habita en los campos de cristales del segundo nivel, donde intenta huir de su creador, pensando que lo busca con ansia para recuperar el poder que le fue imbuido en su creación.

A efectos del juego, estas serían las estadísticas a utilizar para este PNJ:

CA: 4 [15]; **DG:** 3 (18 PG); **ATQ:** 2 x golpe (1d6); **BA:** +2; **MV:** 6; **TS:** G3; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Legal; **PX:** 120.

KRILIK, EL GOBLIN (*inventor de nivel 4*)

Krilik, el inventor, es un goblin astuto, ingenioso y asustadizo, que ha sido encarcelado por Morg en la torre más alta del fortín de Siempresombra, con el fin de crear un artefacto volador que le permita escapar de la Ciudadela.

Su plan es simple: utilizar su artefacto para escapar de la prisión y volar hacia la libertad. Sin embargo, la tarea no es fácil, ya que el artefacto debe remontar el vuelo en el reducido espacio de que se dispone y elevarse sobre los niveles superiores.

Además, el inventor goblin se ve inmerso en una carrera contra el tiempo, ya que Morg el Cruel se está impacientando y le exige que su creación esté lista antes de que sea demasiado tarde.

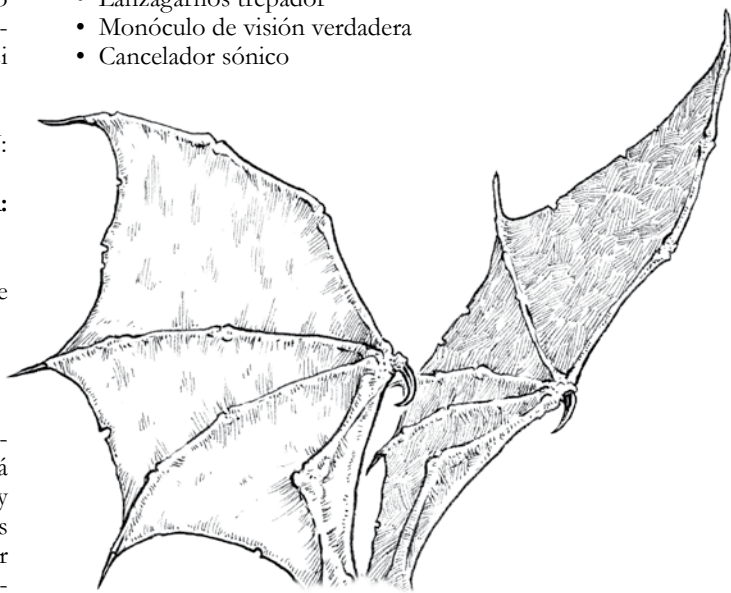
A pesar de los obstáculos, el inventor goblin no se rinde. Con ingenio y habilidad, ha estado trabajando incansablemente para perfeccionar su artefacto volador. Su único objetivo es escapar y volar hacia la libertad, y está dispuesto a hacer lo que sea necesario para lograrlo... incluso dejar a Morg atrás.

A efectos del juego, estas serían las estadísticas a utilizar para este PNJ:

CA: 7 [12]; **DG:** 4 (18 PG); **ATQ:** 1 x martillo de guerra(1d6) o 1 x flechas de fuego de dragón (2d6); **BA:** +1; **MV:** 6; **TS:** I3; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 300.

Adicionalmente, cuenta con todas las habilidades características de su clase, adecuadas a su nivel, y las siguientes invenciones:

- Flechas de fuego de dragón
- Alas de caída
- Lanzagarfios trepador
- Monóculo de visión verdadera
- Cancelador sónico



Liur-Mar, de la casa Marde, margrave de Lûn (guerrero de nivel 4)

El actual margrave, que gobierna con mano de hierro las tierras de Lûn tras la muerte de su predecesor y desde que su hermano Gil-Mar, heredero legítimo al trono, desapareciera años atrás. Como Gil-Mar era el favorito del pueblo de Lûn, conocido por su sabiduría, valentía y benevolencia, su hermano Liur-Mar se enfrenta a serias dificultades para aplacar el descontento popular. Muchos piensan que es culpable de la desaparición de su hermano con el fin de usurpar el poder, mientras que solo unos pocos están convencidos de su inocencia.



MARGRAVINA (*nigromante de nivel 4*)

La margravina es una mujer joven de asombrosa belleza. Su piel pálida y suave contrasta con su larga melena negra, que le cae hasta la parte baja de la espalda.

Aunque a primera vista puede parecer bondadosa y amable, bajo su fachada se esconde una poderosa nigromante, cuyos conocimientos de las artes arcanas casi no tienen igual en esta zona del mundo.

Siempre armada con una sonrisa en los labios, se dedica a manipular a todos a su alrededor, tejiendo una red de intrigas palaciegas que la convierten en un verdadero poder en la sombra.

MORG EL CRUEL, *caudillo orco*

El líder orco que construyó el fortín de Siempresombra es conocido como Morg el Cruel. Es descrito como un líder astuto y brutal que lideró a los últimos orcos vencidos en la construcción de la fortificación.

Bajo su dirección, los orcos lograron construirla. Durante este tiempo les ha servido como guarida, y ha demostrado ser un bastión inexpugnable contra los ataques de los apestados.

Aunque no se conocen muchos detalles sobre su personalidad o su historia, su ingenio y habilidad para construir la fortificación sugieren que es un líder astuto y decidido. Además, su crueldad queda patente con las «guirnaladas», las celdas colgantes donde los prisioneros son tratados con la más absoluta crueldad.

A efectos del juego, estas serían las estadísticas a utilizar para este PNJ:

CA: 3 [16]; **DG:** 3 (18 PG); **ATQ:** 1 x mandoble (1d10); **BA:** +2; **MV:** 6; **TS:** G3; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 175.

M'UG, *guardián micónido*

M'ug es un joven micónido que realiza labores de exploración y guardia para la Maraña. Con una altura de aproximadamente un metro, de miembros fuertes y con un conocimiento excelente de los niveles inferiores, ayudará (o no) al grupo de aventureros dependiendo del curso de los acontecimientos. Es increíblemente hábil con el arco y se mueve a sus anchas entre las madrigueras de los apestados y la fortaleza orca.

En un principio se mostrará reservado, aunque no dudará en compartir su amistad con los aventureros que defiendan o ayuden a la Maraña.

Actualmente se encuentra en una misión específica de exploración de las refineries del nivel inferior. De hecho, actualmente está intentando detener las emisiones de las refineries de los enanos que están llegando a su Maraña y envenenando a su pueblo. Cuenta en su poder con la información de cómo utilizar las chimeneas y conductos de ventilación para descender al segundo nivel. No dudará en compartir esa información y acompañar al grupo de aventureros si estos se han ganado su confianza.

A efectos del juego, estas serían las estadísticas a utilizar para este PNJ:

CA: 7 [12]; **DG:** 3 (18 PG); **ATQ:** 1 x arco corto (1d6); **BA:** +1; **MV:** 8; **TS:** G3; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 60.

SYRION, gran maestre del Consejo de la Orden del Camino, (*clérigo, nivel 6*)

Se trata de un anciano clérigo, curtido en mil batallas palaciegas, conocido por su fervor religioso y su integridad. Su autoridad en el Margraviato se ha visto incrementada gracias a las tremendas concesiones que ha estado haciendo al actual margrave desde la desaparición de su hermano.

En teoría colabora con el margrave en la búsqueda y rescate de Gil-Mar. En la práctica los jugadores descubrirán que juega a dos bandas en la contienda entre hermanos.

A efectos del juego, estas serían las estadísticas a utilizar para este PNJ:

CA: 7 [12]; **DG:** 6 (26 PG); **ATQ:** 1 x bastón (1d6); **BA:** +2; **MV:** 8; **TS:** G3; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 300.

Adicionalmente, cuenta con todas las habilidades características de su clase adecuadas a su nivel, además de los siguientes conjuros que suele lanzar:

- 2 x Curar heridas leves
- 1 x Detectar magia
- 1 x Bendecir
- 1 x Encontrar trampas
- 1 x Silencio
- 1 x Curar ceguera o sordera
- 1 x Curar enfermedad

STRUM BRAZOFUERTE, refinero enano (*enano de nivel 5*)

Strum Brazofuerte es un refinero enano de unos 150 años de edad, lo que equivale a la mitad de la vida de un enano. Es fuerte y robusto, aunque de estatura media para un enano. Su barba larga y tupida de color rojo oscuro le llega hasta el cinturón, donde la anuda con esmero.

Strum Brazofuerte es el encargado de controlar una de las factorías de los enanos del segundo nivel que refinan los cristales de este nivel. Además de su trabajo en la refinera, también se encarga de vigilar la Puerta, como el resto de los enanos de este nivel.



3. INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

La aventura se divide en 5 actos y un preludio, cada uno con una duración estimada de una sesión de juego (aunque todo depende, claro está, de cada grupo).

La sesión de juego dedicada al preludio puede servir también para la generación de las fichas de personaje y un repaso general a las reglas y al entorno de campaña, o puede integrarse en el acto primero, si así lo considera el Narrador.

PRELUDIO: LA MISIÓN Y UN ENCARGO INESPERADO

En el preludio, el grupo de aventureros será contactado por el margrave Liur-Mar, gobernante del Margraviato de Lún, con el fin de contratar sus servicios. Se trata de una misión de búsqueda y rescate de su propio hermano mayor, que desapareció en la Ciudadela, en las islas del Perdón, hace ya varios meses, como peregrino de la Orden del Camino. Para ello deberán escoltar a Syrion, el gran maestre del Consejo de la Orden del Camino, que planea infiltrarse en la prisión para encontrar a Gil-Mar y conseguir traerlo sano y salvo de vuelta.

PRIMER ACTO: DE LÚN A LAS ISLAS DEL PERDÓN

En el primer acto los personajes se harán pasar por flagelantes del Camino y escoltarán a Syrion en la caravana que atraviesa el desierto de las Lágrimas. Por el camino sufrirán el ataque de los esclavistas, y del resultado de la lucha dependerá si entran en la Ciudadela como flagelantes o como esclavos condenados. Syrion será apresado e ingresará en la prisión como esclavo, salvo que los personajes consigan liberarlo antes.

Por el camino aún deberán sobrevivir a una singladura marítima antes de recalar en las islas del Perdón, donde contraer o no la peste del navegante puede condicionar mucho el desarrollo de la aventura.

SEGUNDO ACTO: LAS CATACUMBAS DE LA CIUDADELA

En este segundo acto los personajes deberán conseguir la liberación de los miembros del grupo que entraron en la Ciudadela como esclavos. Para ello tendrán una audiencia con Gil-Mar en la Catedral, donde se les proporcionará la información necesaria, y la ayuda de un agente de Liur-Mar para rescatarlos de las mazmorras del mercado de esclavos.

Si los personajes hubieran entrado como esclavos en lugar de como peregrinos libres, estarían compartiendo la mazmorra con Syrion. En este caso, el propio agente de Liur-Mar llevaría a cabo el mismo plan de rescate, ayudando en su liberación.

Tras esto, se producirá un encuentro en la Catedral entre Syrion y Gil-Mar, donde se desvelará su relación con el margrave, y la verdadera misión que tenía encomendada Syrion.

Los personajes tendrán que tomar partido por uno u otro bando, lo que les llevará en ambos casos al segundo nivel, bien como perseguidores o bien como perseguidos.

Tratará a los aventureros con recelo, pero de manera respetuosa, sobre todo si hay enanos en él. Si el grupo se ganara su estima, podría llegar a darles cierta información valiosa sobre el segundo nivel y sus peligros. Sin embargo, también estará atento a cualquier intento de sabotaje o traición, y no dudará en tomar medidas si lo considera necesario.

A efectos del juego, estas serían las estadísticas a utilizar para este PNJ:

CA: 5 [14]; **DG:** 5 (28 PG); **ATQ:** 1 x hacha de batalla (1d10); **BA:** +3; **MV:** 8; **TS:** E6; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 300.

Adicionalmente, cuenta con todas las habilidades características de su clase, adecuadas a su nivel.

TER'AL GON «Colmillo Rápido», (*ladrón apestado nivel 5*)

Ter'al Gon, «Colmillo Rápido» es el líder de los apestados. A pesar de su pelo revuelto y sucio, y de su piel grisácea y cubierta de pústulas, este ladrón humano aún rebosa energía y liderazgo. Tiene una cicatriz sobre su ojo izquierdo que le da un aspecto inquietante.

Se mueve con rapidez y agilidad, y es capaz de escabullirse en las sombras sin ser detectado. Se dice que es quien mejor conoce los secretos del primer nivel, y también la manera de acceder al segundo nivel desde los respiraderos que dan a los campos de setas alucinógenas.

A pesar de que puede ser bastante desconfiado hacia los aventureros, Colmillo Rápido podría unirse al grupo si ve en ellos una oportunidad para avanzar en su lucha contra los orcos. Si logran ganarse su confianza, podría ser un valioso aliado que los lleve al segundo nivel.

A efectos del juego, estas serían las estadísticas a utilizar para este PNJ:

CA: 7 [12]; **DG:** 5 (14 PG); **ATQ:** 1 x arco corto (1d6) o 1 x espada larga (1d8); **BA:** +1; **MV:** 8; **TS:** L3; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 250.

Adicionalmente, cuenta con todas las habilidades características de su clase, adecuadas a su nivel.

TERCER ACTO: PRIMER NIVEL INFERIOR

Este tercer acto comienza después de que los personajes abandonen las catacumbas, tras lo cual se verán envueltos en las luchas entre apestados y orcos, y descubrirán la relación especial entre el pueblo micónido indígena del segundo nivel y los cristales que refinan con ahínco los enanos.

CUARTO ACTO: SEGUNDO NIVEL INFERIOR

En el cuarto acto, los personajes se infiltrarán en las refinerías de los enanos con la ayuda o la oposición de los orcos del fortín de Siempresombra y deberán encontrar la manera de abrir o sortear la Puerta que les separa de las entrañas de la Sima, o bien encontrar un camino alternativo para descender a los niveles más profundos.

Conocerán a inesperados aliados que les ayudarán (o no) y tendrán que desbaratar los planes de los enanos para poder descender hasta lo más profundo de la Sima.

QUINTO ACTO: LA CRIPTA INFERIOR

En este último acto, el grupo de aventureros se abrirá paso a través de las profundidades de la cripta inferior hasta el Altar del Renacimiento y más allá, donde tendrá lugar el combate final entre las facciones enfrentadas y se llegará al desenlace de la aventura.

Syrion se revelará como otra facción más en liza, y la margravina dará un golpe de efecto haciendo valer su dominio, astutamente ocultado, de las artes arcanas más oscuras.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO REALMENTE?

En el fondo nada es lo que parece y los aventureros recibirán mensajes muy diferentes de la realidad en cada momento.

Oficialmente, el margrave envía una expedición de rescate para salvar a su hermano, legítimo heredero, perdido en la Ciudadela, mientras se hace cargo de forma temporal del Margraviato. En realidad, ambos hermanos conspiraron contra el antiguo margrave para derrocarlo. Posteriormente comenzó una lucha larvada entre ambos hermanos, donde Liur-Mar se alzó con el poder ayudado por la Orden del Camino. Mientras la Orden apoyaba públicamente a Liur-Mar, dio a conocer a Gil-Mar en privado los secretos del nivel más profundo de la Ciudadela. Vencido, Gil-Mar se autoexilió allí con el fin de acceder a dichos secretos, esperando crear así un ejército de no muertos con el que derrocar a su hermano menor.

En este juego a dos bandas, la Orden del Camino quedaría en el bando vencedor independientemente de quién triunfara.

La dulce margravina, por otra parte, hace ver que una vez mantuvo una relación amorosa con Gil-Mar a espaldas de su propio hermano, aunque sus motivos puede que no sean especialmente puros ni honestos. La margravina no ocultó al margrave esa relación, puesto que no es sino una pantalla de humo para sus verdaderos planes.

El fondo de la Sima esconde un horror desconocido para casi todos estos actores: el Altar del Renacimiento. Fue erigido por un antiguo y poderoso nigromante antes de morir durante su cautiverio para escapar de la Ciudadela y reconquistar sus dominios. Tras muchos siglos de esfuerzo, el nigromante loco Mor'Al-Mar, el Gran Siervo de la Parca, solo fue capaz de revivir a su amada, una poderosa nigromante cuya habilidad casi igualaba a la suya, sacrificando su propia salvación en el proceso.

Décadas más tarde esa misma nigromante, encarnada en la margravina, conspira para traer de nuevo a la vida a Mor'Al-Mar.

Sin embargo, aún necesita un cuerpo que sirva de receptáculo y acoja su alma inmortal. Para ello cuenta con Gil-Mar que, hechizado y engañado por su belleza, hará todo lo posible para iniciar el ritual de resurrección.

Syrion y la Orden del Camino, por su parte, quieren que continúe la situación actual, de manera que puedan seguir investigando las artes nigrománticas que se desarrollan en la Torre de la Alta Hechicería y el propio Altar del Renacimiento.

Quizás su objetivo final no sea muy diferente del propósito de Mor'Al-Mar.

Los personajes se verán envueltos en las tramas conspiratorias de estos actores y deberán elegir en cada momento qué curso de acción tomarán en cada uno de los actos de la trama, que se desarrollará de forma diferente dependiendo de dichas elecciones.

DIFICULTAD Y BALANCEO DE LOS ENCUENTROS

La aventura está pensada para un grupo de 4 a 6 personajes de nivel 3 aproximadamente. Idealmente los personajes habrán superado una primera campaña de iniciación, y contarán con cierta experiencia.

A lo largo del devenir de la historia, los personajes podrán obtener la ayuda de varios personajes en función de sus acciones, lo que puede dar lugar a un grupo con una composición muy heterogénea, tanto en clases como en número de integrantes.

Si el número de integrantes difiere mucho de lo anterior, el Narrador podrá añadir o reducir contrincantes de manera que se mantenga el reto, pero sin reducir las posibilidades de supervivencia con respecto a la dificultad de base.

Como guía no exhaustiva se pueden aplicar las siguientes reglas para el rebalanceo de la dificultad:

- En el caso de contrincantes individuales de nivel bajo (necrófagos, esqueletos, orcos, etc.), añade al encuentro una criatura por cada integrante en el grupo por encima de 4.
- En el caso de contrincantes de nivel medio (necrario, momia, etc.), incrementa la protección de la armadura hasta en un punto por personaje adicional, añadiendo casco, escudo, grebas, etc.
- Para contrincantes individuales de nivel alto habrá que reequilibrar la armadura y ajustar el número de ataques que se den en cada asalto del combate.

En todo caso sería preferible no tener que reequilibrar los encuentros, y simplemente hacer que los jugadores buscaran la manera de conseguir sus objetivos por otros medios: rehuir luchas que no pueden ganar, contratar mercenarios, etc. lo que concuerda más, quizás, con el espíritu original del juego.



4. PRELUDIO: INICIO DE LA MISIÓN

En el prelude de la aventura, el margrave contactará con los aventureros, con el fin de encargarles la misión de escolta y rescate de su hermano.

Dado que la fama del grupo de personajes ha llegado también a oídos de Syrion, gran maestro del Consejo de la Orden del Camino, este querrá tener una audiencia posterior con el grupo donde les planteará un objetivo adicional.

La margravina también realizará un encargo inesperado al grupo de personajes.

POSIBLES GANCHOS PARA EL INICIO DE LA AVENTURA

A continuación se enumeran una serie de ganchos que permitan al Narrador justificar la participación de los aventureros. En todo caso, se recomienda relacionar en lo posible el trasfondo de la aventura con el de los personajes, siempre a criterio del Narrador.

- La buena (o mala) fama de los personajes ha llegado a oídos del margrave, que requiere de su presencia. Este les ofrecerá una recompensa acorde al riesgo que van a correr.
- El margrave tiende una trampa a los personajes de manera que sean falsamente acusados de asesinato y condenados a ingresar en la Ciudadela. Durante la audiencia posterior, Syrion les expone el plan de manera que les permita, además de cumplir la misión, redimirse y salir de la prisión.
- Syrion ha secuestrado a uno de los familiares de los personajes. Amenaza con dañarlo mientras los personajes no acepten la misión.
- Syrion ha inoculado un veneno a los personajes durante la audiencia (bien al invitarlos a una comida o por medio de la inhalación de polvo venenoso) que los matará en caso de que no ingieran el antídoto antes de un determinado tiempo. Por supuesto solo Syrion conoce el tipo de veneno inoculado y el antídoto apropiado.
- El margrave ordena a la guardia que requise una de las posesiones más preciadas de cada jugador (armas, joyas, dinero, objetos mágicos), dejándolos en prenda como garantía de que llevarán a cabo la misión.

En cualquiera de los casos anteriores, Syrion encargará a uno o varios de los personajes una misión paralela, que no es otra que acabar con Gil-Mar una vez lo encuentren.

AUDIENCIA CON EL MARGRAVE

La audiencia con el margrave se desarrolla en el palacio de Lûn, en presencia de Syrion, gran maestro del Consejo de la Orden del Camino. Los personajes serán informados de la situación y del plan que han preparado para el rescate.

El palacio del margrave de Lûn se alza imponente en el centro de la ciudad. Sus altas torres y paredes de piedra blanca brillan bajo los rayos del sol. Al atravesar las doradas puertas de entrada, accedéis a un pasillo cubierto con una alfombra ricamente ornamentada.

En el otro extremo de la entrada a la sala del trono se encuentra el margrave, rodeado de ricos tapices y jarrones. A cada lado del trono se halla un guardia preparado para proteger y defender al margrave.

Conforme avanzáis por la alfombra roja que atraviesa el salón del trono, os dais cuenta de la riqueza del Margraviato. Ricos tapices adornan las paredes y altos jarrones de la más exquisita porcelana jalonan el camino. Esclavos provistos de abanicos flanquean al margrave Liur-Mar, que se reclina poderoso y meditabundo en su trono enojado. A su izquierda, una figura sería os observa apoyada en su bastón. Se trata de Syrion, gran maestro de la Orden del Camino.

En un segundo plano se encuentra una hermosa mujer, que identificáis como la margravina.

El margrave contemplará la escena sin poder disimular su inquietud, mientras Syrion expone el plan para rescatar a Gil-Mar.

—*El plan consiste en unirse a una de las caravanas que se dirige a la prisión de la Ciudadela como supuestos aspirantes a ingresar en la Orden del Camino. Una vez dentro, debéis dirigiros a la Catedral y ponerlos en contacto con el dirigente local de la Orden del Camino, transmitiéndole el objetivo de la misión, que será encontrar evidencias de la supervivencia de Gil-Mar tras su ingreso en la prisión. Syrion os acompañará de incógnito.*

»*Os pagaré bien*— dice mientras un esclavo entrega una bolsa con 10.000 mo. a los aventureros—. *Prometo doblar el pago a vuestra vuelta.*

Syrion entregará un salvoconducto y un sobre lacrado al grupo de personajes, de manera que puedan identificarse ante la Orden del Camino como emisarios del margrave.

Si los personajes preguntaran por el plan de huida, el margrave les indicará que la Orden del Camino se encargará de todo.

Los personajes avisados podrán notar que, quizás, ambos están ocultando algo.

AUDIENCIA CON SYRION

Una vez terminada la audiencia, el margrave y la margravina abandonan la sala acompañados por su séquito. En este momento, Syrion se acerca a los personajes para asegurarse de que nadie más los escucha.

—*Mis queridos aventureros, espero de vosotros el más alto grado de desempeño y fidelidad en esta misión, por el bien del Margraviato. Hay mucho más en juego de lo que puede parecer a simple vista, y tanto el éxito como el fracaso tendrán importantes consecuencias.*

Syrion continuará tratando de intimidar y manipular a los personajes, usando tanto la amenazas como la recompensa.

—*Debéis mantenerme informado personalmente en todo momento de todo lo que acontezca. Debo insistiros en la total confidencialidad y exclusividad de nuestras relaciones, por el bien del Margraviato y de todos vosotros.*

»*Solo espero de vosotros la más alta lealtad... que el dinero pueda comprar.*

Syrion deja ver en ese momento una bolsa repleta de monedas de oro, dando a entender que esa lealtad será debidamente recompensada en su momento. Entregará también al grupo una pequeña bolsa con tres piedras mensajeras que, una vez liberadas, volverán de forma rápida y autónoma hacia donde se encuentre Syrion.

Si los jugadores se muestran recelosos, el Narrador indicará a los personajes que Syrion podría tener planes propios respecto a Gil-Mar, y que estos quizás no serían precisamente rescatarlo con vida.

UN ENCARGO INESPERADO

Una vez que Syrion abandone la sala, y no antes, una criada de la margravina requiere a los personajes para un encuentro privado en una sala anexa. Al entrar, la margravina les espera para encomendarles una misión paralela:

La margravina os observa con detenimiento y cierta preocupación mientras os entrega un colgante dorado. Os pide encarecidamente que lo conservéis, lo protejáis y lo entreguéis a Gil-Mar. La margravina se despoja y os hace entrega de uno de sus ornamentados brazaletes (valorado en más de 5.000 mo), y os promete una recompensa adecuada por vuestros servicios.

El personaje que toma el collar siente un irrefrenable impulso de ponérselo. Para evitarlo, debe superar una tirada de salvación contra conjuros. En el caso de que la supere, la margravina tenderá el collar a otro de los personajes, hasta que uno de ellos falle la tirada de salvación, tras lo que se pondrá el colgante.

En ese momento, el Narrador debe hablar con el jugador en privado y comunicarle su estado actual, que no es otro que hechizado por la margravina. Pasa a considerarla en todo momento como una aliada, e intentará por todos los medios ayudarla y seguir sus instrucciones. En concreto, debe encontrar a Gil-Mar y asegurarse de que se ciñe el collar al cuello.

El collar es capaz de transmitir de forma telepática pensamientos y energías entre el hechizado y la margravina, de manera que ella estará en todo momento informada del estado y situación del grupo de aventureros. En caso de que el portador del colgante resulte herido y no haya otra posibilidad de curación, la margravina podrá restaurar hasta 1d6+1 puntos de golpe al menos una vez al día.

Si cualquiera que no sea el portador o el destinatario toca el colgante, sufrirá un ataque de confusión y amnesia que le hará olvidar el colgante inmediatamente.

Obviamente la margravina quiere conocer de primera mano la evolución del grupo y asegurar en lo posible que el colgante llega a su destinatario.

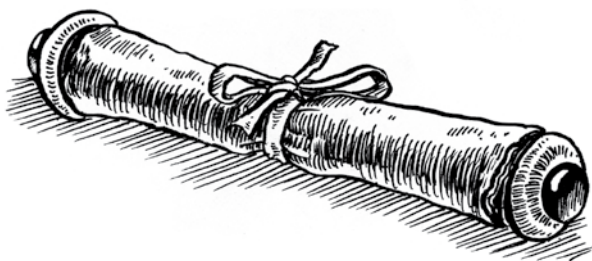
Los jugadores desconocen el significado del encargo, pero si analizan el comportamiento de la margravina, deducirán que se trata probablemente de un asunto muy personal entre ella y Gil-Mar.

Si investigan el colgante, se darán cuenta de que dispone de un mecanismo de cierre que se puede abrir deslizando la tapa. Dentro, podrán observar un retrato de la margravina junto con un pequeño mensaje escrito que dice lo siguiente:

«Amado mío, languidezco en soledad contando las horas que quedan hasta tu regreso triunfante de la muerte. Toma este colgante con la certeza de que te protegerá en tus momentos más oscuros».

Obviamente, la margravina está ocultando algo, y ahora los personajes pueden considerarse sus cómplices, voluntarios o involuntarios.

Si los jugadores comparten esta información con Syrion, él les comunicará a seguir las indicaciones de la margravina para posteriormente mantenerlo informado.



5. PRIMER ACTO: LA TRAVESÍA

INTRODUCCIÓN

En este primer acto, los personajes se integrarán en una de las caravanas que llevan a los flagelantes y peregrinos de la Orden del Camino y a los presos convictos a la Ciudadela. Para ello se les proporcionarán los ropajes necesarios y toda la parafernalia salmódica de los peregrinos. Su cometido consistirá en proteger a Syrion a toda costa y garantizar que llega a su destino sano y salvo para cumplir su misión.

Las caravanas deberán atravesar el Desierto de las Lágrimas, más allá de CerroGnoll, para después embarcar hacia las islas del Perdón en las playas de Zafira, donde desembarcarán a los pies de la Ciudadela.

Durante todo el trayecto, sufrirán ataques de las bandas de esclavistas nómadas del desierto. En general pueden darse dos circunstancias: que los personajes sean apresados e ingresen en la prisión como esclavos, o bien que consigan repeler los ataques e ingresen como peregrinos de la Orden del Camino.

Adicionalmente, Syrion puede ser apresado o no, en cuyo caso los jugadores deberán decidir el curso de la acción con el fin de liberarlo. En ese caso, ¿continuarán los personajes como peregrinos con el fin de rescatar posteriormente a Syrion? ¿Se dejarán apresar de manera que no pierdan de vista a Syrion cuando sea vendido en el mercado de esclavos?

TRAVESÍA DEL DESIERTO DE LAS LÁGRIMAS

El Desierto de las Lágrimas se extiende a lo largo de unos 24 días de marcha desde Lûn hasta las playas de Zafira. Se trata de un desolado mar de dunas de arena fina, desprovisto completamente de cualquier tipo de vegetación o curso de agua. Las caravanas de mercaderes y flagelantes lo atraviesan sin cesar como vía de salida al mar desde la ciudad interior de Lûn.

Los personajes se han integrado en uno de los numerosos grupos de flagelantes que, entonando salmodias y cánticos religiosos, abren la comitiva, secundados por largas filas de presos convictos. Estos, atados de pies y manos los unos a los otros, se encuentran semidesnudos y en miserables condiciones.

ATAQUE DE LOS ESCLAVISTAS

La larga comitiva de flagelantes y presos se desliza entre las dunas y el ardiente calor. Un día, los vigías dan la alerta cuando una fila de amenazadoras figuras se perfila en lo alto de una duna.

La caravana va a ser presa de un ataque, aparentemente, de rapiña. Los atacantes forman parte de algunas de las bandas de esclavistas formadas por nómadas del desierto, que suelen atacar las caravanas y proveer a los mercados locales de esclavos del oasis de Al-Aknhar.

Todo este ataque no es más que una pantalla de humo, ya que su objetivo real no es otro que apresar a Syrion. Gil-Mar ha descubierto que Syrion se encamina hacia la Ciudadela, y sospecha que pretende desbaratar sus planes. Una vez dentro, podrá comprarlo en el mercado de esclavos y deshacerse de él.

Los personajes deberán enfrentarse a esta amenaza, ya que del desenlace de la lucha dependerá que continúen su periplo como esclavos o como flagelantes libres.

El grupo de personajes se enfrentará a un contingente de esclavistas de tamaño ajustado a sus capacidades, con un nómada del desierto por cada personaje más otro cabecilla que los dirige. Los nómadas del desierto intentarán hostigar desde la distancia al grupo de personajes disparando sus arcos desde sus caballos, y solo atacarán cuerpo a cuerpo tras finalizar la primera andanada.

Con un alarido espeluznante, una horda de jinetes encapuchados se lanza sobre vuestra posición. Los gritos asustados de los prisioneros os dan a entender que la lucha será a muerte por vuestra libertad.

El Narrador deberá describir a los jugadores la lucha multitudinaria, aunque se centren en su lucha particular. Del destino de la misma debería depender el desenlace final de la lucha global, pudiendo darse dos situaciones:

- Los personajes pierden el combate: serán apresados y encadenados entre sí para ser llevados al oasis de Al-Aknhar.
- Los personajes ganan el combate: los nómadas del desierto huirán. En este caso, cuando solo quede la mitad de los jinetes en pie, su objetivo principal será apresar a Syrion, lo que conseguirán si los personajes no acaban con ellos antes de que huyan a caballo.

En este caso los personajes deberán seguir a los nómadas durante su travesía para no perder el rastro, aunque queda claro que se dirigen al mercado de esclavos del oasis de Al-Aknhar.

OASIS DE AL-AKNHAR, MERCADO DE ESCLAVOS

En el oasis de Al-Aknhar confluyen todas las rutas que atraviesan el Desierto de las Lágrimas. Se trata de una encrucijada de caminos donde se concentra la trata de esclavos y el tráfico de mercancías. Es célebre su mercado de esclavos, donde los nómadas del desierto llevan a los prisioneros de sus razías y desde donde parten las cuerdas de presos hacia las islas del Perdón.

El oasis consiste en una enorme extensión de palmeras que rodea un pequeño afloramiento permanente de agua. Allí se encuentran plantadas multitudes de tiendas, donde se alojan peregrinos, mercados y otra gente de paso.

En la plaza central se puede ver un pequeño templete sobre el que se pasea a los presos para ser vendidos como esclavos.

La plaza central bulle con el ruido del gentío. Los esclavos son exhibidos y subastados uno tras otro, y las pujas se suceden rápidamente. Los esclavos son distribuidos en diversas cordadas según su destino. Los más desafortunados son los que serán llevados a las islas del Perdón y, a juzgar por sus quejas y lamentos, resulta patente que preferirían cualquier otro destino.

Si los personajes han sido apresados durante el ataque anterior, se encontrarán aquí atados a una larga cuerda de presos esperando a la subasta diaria. Tras ella, serán conducidos a Zafira, donde serán embarcados hacia las islas del Perdón. Solo si alguno de los personajes ha conseguido esconder algún pequeño cuchillo, podrían intentar escapar.

En todo caso, un grupo de presos ha planeado formar un tumulto. Todo comenzará justo cuando Syrion o los personajes suban al estrado para proceder a la subasta. Alguien soltará las cuerdas de los presos y se producirá un gran disturbio que los personajes pueden aprovechar para escapar.

Por el contrario, si no resultaron apresados, en el mismo momento en que entren al oasis, se estará celebrando la subasta diaria de esclavos.

SI SYRION FUE CAPTURADO:

En un momento dado, Syrion es subido al estrado. Su mirada incrédula da a entender que no es consciente aún de su situación. En ese momento, un enigmático jinete encapuchado comienza a pujar de forma decidida por él desde lo alto de su negra y ricamente enjaezada cabalgadura.

Los personajes tendrán entonces diversas posibilidades:

- Urdir un plan para liberar a Syrion, posiblemente realizando alguna maniobra de distracción durante la subasta.
- Comprar la libertad de Syrion, que dada su edad y mala condición física, solo les costará 150 mo.
- Tratar de liberar a Syrion una vez que el jinete haya conseguido ganar la subasta emboscándolo o atacándolo.
- Tratar de liberar a Syrion aprovechando el intento de fuga de los presos y el tumulto anterior.
- Dejar que los acontecimientos sigan su curso, tomar nota del destino de Syrion y seguir a la cuerda de presos a una distancia prudencial para intentar una liberación posterior.

En la plaza se encuentran cerca de 100 prisioneros, custodiados por cerca de 20 nómadas del desierto armados. En caso de formarse un tumulto, mientras los guardias vayan a sofocarlo, una parte importante de los presos intentará escapar, y al menos la mitad de los nómadas del desierto tendrán que encargarse de ellos. Solo 3 nómadas del desierto están montados en sus caballos, el resto atacarán a pie con sus cimitarras. Si los personajes se muestran hostiles, al menos 2 nómadas por integrante del grupo, más un jinete, les harán frente.

Por otra parte, el enigmático jinete no es sino Gor Nal'Dun, un mercenario al servicio de Gil-Mar que pretende apresar a Syrion para llevarlo a la Ciudadela, hacerse cargo de él y que no entorpezca sus planes. Si se hace con él, lo amordazará, lo atará de pies y manos y lo transportará en la grupa de su caballo hasta una embarcación que le espera en las afueras de Zafira. Si se forma un tumulto, intentará hacerse con él y huir. En caso de enfrentamiento abierto con los personajes, tratará de huir por todos los medios para enfrentarse a ellos más tarde.

Los personajes se enfrentarían, en todo caso, a un grupo de esclavistas de dos soldados a pie por cada personaje más otro a caballo que los dirige.

Si Syrion es finalmente secuestrado por Gor Nal'Dur, recibirán una piedra mensajera indicando que le van a transportar a las islas del Perdón y en la que exhorta al grupo a llegar allí por sus propios medios con el fin de rescatarlo.

En este punto, independientemente de lo sucedido hasta el momento, los personajes deberían encaminarse hacia Zafira, bien como flagelantes o como esclavos, con o sin Syrion, para embarcarse hacia las islas del Perdón y poder cumplir su misión.

ZAFIRA Y LA TRAVESÍA DEL GRAN MAR

La playa de Zafira, conocida como «la playa de las almas», es un lugar caótico, donde los esclavos y penitentes se agolpan para embarcar hacia las islas del Perdón.



EN LA PLAYA

Si han conseguido rescatar a Syrion, este los llevará a un punto determinado, donde se encontrarán con un contacto que les proporcionará pasaje en un barco. Sería buena idea que se mezclaran con el resto de peregrinos para llamar menos la atención.

En caso de que Syrion no haya sido rescatado, se encaminará junto con el resto de esclavos hacia el puerto de Zafira, donde serán hacinados en una barcaza. Los personajes tendrán varias opciones antes de llegar a las islas del Perdón, como por ejemplo:

- Podrán seguir a los esclavistas y planear otro rescate (en condiciones similares a las del oasis).
- Intentar comprar la libertad de Syrion (150 mo).
- Sobornar a uno de los esclavistas (100 mo).
- Pedir pasaje en la barcaza esclavista, idealmente la misma en la que embarque Syrion, lo que requerirá una suma de 10 mo por personaje.

Si los personajes han sido apresados, serán conducidos en esa misma barcaza hasta la Ciudadela prisión. Las posibilidades de fuga serán mínimas, y tendrán que centrarse en sobrevivir durante el viaje.

TRAVESÍA

La travesía, de unos 300 km, se debería completar, con buen viento y buena mar, en unos 2 días de navegación.

Cada 12 horas de navegación, los jugadores deberán realizar una tirada en la tabla de eventos siguiente:

EVENTOS (TIRADA 1D6)

1D6	EVENTO
01	La peste del navegante aparece. Se desata una epidemia en la embarcación.
02	¡Calma chicha!, sin viento. Incrementa la duración del viaje en 1 día.
03	¡Rumbo perdido! Añade medio día más de viaje y vuelve a tirar en esta tabla.
04	¡Tormenta! Se desata una tormenta que dura al menos 12 horas. Los personajes pierden 1d2 puntos de golpe a menos que superen una tirada de salvación contra venenos y muerte.
05	Sin incidencias.
06	Sin incidencias.

Para comprobar si los personajes resultan contagiados por la enfermedad, los jugadores deben realizar una tirada de salvación contra venenos y muerte. En caso de fallo, el personaje enferma de la peste del navegante.

PESTE DEL NAVEGANTE

La peste del navegante afecta a todas las clases de personaje, salvo a las que tienen inmunidad natural a las enfermedades, y siempre que se falle una tirada de salvación contra venenos y muerte. Esta tirada debe repetirse cada vez que se desata una epidemia o se entra en contacto con sus miasmas.

Los afectados ven cubierto su cuerpo de unas pústulas amarillentas que empiezan a supurar y a producir un nauseabundo olor. El carisma de los afectados se ve reducido a una puntuación de 6. Los afectados tienen que superar una tirada de salvación contra venenos y muerte cada día, reduciendo en uno su máximo nivel de puntos de golpe. Una vez lleguen al 50% de su máximo nivel de PG, los afectados se estabilizan y ya no tienen que realizar nuevas tiradas de salvación.

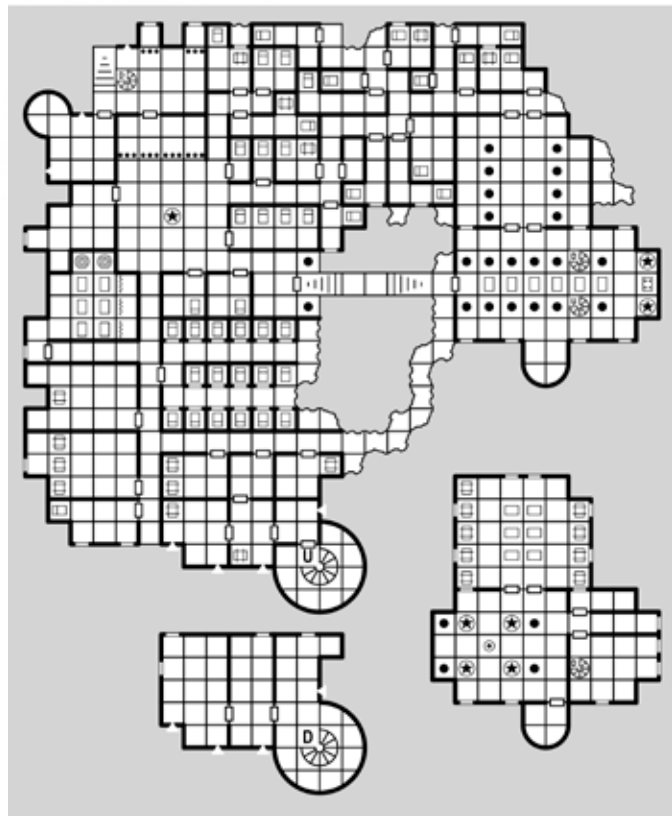
La cura solo es posible por medios mágicos, aunque corren rumores de remedios que emplean sustancias exóticas y escasas, como el polvo refinado de cristales o ciertos hongos alucinógenos.

INTENTO DE ASESINATO

Antes de desembarcar, y cuando ya se vislumbren las islas del Perdón en el horizonte, Gor Nal'Dun, que se ha infiltrado en el barco, intenta sorprender a los personajes atacando cuando duerman.

Tras este ataque, se enfrenta abiertamente a los personajes con el fin de eliminarlos y que no entorpezcan los planes de Gil-Mar.

6. SEGUNDO ACTO. LA CIUDADELA



INTRODUCCIÓN

En este segundo acto, los personajes entrarán en la Ciudadela a través de la Senda de los Condenados. Serán testigos de la purga del Púlpito y conducidos al mercado de esclavos para ser subastados, o bien acudirán a la Catedral para encontrarse con Gil-Mar.

Posteriormente, deberán participar en el rescate de los personajes que estén encerrados (o escapar ellos mismos) de las mazmorras del mercado de esclavos del primer nivel junto con Syrion, ayudados por un agente de la Orden del Camino.

Por el contrario, si los personajes entraron como flagelantes libres, un agente de Liur-Mar contactará con ellos, proporcionándoles la información necesaria para rescatar a Syrion de las mazmorras del mercado de esclavos.

En ambos casos, se producirá el encuentro de Syrion y Gil-Mar en la Catedral, sede del Consejo de la Orden del Camino, donde se realizarán revelaciones sorprendentes: se descubrirá que el margrave quiso encerrar a su propio hermano mayor para despejar su camino

al trono, haciéndolo pasar por un penitente fanático de la Orden del Camino en peregrinación. Pero este no solo no ha muerto, sino que sigue más dispuesto que nunca a hacer valer sus derechos al trono.

Los jugadores encontrarán que Gil-Mar ya tiene un plan para escapar de la Ciudadela y que está a punto de ponerlo en práctica, aunque ese plan suponga la destrucción del frágil equilibrio actual entre las facciones que coexisten en Roca Yerma. De hecho, Gil-Mar pretende absorber el poder del Altar del Renacimiento y crear un ejército de no muertos para derrocar a su propio hermano.

En su encuentro, intentará ganarse el favor de los personajes, y doblará la oferta económica del margrave, asegurándoles que tendrán su gratitud cuando gobierne.

Los aventureros deberán entonces tomar partido por el margrave o bien por su hermano Gil-Mar:

- En el primer caso deberán dar caza a Gil-Mar, antes de que se haga con el poder del Altar del Renacimiento.
- En el segundo caso escoltarán a Gil-Mar, ayudándole a llevar a cabo su plan, mientras Syrion y sus secuaces intentan darles caza.

El acto terminará con Gil-Mar huyendo al segundo nivel a través de las catacumbas de la Catedral, ya sea escoltado o perseguido por los personajes.

ENTRADA A LA CIUDADELA

Lo que sigue es una descripción de la Ciudadela y sus localizaciones más destacadas. El Narrador debería dar una explicación a nivel general, e ir completándola con pinceladas adicionales en cada uno de los eventos que vayan sucediéndose.

La Ciudadela prisión se alza majestuosamente en la cima de un imponente peñón de roca que sobresale desafiante del océano. La roca, de muchos cientos de metros de altura, se encuentra casi completamente rodeada por el mar.

Un puente de mármol cruza la manga de mar entre ambos islotes, jalonado por antorchas y pebeteros ardientes, dejando atrás las aguas encrespadas del Mar de Osiris para llegar a la Senda de los Condenados.

Los personajes serán desembarcados con prisa y brusquedad, y conducidos sin más dilación, hacia el inicio de la senda.

LA SENDA DE LOS CONDENADOS

La Senda de los Condenados es la única vía de acceso a la Ciudadela: una escalera serpenteante tallada en la misma roca.

A medida que ascendéis por la Senda de los Condenados, os topáis con las chimeneas que se alzan desde las refinerías de los enanos ubicadas en el nivel inferior. Estas escupen un humo denso que llena el aire con un hedor sulfuroso.

A lo largo del peñón, hay pequeñas aberturas en la roca que os dejan entrever el fulgor de los cristales en las cavernas de su interior.

Al llegar al punto intermedio de la escalera, podéis contemplar una extraña construcción de madera aferrada a las paredes de la roca que crece de forma caótica, delatando el origen orco de su factura.

Justo antes de llegar al final del camino, una gran oquedad que se adentra en la roca deja ver una profunda y oscura sima. Por ella se están arrojando algunos esclavos, presos de la desesperación ante su futuro. Se trata de la Purga, una antigua ceremonia en la que los

penitentes entonan tenebrosos cánticos al son de los tambores y los esclavos encuentran una última oportunidad para evitar ingresar en la Ciudadela, liberando así sus almas por fin (o no).

LA SIMA

La Sima es un abismo insondable en el centro del peñón de la Roca. De su borde cuelgan casas y cabañas, suspendidas en el vacío por medio de cuerdas y pasarelas colgantes. Estas estructuras se tambalean peligrosamente desafiando la gravedad.

Desde el abismo ascienden constantemente olores nauseabundos y densos humos sulfurosos, provenientes de las refinerías de los enanos del nivel inferior.

La Sima es también un vertedero improvisado, donde la basura y los desechos se arrojan sin miramientos. Los cadáveres sin vida son lanzados al abismo, cayendo y desapareciendo en las profundidades de la Sima.

MERCADO DE ESCLAVOS

Una vez que los presos entran en la Ciudadela, son inmediatamente conducidos al mercado de esclavos. Allí son sometidos a una estricta cuarentena para detectar a los infectados por la peste del navegante, cuyos síntomas tardan casi una semana en aparecer. Las mazmorras del piso inferior pueden alojar a cientos de presos, y están vigiladas por un cuerpo especial de guardia.

Los presos que superan la cuarentena son exhibidos y subastados frente a la plaza principal.

Si un preso desarrolla síntomas de contagio, todos los reclusos de su celda son enviados a los niveles inferiores, donde sobrevivirán, a duras penas, en la madriguera de los apestados.

LA CATEDRAL

La Catedral es la sede de la Orden del Camino. Toda la zona este de la Ciudadela está ocupada por el claustro, la propia Catedral, y las estancias superiores. En ella se llevan a cabo horrendas prácticas nigrománticas a partir de las enseñanzas de su biblioteca, que recoge cientos de libros prohibidos.

Un puente de cuerda y madera une la Catedral con la zona próspera de la Ciudadela, mientras que otro puente de piedra, más apartado y de uso privado, hace lo propio con la Torre de la Alta Hechicería.

LA TORRE DE LA ALTA HECHICERÍA

En la Torre de la Alta Hechicería la sección arcana de la Orden se encarga de desarrollar los conjuros y sortilegios necesarios para que la Orden prospere en sus investigaciones nigrománticas. Ocupa toda el área sudoeste de la Ciudadela, y está unida por un puente de piedra con la Catedral.

PRIMEROS PASOS EN LA CIUDADELA

Aunque se trate de una prisión no existen celdas como tales, y tampoco existe ningún tipo de disciplina más allá de tratar de sobrevivir, por lo que los personajes que entren como peregrinos deberían poder vagar libremente por la Ciudadela.

El Narrador debería dejar que los personajes se familiaricen con la ciudad antes de comenzar las misiones de rescate de las mazmorras. Sería buena idea que visitaran las tiendas de suministros de la Ciudadela para reponer las armas y armaduras, y aprovechar para comprar alguna poción de curación antes de continuar su descenso a los niveles inferiores.

TABLA DE ENCUENTROS EN LA CIUDADELA

Al ser un lugar peligroso, lleno de presos convictos, el Narrador deberá realizar una tirada en la tabla de encuentros cada vez que los personajes se desplacen de una localización a otra por la calle.

ENCUENTROS EN LA CIUDADELA

IDIO	ENCUENTRO
01	Un mendigo os pide una limosna a cambio de ponerlos al día de los rumores (realiza una tirada en la tabla de rumores que aparece más adelante).
02	Un transeúnte tropieza con vosotros. Uno de los personajes al azar tiene un 25% de probabilidades de perder su bolsa de dinero.
03	Os encontráis rodeados por una banda de 4-6 malhechores (ajústalo según el número de integrantes del grupo y utiliza en el combate las estadísticas de los guardias de la Ciudadela).
04	Tras un recodo de la calle, veis un grupo de asaltantes que están golpeando a un hombre. Si el grupo de aventureros le ayuda, él se ofrecerá a ponerse a su servicio tan solo a cambio de su protección (usa las estadísticas de los guardias de la Ciudadela con moral 8).
05	Un grupo de 4-6 guardias os toman por malhechores y pretenden encerrarlos en las mazmorras, a menos que les sobornéis (al menos con 1d100 mo).
06-10	Sin encuentros.

MAPA DE LA CIUDADELA

Lo que sigue es una descripción algo más detallada de las localizaciones de la Ciudadela, con el fin de que el Narrador pueda emplearlo durante el desarrollo de la aventura. No pretende ser una descripción detallada ni exhaustiva, sino más bien una serie de pinceladas sobre la que desarrollar el devenir de los acontecimientos.

1 LA SENDA DE LOS CONDENADOS

Este es el único acceso conocido para entrar a la Ciudadela desde el exterior. Por él acceden las multitudes de flagelantes y presos.

Justo antes de llegar a la Ciudadela, se puede ver el Púlpito, un estrecho pasadizo que llega hasta la Sima, donde se celebra la ceremonia de la Purga. En ella los presos que no quieren ser apresados se arrojan a la Sima como vía de liberación.

2 EL MERCADO DE ESCLAVOS

Aquí se clasifican los presos y se les envía a prisión en las mazmorras del nivel inferior para pasar la cuarentena.

3 LA JAULA

Aquí se celebra la subasta de esclavos. En esta jaula son expuestos ante la plaza principal de la Ciudadela.

4 TORREÓN

En este punto se aloja la guardia interna de la Ciudadela, compuesta por los presos más peligrosos, y a la que se accede tras una larga trayectoria al servicio de la Orden del Camino.

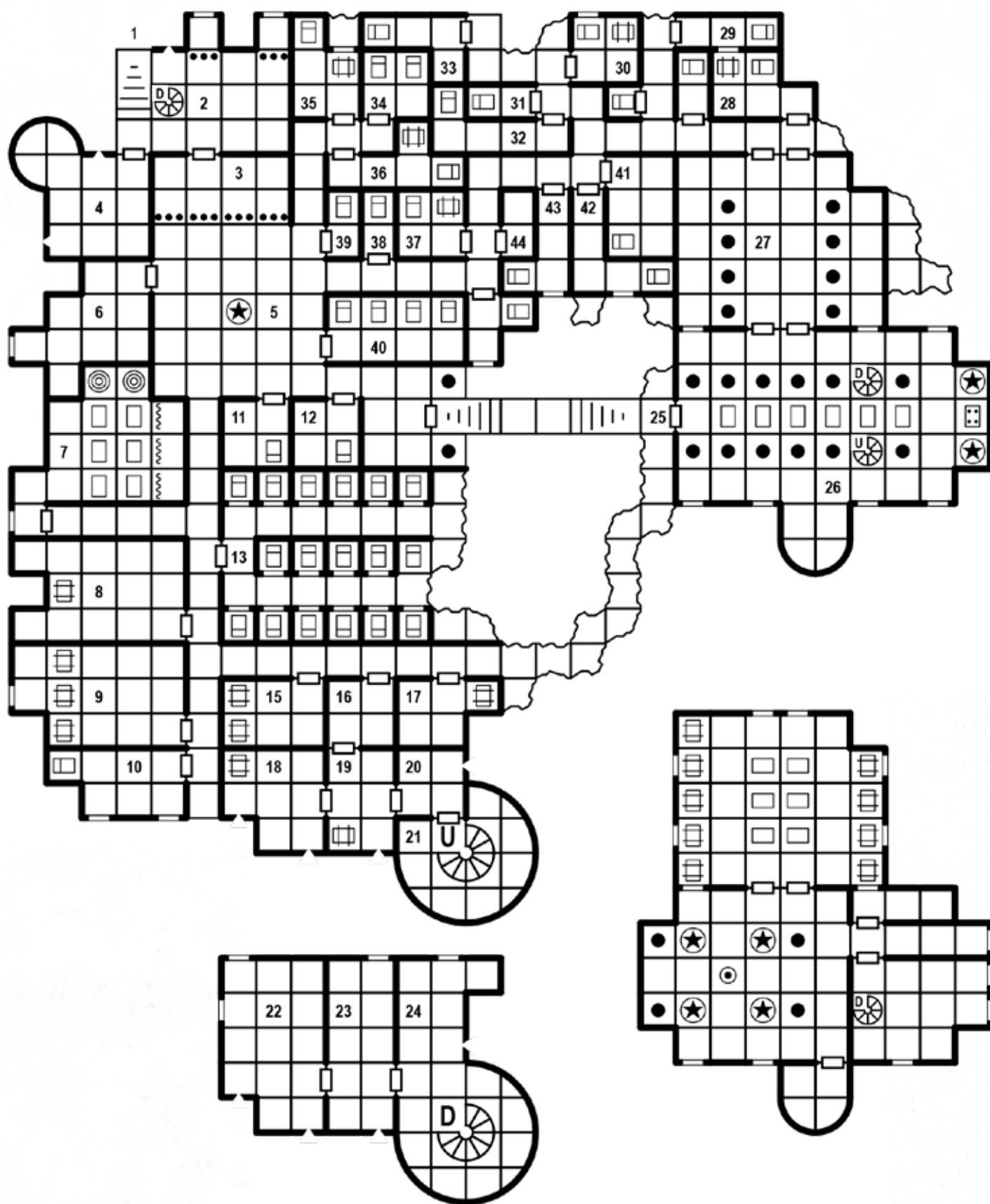
5 LA PLAZA

Es el centro de la escasa vida pública de la Ciudadela. Una estatua del primer maestre de la Orden del Camino preside la plaza.

6 ALOJAMIENTOS

Los personajes pueden alojarse en la posada El Buen Descanso en lugar de utilizar los barracones y alojamientos de la parte baja, por un módico precio.

LA CIUDADELA



7 POSADA EL BUEN DESCANSO

En esta posada se reúnen los habitantes de Roca Yerma a beber quién sabe qué oscuros brebajes de manufactura enana, destilados a partir de hongos fermentados.

Este lugar es el epicentro de todos los rumores, donde se pone en contacto la oferta y la demanda, y donde todo, aunque sea dentro de una prisión, se puede conseguir.

SERVICIOS

Los servicios que ofrece son los siguientes:

LISTADO DE SERVICIOS

OBJETO	PRECIO M.O.	NOTAS
Alojamiento modesto	1	
Alojamiento lujoso	5	
Comida sencilla	1	En la posada
Comida opulenta	5	En la posada

RUMORES Y OTRAS AYUDAS

Si los personajes invitan con largueza a los parroquianos de la posada, conseguirán que suelten la lengua, contándoles los siguientes rumores que a buen seguro les resultarán de utilidad durante el transcurso de la aventura:

IDIO	RUMOR
01	Bajo la Ciudadela podría haber una extensa red de catacumbas.
02	Las cosas no son lo que parecen en la Ciudadela, quizás ni los buenos son tan buenos, ni los malos son tan malos.
03	Puede que el secreto de la cura de la peste del navegante esté en ciertos hongos alucinógenos.
04	Los humos apestosos de las refinerías inundan ciertos niveles por medio de llameantes y mortales chimeneas.
05	Hay pocas cosas más peligrosas que un enano enfadado montando un acarreador.
06	Los orcos del fortín de Siempresombra están en las últimas.
07	¿Nadie se ha dado cuenta de que no hay elfos en la Ciudadela?
08	Hay sentimientos que son más fuertes que la propia muerte.
09	Nunca te fíes de un apestado, y menos si es un ladrón.
10	Quizás la muerte no es el final.

CONTRATACIÓN DE SEGUIDORES Y MERCENARIOS

Aquí en la posada los personajes podrán reclutar ayudantes y colaboradores, de acuerdo con lo establecido en el manual de reglas. Dadas las especiales circunstancias de la Ciudadela, solo podrán contratar matones, cuyas estadísticas serán similares a las de los guardias, por un precio relativamente caro y con una moral relativamente baja. En principio, se podrá contratar un matón por unas 100 mo al día (con una Moral de 6). Esto incluye trabajo de protección normal, sin correr riesgos elevados. En caso de que los personajes requieran a un mercenario para que los acompañe en el transcurso de la misión, deberán emplear al menos 500 mo para elevar la moral al menos a un valor de 8, para impedir que huyan a las primeras de cambio. Incrementos subsiguientes del precio no elevarán la moral por encima de 8.

8 ARMERÍA

Aquí se venden las mejores armas que se pueden conseguir en la Ciudadela, si exceptuamos, quizás, a ciertos vendedores del mercado negro de la parte baja de la ciudad.

A todos los efectos, el Narrador deberá utilizar la tabla de armas, armaduras y equipo del manual de reglas con precios incrementados en un 30% y con disponibilidad limitada del equipo más infrecuente.

9 TIENDA DE SUMINISTROS

Sin tener en cuenta el estatus de prisión de la Ciudadela, aquí es posible encontrar de todo, o casi de todo. Quizás los precios no son los más competitivos y haya que esperar a disponer del material, pero tanto la variedad como la calidad son sorprendentemente buenas.

Del mismo modo que en la armería de la localización n.º 8, el Narrador debe incrementar los precios de los suministros en un 30%, reduciendo la disponibilidad de aquellos menos frecuentes.

Adicionalmente, aquí podrán comprar brebajes curativos por un precio de 400 mo cada redoma, y siempre limitando su número a 2 pociones por persona.

10, 11, 12 ALOJAMIENTOS DE LA ZONA ALTA

Aquí se alojan las grandes personalidades seculares de la Ciudadela, alguaciles, artesanos y otras gentes pudientes.

13 NOVICIADO

Los peregrinos y flagelantes de la Orden del Camino que ingresan voluntariamente se alojan en estas estancias. Aquí dedican su tiempo al estudio y la oración, en una competencia feroz, antes de ser ordenados miembros de pleno derecho de la Orden e iniciados en los secretos de los círculos interiores. Si los personajes entraron como flagelantes, tendrán alojamiento y comida gratuito.

14 EL PUENTE DE PIEDRA

Este estrecho puente de piedra bordea la Sima comunica la Torre de la Alta Hechicería con la Catedral sin necesidad de tener que pasar por la zona baja de la Ciudadela.

15 ENTRADA A LA TORRE DE LA ALTA HECHICERÍA

Un gran portón permite la entrada a la Torre de la Alta Hechicería. Solo los iniciados de la Orden son invitados a entrar para continuar su formación. Dos guardias vigilan continuamente esta entrada.

16 SALA DE ESTUDIO

Esta sala está llena de libros y escritorios; aquí pasan los días los estudiosos de los niveles más bajos de la Orden.

17 ORATORIO

Aquí realizan sus oraciones los integrantes de la Orden según una estricta agenda litúrgica.

18 REFECTORIO

Donde los integrantes de la Orden realizan su vida diaria.

19 ALOJAMIENTO

Aquí se alojan los iniciados de la Orden que se postulan como maestros, tras años de privaciones y estudio.

20 LABORATORIO

Aquí se crean brebajes y pociones y se enseña el antiguo arte de la alquimia.

21 ESCALERA DE ACCESO AL SEGUNDO NIVEL

Esta escalera lleva a la zona más protegida de la Torre, donde se esconden los tomos de magia más prohibidos y peligrosos. Solo los maestros tienen permitido el acceso a esta zona.

22 BIBLIOTECA

Aquí se guardan los libros y grimorios arcanos a los que solo tienen acceso los iniciados de la Orden. Siempre se puede encontrar acólitos realizando copias de conjuros e inscripciones a cualquier hora del día.

23 LABORATORIO

En esta sala se guardan los especímenes en conservación más raros y extraños que pueblan estas tierras. Hileras de incontables frascos con extraños líquidos conservan cuerpos, y partes de ellos, para su estudio posterior.

24 LA SALA DE LOS CUADROS

En esta habitación se exponen los retratos de todos y cada uno de los grandes magos y conjuradores que han pasado por la Ciudadela. Destaca el retrato de un poderoso nigromante que fue hecho preso tras una olvidada guerra y que desapareció misteriosamente sin dejar rastro.

25 EL PUENTE COLGANTE

Este puente, construido con madera y cuerdas, cuelga amenazadoramente sobre la Sima. Sirve para comunicar la zona oeste de la Ciudadela con la zona este y es accesible a todos los habitantes.

26 LA CATEDRAL

Sede de la Orden del Camino, aquí se reúnen los fieles y los integrantes de la Orden. Los altos techos abovedados se sustentan sobre esbeltos pilares de piedra.

27 CLAUSTRO

Flanqueado por pilares, siempre se puede ver sacerdotes paseando por esta estancia. En el centro hay una pequeña fuente de la que se dice que su agua tiene propiedades curativas.

28-45 CIUDADELA BAJA

Se trata de todas y cada una de las estancias donde habitan, o mejor dicho, sobreviven, las clases más bajas de la Ciudadela.

46 BIBLIOTECA

Aquí se acumula el saber más oculto de la Orden del Camino tras siglos de estudio. Decenas de copistas se afanan en el trabajo sobre pergaminos y grimorios en los escritorios del centro de la gran sala.

47 EL PENTÁCULO

Rodeado por horribles estatuas y flanqueado por altos pilares, este pentáculo se utiliza en oscuras prácticas mágicas. Es el epicentro de las invocaciones nigrománticas de los miembros más poderosos de la Orden.

48 HERBOLARIO

Aquí se guardan las hierbas y especias más poderosas y extrañas del mundo conocido, y se crean los ungüentos y pociones que se utilizan posteriormente en los complejos rituales que se llevan a cabo en las salas preparadas para ello.

49 MIRADOR

Desde aquí se puede observar la muchedumbre que desembarca en la isla y accede por la Senda de los Condenados.

50 RELICARIO

Aquí se guardan ciertas reliquias que la Orden custodia con recelo. La puerta de acceso a esta sala está siempre cerrada y una pareja de centinelas monta guardia de forma continua.

EL RESCATE DE LAS MAZMORRAS DE ESCLAVOS

En primer lugar, los personajes necesitan reagruparse. Para ello deben rescatar a Syrion (y a los miembros del grupo que hayan entrado como esclavos).

Liur-Mar hará llegar la información necesaria al grupo de personajes a través de un agente, para que puedan acceder de forma subrepticia a la mazmorra y rescatar a Syrion.

Si los personajes se encuentran presos con él, Liur-Mar enviará a un agente para que les ayude a escapar. En este último caso los personajes empezarán en la celda, que un agente abrirá desde el exterior antes de desaparecer de nuevo.

Justo bajo la Catedral, existe un estrecho y oscuro pasadizo que conecta con las alcantarillas debajo de la Ciudadela hasta llegar a las mazmorras del mercado de esclavos. Con rapidez y discreción es posible entrar o salir sin ser descubiertos.

1 PASADIZO DE ENTRADA

Tras descender por la estrecha escalera de caracol, encontráis un pasadizo de 9x1 m que gira hacia la derecha.

A media altura del pasillo hay una puerta secreta que los personajes encontrarán empujando la pared de roca (y superando una tirada de encontrar puertas secretas). Tras ella hay una escalera de caracol que desciende en la oscuridad.

2 ENTRADA AL ALCANTARILLADO

Los personajes deberán forzar los barrotes por medio de una palanca (tirada de Fuerza).

Tras un pasillo de 9 m de longitud, se abre a una sala de 9x9 m, con una abertura con un rastrillo en el lado norte.

3 COLECTOR DE AGUAS FECALES

Tras seguir un pasadizo serpenteante, llegáis a una habitación de 15x15 m. Un olor pestilente inunda esta sala. Una abertura en el centro recoge las aguas que entran por el pasillo del lado oeste. Las ratas pasean a lo largo y ancho del lugar.

En un momento dado, una corriente de agua proveniente del oeste se escurre por el desagüe central, arrastrando varios cadáveres putrefactos.

En el centro de la sala hay un desagüe por el que se drenan las aguas que provienen del oeste. Al norte y sur del drenaje, hay varios fosos de 2 metros de profundidad tapados por maderas, que se vencerán con un peso superior a 50 kg.

El drenaje del centro va a dar a una deteriorada rejilla de metal y acaba en la madriguera de los apestados en el primer nivel inferior. Si un personaje cae, debe superar una tirada de salvación contra muerte o acaba siendo arrastrado a través de la reja hacia la madriguera, aunque el Narrador siempre puede darle una última oportunidad de escapar, agarrándose a un saliente (superando una tirada de Destreza).

En caso de que este personaje finalmente cayera a la madriguera de los apestados, el jugador debería tomar el control de un PNJ, retomando el control de su personaje cuando accedan a la madriguera.

4 ALCANTARILLA

Un largo pasillo recoge las aguas que provienen de tres aberturas por el lado oeste. Se trata de la salida de aguas fecales de tres celdas. Los barrotes de las aberturas están sólidamente contruidos y el espacio libre es pequeño incluso para pasar la mano. Varios cuerpos flotan en estas aguas y son arrastrados hacia el pozo de la sala anterior.

Al fondo, tras una escalera y un recodo, veis una puerta de madera.

Los personajes podrán ver y comunicarse a través de los drenajes, pero no deberían poder romperlos, al menos no sin causar un estruendo importante. Los barrotes se levantan a voluntad desde un mecanismo situado más adelante, lo que permite vaciar la celda sin intervención humana.

5, 6 Y 7 CELDAS

En una de estas tres celdas se encuentra Syron y/o los personajes, encadenados a la pared. El Narrador debe **lanzar 1d6** para decidir en cuál de ellas se encuentran:

- **Celda 5:** 1-2
- **Celda 6:** 3-4
- **Celda 7:** 5-6

En esta celda húmeda y maloliente se hacinan varios presos recién llegados que se encuentran pasando la cuarentena de la peste del navegante antes de ser subastados en el mercado de esclavos. Las aguas fecales resbalan por el centro de la sala hasta una abertura en la parte baja de la pared este, que está cerrada con barrotes reforzados.

Los ojos desesperados de vuestros compañeros se posan en vosotros cuando abris la puerta y comienzan a agitar las manos dando a entender que, como el resto de presos, se encuentran atados a la pared.

Si los personajes han sido encerrados junto con Syron, deberán escapar por sus propios medios de la celda, aunque contarán con la ayuda de un agente de Liur-Mar.

En un momento dado, una mano amiga introduce por la abertura un bulto envuelto en la capucha de un verdugo que contiene dos garrotes (manchados de sangre) y un manojo de llaves. Os indica que las llaves abren los grilletes de Syron (y de los personajes que se encuentren con él), así como la puerta de la celda.

Antes de desaparecer en las sombras os dice que debéis encaminaros hacia el sur.

8 ALMACÉN DE UTENSILIOS

En esta sala limpian los verdugos sus instrumentos de trabajo. Hay una mesa y varias sillas donde se sientan a descansar. Hay un 50% de posibilidades de que uno de los torturadores esté aquí sentado. Si es así, alertará al resto de guardias salvo que sea detenido antes.

9 SALA DE TORTURA

En esta sala de 9x12 m se encuentran tres jaulas metálicas en las que se encierra a algunos presos. En una chimenea en el lado sur se calientan al rojo tenazas y otros utensilios de tortura.

Nada más entrar, el preso de una de las jaulas empieza a suplicar ayuda.

Si los personajes no liberan al preso, este sube el volumen de sus súplicas y acaba atrayendo la atención de la guardia. Las llaves de la jaula se encuentran colgadas en la pared.

Si liberan al preso, escapa cojeando por la puerta por la que han entrado los personajes. Al llegar a la sala 3 cae por uno de los fosos, desvelando el peligro a los personajes que lleguen detrás.

10 DORMITORIO DE LOS GUARDIAS

En esta sala duermen los guardias. Hay un 50% de probabilidades de que haya al menos 2 guardias descansando en sus jergones.

Hay tres cofres que guardan 200 mo, un manojo de llaves y ropas desgastadas que incluyen unas capuchas de verdugo. Los personajes podrían utilizar estas capuchas como parte del plan de huida.

Las llaves abren los grilletes de Syron (y de los personajes que se encuentren con él), así como la puerta de las celdas.

11 PASILLO DE LAS CELDAS

Este largo pasillo acaba en una escalera de caracol por la que continuamente están pasando guardias. Cualquiera que circule por el pasillo va a ser detectado con toda seguridad.

En ese caso, al menos 1d4 guardias armados acudirán cada asalto en caso de lucha. Los jugadores podrían preferir una aproximación más sigilosa que evite el combate disfrazándose con las ropas de verdugo encontradas anteriormente.

Justo al lado de las escaleras de caracol se encuentra una palanca que levanta los barrotes de las celdas 5, 6 y 7, arrastrando a los presos que hayan sido previamente desatados.

Los presos que se encuentren en la celda de los personajes empezarán a alborotar suplicando ayuda en el momento en el que se abran las puertas.

Aquí los personajes tienen varias opciones, como tratar de infiltrarse disfrazados de verdugo, provocar una fuga de presos como distracción para huir, luchar directamente con los guardias, etc.

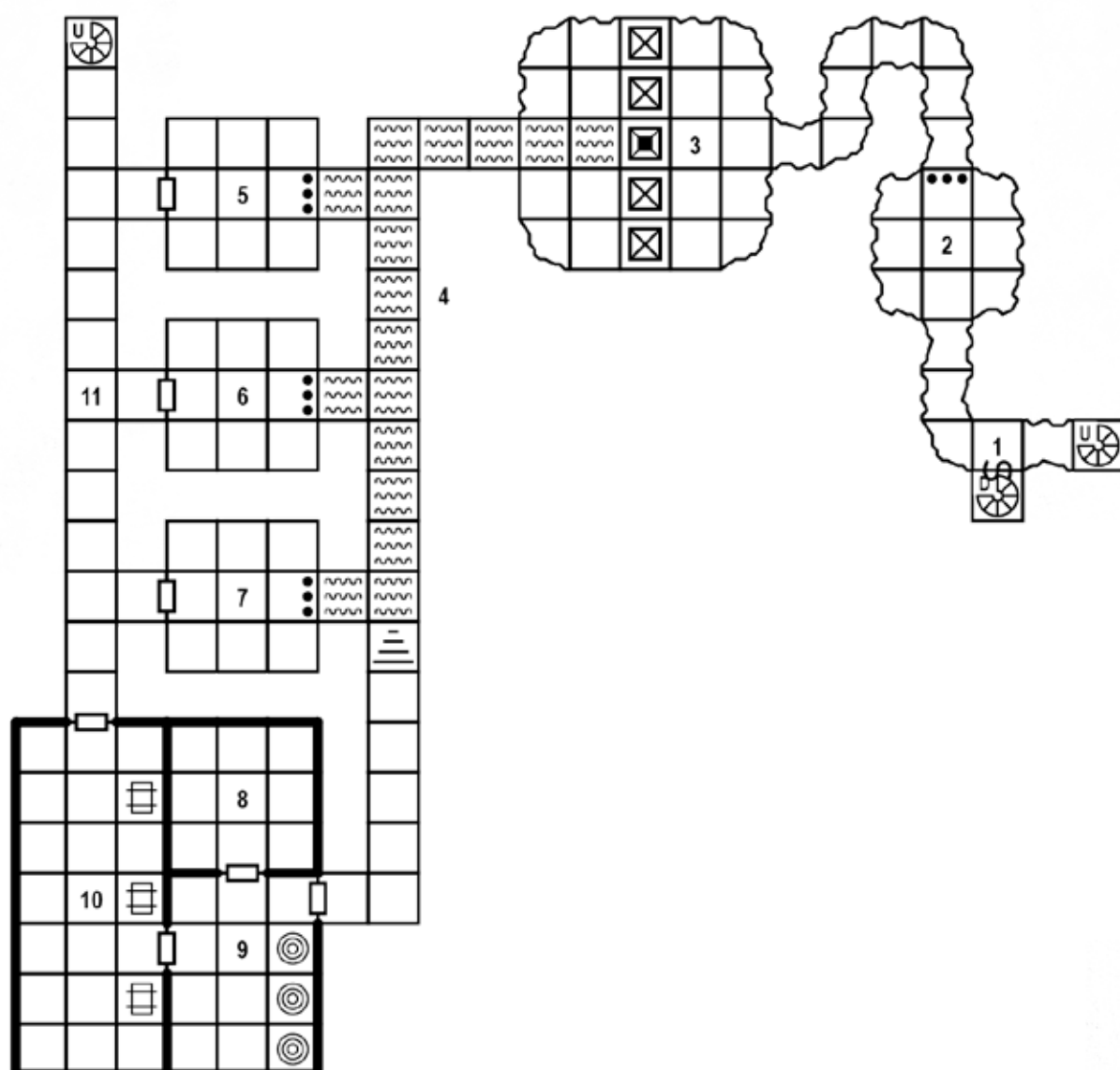
Los personajes deberían volver, preferiblemente, por el mismo punto por el que han venido. En todo caso la escalera que asciende de la mazmorra se encuentra lo suficientemente transitada como para que resulte evidente que no es una buena opción.

Todos aquellos que resulten arrastrados por las aguas al accionarse el mecanismo del n.º 11, deben superar una tirada de salvación contra muerte o se ven arrastrados hasta el n.º 3.

EL ENCUENTRO

Una vez reagrupados tras el rescate, Syron se encontrará visiblemente contrariado pues sospecha que Gil-Mar tiene algo que ver con todo lo que ha estado sucediendo hasta ahora. Los personajes deberán acudir a la Catedral a encontrarse con el mandatario local de la Orden del Camino, según el plan previsto.

A ese encuentro acudirá sorpresivamente Gil-Mar, produciéndose un cara a cara entre Syron y él. Los personajes son testigos de una discusión acalorada entre ambos, escuchando las increpaciones de unos y otros.



	Escalera		Rastrillo		Puerta secreta		Trampa
	Micónido		Escalera		Altar		Puerta una via
	Foso cubierto		Jaula		Puerta		Trono
	Foso abierto		Cofre		Estatua		Pilar
	Agua		Cama		Fuente		Cristal

Nada más ver a Gil-Mar, el personaje que porte el collar de la mar-gravina se acerca a él y se lo entrega, sin que este pueda sobreponer-se al influjo del hechizo de su amada.

En este momento les tiene que quedar claro que Syrion está ju-gando a dos bandas y que no ha venido a rescatar a Gil-Mar. Le confiesa a este que Liur-Mar le encomendó acabar con su vida, una vez haya conseguido sacarlo de la Ciudadela.

Por su parte, Gil-Mar le pide que se una a él para derrocar a su her-mano. Tiene previsto acceder a los niveles inferiores para hacerse con el control de las hordas de muertos vivientes de los niveles inferiores y así conseguir sus planes.

Syrion evita tomar partido por uno o por otro, aunque sí planea sa-car a Gil-Mar de la Ciudadela. Ordena a los personajes que aprenen a Gil-Mar siguiendo las órdenes del margrave.

Por su parte, Gil-Mar intenta convencer a los personajes para que se unan a su causa. Menciona toda suerte de loables y nobles motivos, aunque al final promete doblar el pago del margrave.

En un determinado momento, la situación se tornará violenta y los personajes tendrán que tomar partido por uno de los dos bandos:

- **Ayudar a Syrion** a cumplir el encargo del margrave, apre-sando a Gil-Mar y recibiendo una recompensa adicional de 10.000 mo.
- **Ayudar a Gil-Mar** en su cometido, acompañándolo a las profundidades de la Sima y recibiendo un anillo de oro va-lorado en 10.000 mo en concepto de adelanto por su ayuda.

En el primer caso, Gil-Mar se escabullirá antes de que los personajes puedan reaccionar, iniciando la persecución, acompañados por Syrion.

En el segundo caso Syrion, impotente, verá cómo Gil-Mar y el grupo de aventureros se encaminan a toda prisa hacia las catacumbas. Está claro que Syrion reunirá un grupo de secuaces para darles caza lo antes posible.

LA HUIDA A TRAVÉS DE LAS CATACUMBAS

Tras el encuentro entre Syrion y Gil-Mar, este se encamina a los niveles inferiores para llevar a cabo su plan. Los personajes habrán tomado partido por uno u otro bando, por lo que acompañarán a Gil-Mar escoltándolo o bien irán en su búsqueda persiguiéndolo.

Durante toda la travesía por las catacumbas, los personajes se en-frentarán a los monstruos errantes que las pueblan. Los encuentros no están balanceados, así que los jugadores tendrán que tenerlo en cuenta a la hora de planificar sus acciones.

Cada vez que los personajes entren en una sala marcada con un asterisco (*) en el título, el Narrador deberá tirar 1d6 y consultar la tabla siguiente:

Los monstruos errantes harán todo lo posible por atacar y perseguir al grupo de aventureros, siempre dentro de sus posibilidades.

CATACUMBAS	MONSTRUOS ERRANTES
01	Ninguno
02	Ninguno
03	Ninguno
04	1d4+1 esqueletos
05	1d4 necrófagos
06	1 momia o 1d2 necrarios (a criterio del Narrador)

El Narrador debe recordar a los jugadores que su objetivo es en-contrar la forma de descender al siguiente nivel, sin necesariamente tener que enzarzarse en luchas que, quizás, no puedan ganar.

LAS CATACUMBAS

1 ENTRADA A LAS CATACUMBAS

Las catacumbas de la antigua catedral en ruinas se ocultan en las profundidades más sombrías y olvidadas de este lugar sagrado. Una resbaladiza escalera de piedra conduce a un laberinto subterráneo de pasillos estrechos y tenebrosos.

Este corto pasillo comunica la escalera de acceso con la siguiente sala. Antes del primer recodo, hay una puerta secreta que esconde un cofre. Dentro del cofre hay 100 mo y un candil de luz eterna.

2 SALA DE LOS NICHOS *

La sala anterior da paso a la sala de los nichos, donde se encuentran enterradas grandes personalidades pasadas de la Ciudadela. Dividida en dos, cada ramal se encuentra flanqueado por tres mausoleos con estatuas en su interior.

Las verjas de entrada a cada mausoleo se encuentran bloqueadas. Dentro de cada nicho hay una estatua de tipo humano.

3 SALA DE LOS ROPAJES *

Una puerta secreta da paso a esta estancia alargada en la que se puede encontrar un cofre.

Una trampa de foso se sitúa a medio camino (caída de 3 m).

Dentro del cofre hay una lujosa capa mágica que mejora la CA en 1 punto y se puede utilizar sobre cualquier otro tipo de armadura.

4 SALA DE LOS PILARES *

Esta sala de 9x6 m, flanqueada por pilares tiene un pequeño cofre junto a la pared oeste.

Tras el cofre se puede encontrar una puerta, discretamente disimu-lada, que abre paso a un oscuro pasadizo.

5 BIFURCACIÓN

Esta pequeña oquedad de 9x6 m os lleva a una bifurcación tras la bajada de unas escaleras. Según entráis, un grupo de 3 necrófagos os miran fijamente antes de atacaros.

El Narrador debe ajustar el número de necrófagos al número de in-tegrantes del grupo (incluyendo servidores o acompañantes) según las reglas dadas anteriormente.

6-9 SALA DE LOS NICHOS *

En cada una de las localizaciones 6 a 9, el Narrador debe realizar una tirada en la tabla de monstruos errantes.

La puerta del final del pasillo se encuentra cerrada con llave. Un ladrón

car la gema como una gema de animación.

Esta es la entrada a la verdadera sala de los nichos. La anterior simplemente guardaba estatuas, mientras que esta guarda los catafalcos de los grandes prebostes de la Ciudadela. Muchos de ellos han sido saqueados, y solo quedan escombros donde antes estaban las tumbas.

Tras bajar unas pequeñas escaleras y dejar atrás una bifurcación que conduce varias salas atrás llegáis a otra: una sala vacía que tiene, en el centro, los restos de la estatua destrozada de un guerrero con su armadura.

podría abrirla, aunque siempre pueden intentar abrirse paso forzándola.

Es posible bloquear la puerta desde el otro lado, salvo que la hayan echado abajo.

Parece lógico, ante la posible avalancha de adversarios en esta estancia, que el grupo de personajes intente huir por la estancia 5 o bien por la puerta del final del pasillo, bloqueándola al pasar.

El Narrador debe evitar encarrilar las acciones de los jugadores, pero nunca está de más recordarles cuál es el objetivo final, que no es otro que descender al siguiente nivel.

10 BIFURCACIÓN

En este pasillo hay una bifurcación a media altura hacia la izquierda, justo enfrente de un pequeño orificio en la pared.

Si los personajes investigan el orificio, verán que se trata de un agu-

En este pasillo hay una bifurcación a media altura hacia la izquierda, justo enfrente de un pequeño orificio en la pared.

jero en la roca de aproximadamente 5 cm de diámetro.

Justo antes de la bifurcación, una de las baldosas cruje con un sonido peculiar la primera vez que la pisen. A partir de ese momento, cualquier criatura de tamaño humano o superior hace que esta ceda, cayendo a un pozo de 3 metros de profundidad. Una búsqueda atenta permitirá descubrir la trampa tanteando las baldosas con una pértiga, por ejemplo.

11 MAUSOLEO *

En el centro de esta sala hay una baldosa que una vez pisada, arma el mecanismo de una ballesta situada en la tronera de la ubicación n.º 10. La ballesta disparará en el momento en el que la presión de la baldosa se libere. Un ladrón puede desactivar esta trampa, aunque

Entráis en una sala de 9x9 m, flanqueada por pilares, y con un cofre situado en la pared este.

dejando un peso de unos 10 kg en la baldosa (por ejemplo, usando los cascotes de las salas anteriores), esta no activará la trampa al dejar de pisarla.

La cerradura del cofre no está bloqueada, y dentro hay un símbolo sagrado que permite expulsar muertos vivientes a cualquier personaje como si fuera un clérigo de nivel 2.

Tras el cofre hay una puerta secreta ligeramente entornada que da a un pequeño vestíbulo que está vacío.

12 PASAJE DE LAS ESTATUAS *

Si los jugadores deciden buscar entre los restos, encontrarán una gema con un valor estimado de 1000 mo. Un mago podría identi-

13 PASAJE DE LAS ESTATUAS

Si los personajes deciden derribar la estatua para buscar un tesoro equivalente a la de la estatua de la sala anterior, una momia cercana cobra vida y les ataca. En caso contrario simplemente lee lo siguiente:

En el centro de esta sala encontráis otra estatua gemela a la de la sala anterior, pero en perfecto estado.

Si vencen, encuentran otra gema de animación similar a la de la sala anterior.

14 BIFURCACIÓN

Conforme avanzáis por la sala notáis que los ojos de la estatua os van siguiendo, mientras una fría corriente de aire os hace sentir que no debéis perturbar el descanso de los muertos.

En esta bifurcación se puede encontrar una puerta secreta en el lado norte. Tras ella, una trampa de foso se abrirá bajo los pies de cualquier aventurero que la pise (caída 3 m).

15 PASAJE DE LAS ESTATUAS

Si los jugadores deciden buscar entre los restos, encuentran una gema con un valor estimado de 1.000 mo. Un mago puede identificar la gema como una gema de animación menor.

En el centro de esta sala encontráis otra estatua gemela a la de la sala anterior, destrozada y en el suelo.

16 PASAJE DE LAS ESTATUAS

Esta vez, la estatua se anima automáticamente en cuanto los personajes entren a la sala y una momia les ataca (la momia estaba inserte en el suelo como si se tratase de un cadáver). Si vencen,

En el centro de esta sala encontráis otra estatua gemela a la de la sala anterior, pero en perfecto estado, que les sigue con la mirada nada más entrar en la sala.

encuentran otra gema de animación similar a la de la sala anterior.

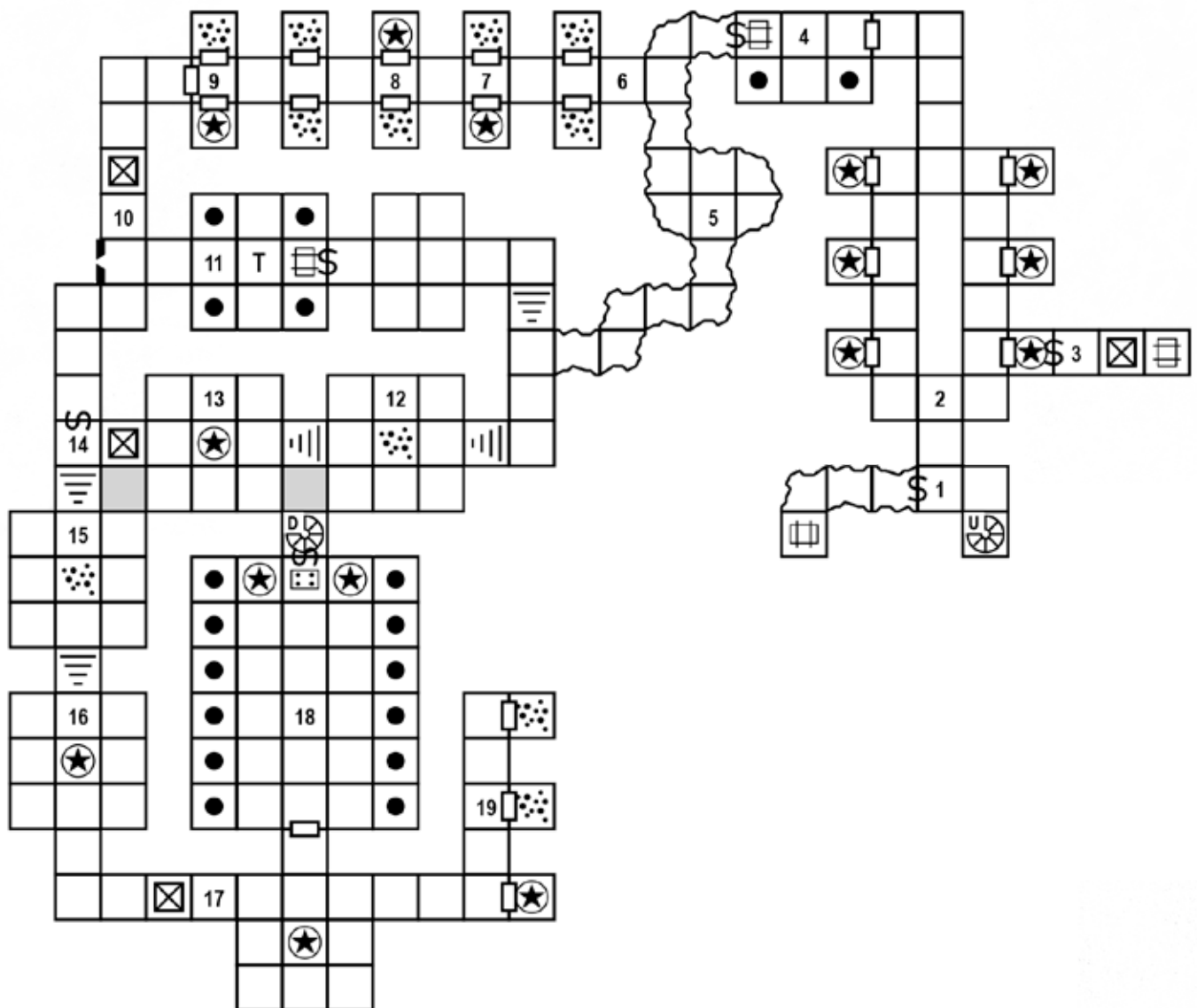
17 PASILLO

Tras un recodo en el pasillo, una de las baldosas os resulta sospechosa.

Tras un recodo en el pasillo, una de las baldosas os resulta sospechosa.

Se trata de una trampa de foso deteriorada, que cede si algún personaje o monstruo se sitúa encima.

CATACUMBAS



	Escalera		Rastrillo		Puerta secreta		Trampa
	Micónido		Escalera		Altar		Trono
	Foso cubierto		Jaula		Puerta		Pilar
	Foso abierto		Cofre		Estatua		Fuente
	Agua		Cama		Cristal		

Esta sala de 9x9 m contiene una estatua de un esqueleto en el centro. La estatua tiene un hueco en el pecho del tamaño de una gema.

Si los personajes están persiguiendo a Gil-Mar, lee lo siguiente:

A vuestra izquierda, hay una puerta cerrada, tras la que escucháis el ruido de una gran masa de piedra deslizándose. El sonido cesa repentinamente con un clic.

Los personajes pueden utilizar una de las gemas para hacer que la estatua cobre vida como un constructo pétreo menor, que obedecerá sus órdenes en todo momento. Cada gema puede alimentar al constructo pétreo menor durante 1 día.

El sonido que escuchan los personajes es el ruido que hace en la sala contigua el mecanismo de la puerta secreta que da acceso a la escalera de bajada al primer nivel inferior. Esto indica que Gil-Mar no anda muy lejos.

18 CAPILLA

Esta gran sala de 15x18 m está flanqueada por columnas ricamente decoradas. El suelo está cubierto de polvo y escombros, mientras que en las paredes se pueden ver antiguos y descoloridos frescos. La figura desdibujada de un santo, la representación de una batalla épica o símbolos arcanos apenas reconocibles pueden distinguirse entre las capas de suciedad y el paso del tiempo.

Los restos de unos reclinatorios de madera destrozados indican que se trata de una antigua y abandonada capilla. Hay un altar de piedra, con cuatro candelabros, en la pared norte. Uno de los candelabros tiene una vela que, extrañamente, aún está encendida y humea.

Al entrar en la sala, las dos estatuas (necrarios) cobran vida y os atacan.

Tras el altar se esconde el acceso al nivel inferior, y basta mover uno de los candelabros para que el altar se desplace con un sonido deslizante de piedra contra piedra.

19 SALA DE LOS NICHOS

En este estrecho pasillo hay tres nichos. Dos de ellos solo contienen cascotes, mientras que el tercero contiene una estatua similar a la de las salas anteriores.

7. TERCER ACTO. PRIMER NIVEL INFERIOR

INTRODUCCIÓN

Los jugadores comenzarán este acto entrando de manera sigilosa a través de las catacumbas que conectan con el nivel superior.

Su objetivo debe ser descender al siguiente nivel por medio de las dos bajadas que existen, situadas una en el fortín de Siempresombra y otra en los respiraderos de humos de la Maraña micónida.

Las tres facciones en liza: micónidos, apestados y orcos, tienen diferentes objetivos y motivaciones. Mientras que los micónidos pretenden encontrar la cura a la enfermedad que provocan los humos de las refineras del nivel inferior, los apestados buscan acceso a la Maraña para recolectar esos mismos hongos enfermos, que presumiblemente son una posible cura a su enfermedad.

Por otra parte, los orcos se encuentran en medio, sufriendo los ataques de los apestados y, simplemente, tratando de sobrevivir el tiempo suficiente para poder llevar a cabo su plan de huida.

El Narrador debe decidir en cada momento el curso de la acción en función de estas motivaciones y objetivos y de acuerdo al compor-

tamiento de los personajes. Por ejemplo, si los personajes deciden intentar detener las emisiones de humos, Mu'g se ofrecería a acompañarlos, mientras los apestados harían lo imposible por detenerlos.

Este nivel se plantea por tanto como un pequeño sandbox, donde los personajes pueden interactuar con cada una de las facciones y ayudar, o impedir, que consigan sus objetivos.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL NIVEL

Este nivel se divide principalmente en tres secciones:

- Al oeste se encuentra la intrincada red de pasadizos y cavernas de la madriguera de los apestados.
- Al norte hay dos pequeños puentes de piedra que conectan con la Maraña micónida. Actualmente este paso es impracticable por los escombros generados en los derrumbamientos.
- Al sudeste se encuentra el fortín de Siempresombra, refugio orco al que se accede por medio de dos puentes de cuerda que cuelgan vertiginosamente sobre el vacío.

Los personajes empiezan su exploración en el corazón del nivel y pueden dirigirse a cada una de las tres zonas mencionadas a su elección.

GIL-MAR

Gil-Mar ha tenido tiempo de urdir su propio plan para llegar al siguiente nivel, que consiste en infiltrarse en el fortín de Siempresombra y descender por las guiraldas hacia una de las chimeneas de las refineras de los enanos. Si los personajes pretenden dar caza a Gil-Mar, el Narrador irá sembrando la narración de pistas indicando la presencia reciente de este en cada localización.

Si Gil-Mar acompaña a los personajes, tendrán que descubrir por sus propios medios la manera de acceder al siguiente nivel. Del mismo modo que antes, el Narrador deberá hacer alusiones constantes a la presencia, cada vez más cercana, de la partida de caza comandada por Syron.

MADRIGUERA DE LOS APESTADOS

Los apestados tienen su origen en los enfermos que contraen la peste del navegante en la singladura hacia las islas del Perdón. Tras la cuarentena forzada en el mercado de esclavos, aquellos que muestran síntomas son expulsados del nivel superior y abandonados a su suerte en la madriguera de los apestados.

Estos se han organizado formando un grupo inconexo y fanático de enfermos y desesperados, que saben que tienen los días contados y consideran su enfermedad como un signo de castigo divino. Visten con túnicas holgadas y capuchas que ocultan sus rostros, con el fin de no dejar ver las horribles marcas que deja la enfermedad en sus cuerpos.

Su líder actual es Ter'al Gon, un veterano ladrón apestado que ha conseguido el liderazgo recientemente gracias a una serie de intrigas, asesinatos y promesas vacías sobre la curación de la enfermedad.

La misión de los apestados: infiltración en el fortín

Según Ter'al Gon ciertos ungüentos creados a partir de unos seres extraños, los micónidos, que crecen en el lado oriental del nivel, son capaces de hacer remitir, si no curar, la peste del navegante.

Por desgracia para Ter'al Gon, los dos accesos hacia el lado este están impracticables, debido a un derrumbamiento a raíz de los temblores provocados por las refineras de los enanos del nivel inferior. Actualmente solo es posible acceder a los campos micónidos atravesando el fortín de Siempresombra, donde los orcos se refugian desde que perdieron la guerra con los apestados.

Ter'al Gon, sabedor de que un ataque frontal al fortín es una misión suicida, está planteando una misión de infiltración que permita abrir los portones desde dentro y tomar el control, garantizando el acceso a los campos micónidos.

Tanto si los personajes acompañan como si persiguen a Gil-Mar, Ter'al Gon les indica que conoce la salida del nivel a través de los respiraderos de la Maraña. Como gesto de buena fe, los marca en el mapa, dando un motivo claro a los personajes para acometer la misión. El propio Ter'al Gon, como parte de su papel de líder, se ofrece a acompañar a los personajes en esta incursión.

Una vez que los personajes consigan levantar el rastrillo del fortín y franquear el paso a los apestados, comenzará la lucha entre estos y los orcos para tomar el fortín.

Ni qué decir tiene que, una vez que los personajes cumplan su parte de la misión, Ter'al Gon buscará traicionarlos y deshacerse de ellos de la forma más inesperada posible.

Si los personajes no aceptan la misión, serán conducidos a una estancia especial como sacrificio a la Bestia, un ser de enorme fuerza, que los apestados utilizan para deshacerse de los prisioneros molestos, y que se encuentra preso en una de las estancias de la madriguera. Si vencen a esta bestia, la única vía de escape que tendrán será adentrarse por su cuenta en el fortín.

GUÍA PARA EL NARRADOR SOBRE LOS APESTADOS QUE QUIEREN

Conseguir acceso a los micónidos enfermos de la Maraña, que suponen una cura para la enfermedad de los apestados.

Que no se detengan las emisiones de humos bajo ningún concepto.

SITUACIÓN ACTUAL

Preparando un asalto al fortín, previa infiltración

MISIÓN PARA LOS PERSONAJES

Infiltrarse en el fortín y levantar el rastrillo.

LA MADRIGUERA

1 VESTÍBULO

Descendéis de forma sigilosa por una estrecha escalera de caracol tallada en la roca, que va a dar a un vestíbulo cavernoso de 15x6 m. Un pasadizo al norte conduce a lo que parece una pila de escombros. Dos pasadizos abandonan la sala por el oeste y por el sur.

Los personajes pueden ahora ir a cualquiera de las tres zonas de este nivel: la madriguera, el fortín y la Maraña. El Narrador tiene las directrices generales de cada una de las zonas, y deberá, a modo de pequeño sandbox, ir tejiendo la historia en función de las elecciones de los personajes.

2 ANTESALA AL FORTÍN

Esta sala conecta al este con una pasarela colgante de cuerda y madera que se balancea sobre un insondable abismo. Al fondo veis una caótica fortificación de madera, con una empalizada exterior que tiene una brecha del tamaño de un humano.

Al sur, la caverna se abre al vacío en una balconada. Más allá del precipicio, a unos 3 m de distancia, se encuentra otra balconada cuya prolongación se pierde en las sombras.

Al sur, la caverna se abre al vacío en una balconada. Más allá del precipicio, a unos 3 m de distancia, se encuentra otra balconada cuya prolongación se pierde en las sombras.

Por el acceso del este los personajes pueden acceder al fortín de Siempresombra, aunque estarán a la vista de los guardianes orcos que se encuentran apostados en las troneras.

Por el sur se puede acceder, con grandes dificultades, a la caverna de la Bestia. Salvar este abismo debería ser una opción para abandonar la sala que retiene a la bestia y no al revés.

3 ACCESO A LA MARAÑA

Al final del pasadizo, una pila de pesados escombros os impide el paso.

Mu'g ha ido apilando escombros en esta zona con el fin de impedir el acceso de los apestados a la Maraña. Los escombros son demasiado pesados para retirarlos sin herramientas pesadas.

Si los personajes investigan, podrán encontrar un acceso oculto que permite acceder al otro lado de la pila de escombros.

4 DESAGÜE DEL ALCANTARILLADO

Esta gran sala cavernosa de unos 21x25 m acaba en una gran acumulación de escombros, que parece provenir de un derrumbe.

La sala se encuentra parcialmente anegada con las aguas fecales que caen por un desagüe del techo.

Una puerta de madera al sur se encuentra cerrada (sin bloquear). Se escuchan unas voces más allá de la puerta.

Esta sala húmeda y oscura, se encuentra habitualmente vacía desde que seegó el acceso a la zona este.

Aquí se encontrará, semiinconsciente, cualquier personaje que cayera desde las mazmorras por el drenaje de aguas fecales.

5 COCINA

Esta sala de 9x15 m sirve de cocina y despensa.

Varios barriles se encuentran almacenados aquí.

Un fuego crepita al oeste en la cocina.

Hay una puerta al sur, entornada, y otra puerta al este, que se encuentra cerrada. Hay unas llaves colgadas al lado de esta puerta.

Normalmente habrá aquí 1d4 apestados realizando tareas mundanas.

Si los personajes son descubiertos, los apestados correrán por el acceso del sur para dar la alarma.

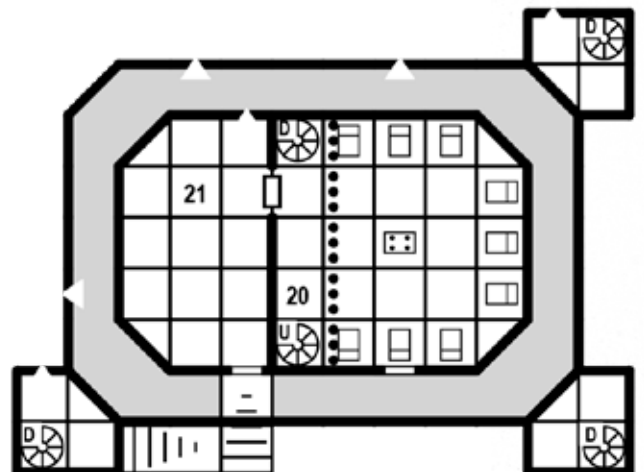
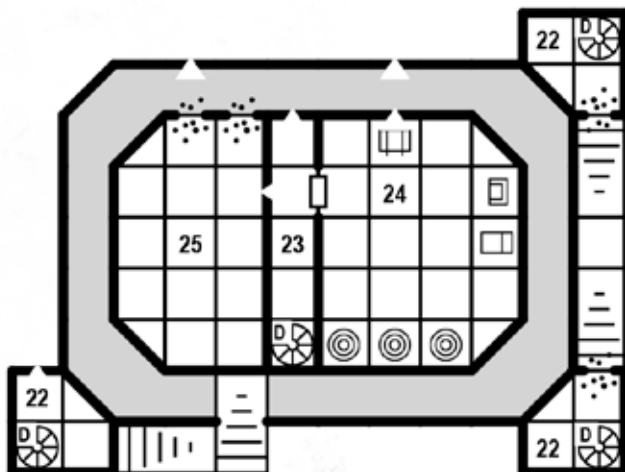
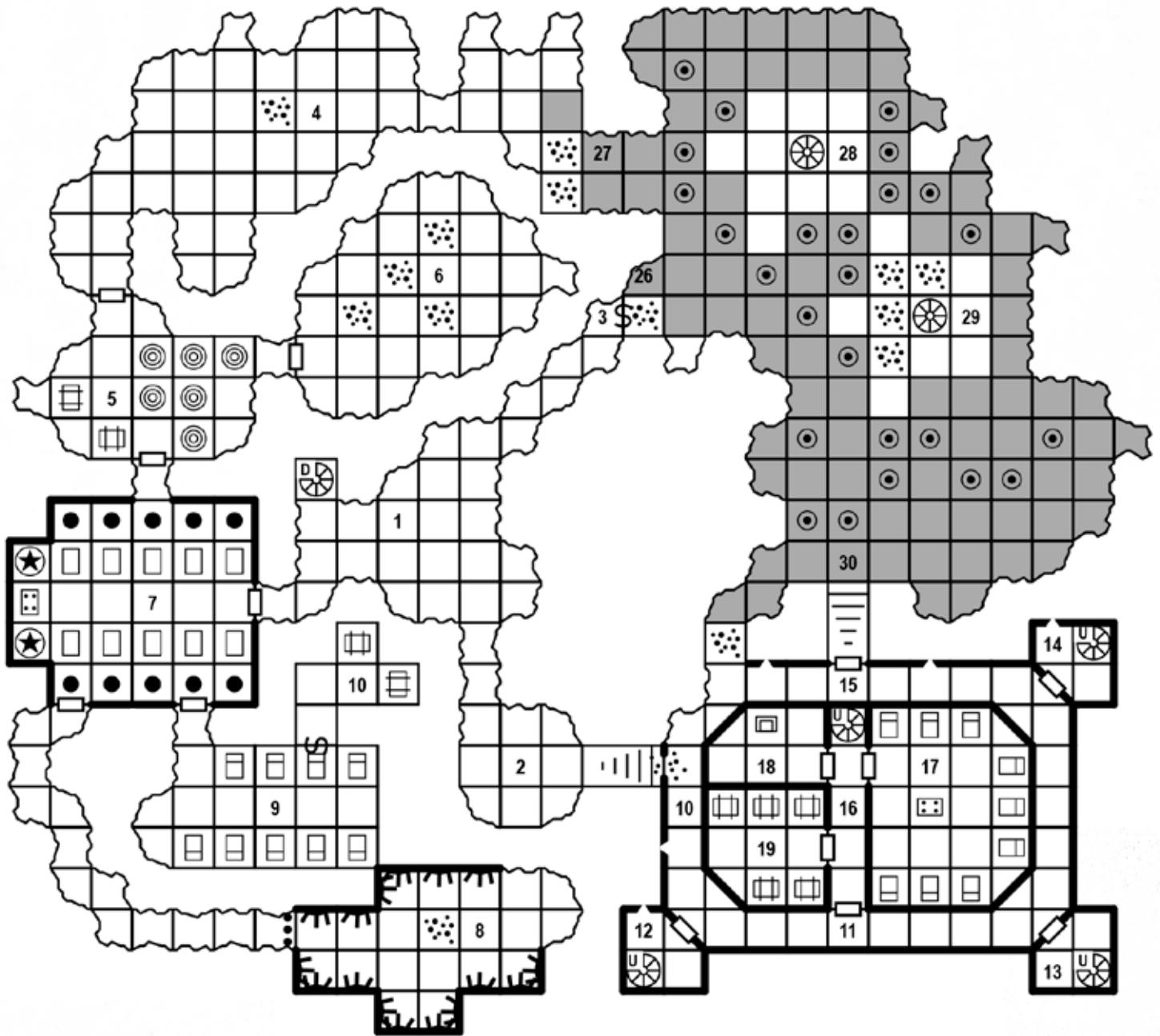
La puerta este se encuentra cerrada y bloqueada.

Las llaves que la abren están colgadas al lado de la puerta. A través de esta puerta se pueden escuchar unos débiles quejidos.

Los bidones contienen carne y agua en un estado lamentable.

Hay cuchillos y otros útiles de cocina en las grandes mesas de trabajo.

PRIMER NIVEL INFERIOR



6 DESPENSA

Al abrir la puerta entráis en una sala de unos 12 x 15 m. Restos de huesos humanos mordisqueados cubren el suelo. Encontráis restos humanos en estado de descomposición entre la basura.

Un débil quejido se alza al abrir la puerta.

Esta sala se usa de mazmorra y como almacén de comida. La escasez de alimentos de los apestados hace que cualquier bocado de comida se aproveche.

Los jugadores podrán encontrar aquí a Krilik, un goblin cautivo. Se trata del goblin inventor que está construyendo el artefacto volador que Morg, el caudillo orco, necesita para su huida. Se encuentra en bastante mal estado, y apenas podrá caminar y hablar.

Si los personajes le interrogan, les dirá que fue apresado mientras exploraba la pasarela oeste, y que los apestados le han retenido para ser utilizado como alimento. Si en algún momento estos supieran lo importante que es para Morg, sería su fin.

Los personajes podrán rescatar a Krilik y entregarlo a Morg como parte de la misión orca. Si Ter'al Gon supiera de su importancia, no dudaría en utilizarlo como moneda de cambio para conseguir sus planes. Aunque en ese caso la posición de los orcos, ya sin posibilidad de huida, sería de total resistencia.

Por otra parte, Krilik está mintiendo a los personajes, ya que fue apresado mientras huía de Morg. Krilik no tiene las capacidades necesarias para terminar el artefacto volador que Morg necesita, y sabe que si este se entera, será encerrado en una guirnalda a buen seguro. Por ello estaba explorando la zona de la pasarela oeste, buscando una vía de escape para huir de Morg. Un interrogatorio que incluya algunas amenazas hará que Krilik se derrumbe y confiese la verdad.

Krilik se unirá al grupo si ve en ello una posibilidad de escapar de su amo, por ejemplo, bajando al siguiente nivel. Hay ciertos mecanismos que es necesario activar para ello y Krilik puede resultar una buena ayuda para el grupo.

7 TEMPLO DE LOS APESTADOS

En esta gran sala de 20x15 m se encuentra el templo en el que se reúnen los apestados. Se usa tanto de lugar de reunión, como de sala de oración. Dos filas de pilares rodean la estancia, donde dos filas de bancos tallados en la misma roca abren el paso hacia el altar. Un decadente retablo de madera rodea el altar, y una serie de estatuas guardan sus laterales.

Encontráis al grueso del grupo de los apestados enfundados en sus túnicas raídas y entonando salmodias y cánticos lúgubres a la luz de las velas.

Ter'al Gon se encuentra en el altar oficiando la ceremonia religiosa. Si los personajes son detectados, serán inmediatamente rodeados por un enorme grupo de apestados. Para ello el Narrador deberá lanzar 1d6 por cada integrante del grupo que no sea hálfling, elfo o ladrón, resultando detectado con un resultado de 1 o 2.

Si los personajes plantan cara a los apestados, tienen que luchar contra 1d4 contrincantes por cada integrante del grupo. Si la lucha se tuerce para los apestados, desde la parte alta del templo, tres gru-

pos de apestados lanzan redes a los personajes, que quedan apresados si fallan una tirada de salvación contra parálisis.

Tanto si los apestados vencen como si llegan a perder la pelea, Ter'al Gon da un paso al frente y habla a los personajes. Pregunta quiénes son y qué hacen aquí, y solo si está seguro de sus intenciones, les ofrece participar en la misión de infiltración. Si Ter'al Gon sospecha en algún momento que los personajes quieren interferir en sus objetivos, ordena que sean encerrados en la sala de la Bestia y ofrecidos como sacrificio (si han perdido la pelea). En caso contrario les conmina a abandonar la madriguera (y hace que un sigiloso apestado siga sus pasos por el resto del nivel).

En caso de que los personajes acepten la misión, se les pone al tanto del plan de infiltración, que no es otro que acceder de forma sigilosa al fortín bien por la pasarela de cuerda de la puerta oeste o bien por medio de la balconada de la sala n.º 8. En este caso, la Bestia se encuentra atada, obviamente. Con el fin de convencer al grupo para que acepte la misión, les indicará la ubicación de los respiraderos de la Maraña, que podrían conducir al siguiente nivel.

Ter'al Gon se ofrecerá a acompañar a los personajes en la misión, con el fin de aumentar su maltrecho liderazgo sobre los apestados, y de paso vigilar de cerca a los personajes.

8 CELDA DE LA BESTIA

Tras un largo y estrecho pasadizo, unas rejas dan paso a una mazmorra de unos 18x15 m tallada en la roca. Las paredes se encuentran recubiertas de grandes pinchos y cuchillas y una balconada, al fondo, se abre al abismo. Al fondo también se puede ver el fortín orco de Siempresombra.

Tras un largo y estrecho pasadizo, unas rejas dan paso a una mazmorra de unos 18x15 m tallada en la roca. Las paredes se encuentran recubiertas de grandes pinchos y cuchillas y una balconada, al fondo, se abre al abismo. Al fondo también se puede ver el fortín orco de Siempresombra.

En esta mazmorra se ha confinado a la Bestia, a la que los apestados suelen ofrecer sacrificios. Esta se encuentra semioculta en la oscuridad y se presenta (de forma lo más dramática posible) cuando los personajes accedan. La envergadura de la Bestia le impide salir de la estancia por el pasadizo de acceso. En la sección de monstruos, más adelante, se puede encontrar información detallada, así como las estadísticas de la Bestia.

La balconada conecta con el fortín, a unos 3 m de distancia sobre el abismo. Al norte, se abre a la sala n.º 2, tras 3 m de distancia sobre el abismo.

Los personajes podrían intentar bien entrar al fortín, o acceder a la sala n.º 2 por diferentes métodos:

El salto de 3 m hacia el norte podría realizarse superando una tirada de Destreza. Una vez hecho esto, sería posible cruzar, de forma trivial, con ayuda de una cuerda una vez tendida por el primer personaje. El acceso al fortín sería de similar dificultad.

La caída en caso de fallo sería mortal, así que sería buena idea que los personajes se aseguraran con una cuerda antes de intentarlo.

Por supuesto, en ambos casos, con ayuda de la magia, el acceso sería mucho más sencillo.

En todo caso, la Bestia es un adversario formidable, y los personajes deberían considerar bien el riesgo de escapar frente al peligro de luchar con ella.

9 SALA DE DESCANSO

Esta sala de 15x9 m sirve de barracón para los apestados, que se hacinan en sus jergones. En la pared norte hay una cortina raída que cuelga encima de una cama.

Esta sala de 15x9 m sirve de barracón para los apestados, que se hacinan en sus jergones. En la pared norte hay una cortina raída que cuelga encima de una cama.

Aquí se encontrarán unos 6 apestados durmiendo en todo momento.

La cortina oculta una puerta secreta que conecta con un pequeño armario que contiene dos baúles cerrados, y en uno de ellos se puede encontrar 1.000 mo.

EL FORTÍN DE SIEMPRESONBRA

El fortín de Siempresombra se alza sobre un saliente de Roca Yerma y está enteramente construido en madera. La propia estructura del fuerte se amolda a las irregularidades del saliente, siguiendo los contornos naturales de la montaña. Tres torres de vigía jalonan las esquinas del fortín.

El acceso se realiza a través de dos puentes colgantes que se balancean sobre el abismo por el lado oeste y por el lado norte, ofreciendo unas vistas impresionantes del mar que se encuentra cientos de metros más abajo.

Un pesado rastrillo de metal cierra el paso al perímetro exterior del fuerte por el lado oeste, mientras que una pesada puerta de madera hace lo propio por el norte.

LAS GUERNALDAS

Las guernaldas son un conjunto de jaulas colgantes suspendidas en el aire, creadas por los orcos para mantener cautivos a sus prisioneros. Estas estructuras macabras se encuentran estratégicamente ubicadas cerca de las refineras de cristales enanos en el nivel inferior, donde el humo denso y tóxico de las instalaciones industriales fluye directamente hacia ellas.

Las guernaldas pueden ser izadas por medio de una grúa manual situada en lo alto de la tercera planta del torreón noreste, y es operada por el goblin Krilik. El brazo de esta grúa es lo suficientemente largo como para posicionar las guernaldas más allá de los puentes colgantes que dan acceso al fortín.

LA MISIÓN DE LOS ORCOS

Los orcos se encuentran en una posición delicada entre los poderosos apestados y su objetivo más claro: los micónidos. Por otra parte, saben que no pueden ayudar a los apestados, ya que esto haría que, con la cura a mano, adquirieran el poder suficiente para borrarlos del mapa de forma definitiva.

Por el momento Morg ha enviado un destacamento a terreno micónido, junto a la pasarela norte, y ha reforzado las defensas del lado oeste con el fin de ganar algo de tiempo.

Krilik, el goblin inventor, lleva años construyendo un artefacto volador que debería ser capaz de llegar hasta el continente, con capacidad suficiente para dos ocupantes. Pero el diseño aún está en fase de pruebas y Morg tiene serias dudas de que no vayan a caer al mar infestado de carroñeros marinos. Además, Krilik ha desaparecido y Morg teme que haya sido apresado por los apestados.

Para convencer a los personajes, Morg indicará que se puede descender al nivel inferior utilizando la grúa que manipula las guernaldas, descolgándose hasta las chimeneas de las refineras de los enanos. Ofrecerá su colaboración siempre que Krilik sea rescatado.

Si detectan a los personajes husmeando por las inmediaciones del fortín, son llevados ante Morg, donde les da la opción de cumplir una misión en lugar de ser colgados en las guernaldas.

Si los personajes no cumplen con la misión, 1d4 orcos por cada personaje intentarán apresarlos para encerrarlos en las guernaldas durante un par de días como trofeo. Tras este tiempo, serían ofrecidos a la Bestia como sacrificio por medio de una pasarela temporal hacia la balconada de la sala donde esta se encuentra.





GUÍA PARA EL NARRADOR SOBRE LOS ORCOS

OBJETIVO

- Conseguir escapar de la Ciudadela por medio del artefacto volador de Krilik.
- Evitar o retrasar en lo posible la obtención de la cura por parte de los apestados, lo que supondría su segura aniquilación.

SITUACIÓN ACTUAL

- Defendiendo ambos accesos al fortín. El lado norte cuenta con un destacamento en el lado micónido.

MISIÓN PARA LOS PERSONAJES

- Rescatar a Krilik de las manos de los apestados y llevarlo sano y salvo al fortín, de manera que pueda terminar su artefacto volador, y Morg pueda llevar a cabo su plan de huida.

EL FORTÍN DE SIEMPRESONBRA

Aunque cada grupo de jugadores enfocará la incursión a su manera, el sigilo debería predominar en esta zona. Sin pretender dar unas reglas tácticas, el Narrador debería considerar estas precisiones sobre los vigías orcos:

- Cada vez que un personaje entra en la zona que puede controlar un vigía, el Narrador debe tirar 1d6 y, en caso de obtener un 1 o 2, el vigía se encontrará durmiendo.
- Por cada vigía que observe una zona determinada, el Narrador tira 1d6, con un resultado de 1-3 detecta al grupo. Los personajes que superen con éxito una tirada para esconderse en las sombras no podrán ser descubiertos por los vigías.
- La primera vez que el vigía note algo raro o descubra a un personaje, no da la alarma de forma automática, sino que intenta cerciorarse de que efectivamente hay un peligro. Se acercará al origen del ruido, agitará una antorcha para ver mejor, etc. A partir de ese momento, permanecerá alerta y despierto en su puesto.
- Si por segunda vez nota algo raro o los personajes se dejan localizar, el vigía da la voz de alarma.

10 ACCESO OESTE

La empalizada del fortín se encuentra parcialmente derruida desde las últimas batallas libradas. Por el hueco podría pasar un humano sin muchos problemas.

Esta entrada oeste se encuentra vigilada desde la tronera de más abajo y desde el torreón sur.

Un orco armado con un arco corto se encuentra aquí.

11 ENTRADA PRINCIPAL

La entrada principal a la torre del homenaje. Se trata de una puerta de madera reforzada con tiras de hierro. Entre las rendijas de la puerta se puede ver un enorme pasador apoyado en la pared y las abrazaderas en la puerta, ahora vacías, donde se inserta para bloquearla.

La entrada principal a la torre del homenaje. Se trata de una puerta de madera reforzada con tiras de hierro. Entre las rendijas de la puerta se puede ver un enorme pasador apoyado en la pared y las abrazaderas en la puerta, ahora vacías, donde se inserta para bloquearla.

La puerta se encuentra cerrada pero sin bloquear, salvo que se haya dado la alarma. En ese caso, un enorme pasador de madera bloqueará la puerta.

Si se quiere invadir el fortín hay que asegurarse de que el pasador queda inutilizado. Lo más sencillo sería deshacerse del pasador, aunque un ladrón con herramientas adecuadas podría inutilizar las abrazaderas desde dentro del edificio (*superando una tirada de Desactivar trampas*).

Si se quiere derribar esta puerta, tiene una resistencia equivalente a 20 puntos de golpe. Los golpes necesarios para derribarla alertarían seguramente al resto de la dotación del fortín (*obteniendo 1-4 en 1d6 por cada golpe*).

Si el pasador se inutiliza y Ter'al Gon acompaña a los personajes, intentará volver lo antes posible a su madriguera con el fin de coordinar el ataque al fortín. A partir de ese momento, el Narrador debe lanzar el ataque en el momento más oportuno desde el punto de vista de la narración. Los personajes, en principio, podrían ser neutrales, por lo que el desarrollo de la aventura debería continuar, pero bajo el escenario de una batalla campal entre orcos y apestados.

El Narrador debe recordar a los jugadores que su misión consiste en descender al siguiente nivel, por lo que el curso de acción más probable sería que los personajes trataran de llegar a los respiraderos que Ter'al Gon les habrá mostrado.

12 TORREÓN

Este torreón, de forma cuadrada y de 6x6 m, tiene una escalera de caracol que sube hacia la segunda y tercera planta. Una tronera en el lado norte permite vigilar la entrada oeste del fortín.

Una tronera en el lado norte permite al vigía que se encuentra aquí controlar la entrada por el lado oeste. Al igual que en la tronera del lado oeste, aquí se apostó un orco armado con un arco corto.

13 TORREÓN

Este torreón, de forma cuadrada y de 6x6 m, tiene una escalera de caracol que sube hacia la segunda y tercera planta.

Este torreón se encuentra normalmente vacío y sin vigilancia.

14 TORREÓN

Desde este torreón, de forma similar a los otros dos, se controla el acceso a la entrada norte del fortín.

Una tronera en el lado norte permite al vigía que se encuentra aquí controlar la entrada por el lado norte. Al igual que en la tronera del lado oeste, aquí se apostó un orco armado con un arco corto.

15 PUENTE

Por esta entrada principal se accede al fortín desde la zona de la Maraña, por medio de un precario puente colgante. Dos troneras a izquierda y derecha de la puerta permiten controlar el acceso.

Esta pasarela es el único acceso físico a la zona de la Maraña desde el fortín y se encuentra normalmente izada, de manera que se impide el paso completamente.

Por esta entrada principal se accede al fortín desde la zona de la Maraña, por medio de un precario puente colgante. Dos troneras a izquierda y derecha de la puerta permiten controlar el acceso.

Esta pasarela es el único acceso físico a la zona de la Maraña desde el fortín y se encuentra normalmente izada, de manera que se impide el paso completamente.

La puerta se encuentra cerrada pero sin bloquear, salvo que se haya dado la alarma. En ese caso, un enorme pasador de madera estará atrancando la puerta.

Si se quiere derribar esta puerta, tiene una resistencia equivalente a 20 puntos de golpe. Los golpes necesarios para derribarla alertarían seguramente al resto de la dotación del fortín (obteniendo 1-4 en 1d6 por cada golpe).

16 PASILLO

Este pasillo, de doce metros de longitud, desemboca en una escalera que sube hacia el piso superior. A izquierda y derecha se pueden ver tres puertas entornadas.

Y en caso de que no se haya dado la alarma:

Por la puerta de la derecha puede escucharse la algarabía formada por un grupo de orcos jugando a los dados.

17 BARRACÓN

Esta sala de 12x15 m sirve de barracón para los orcos supervivientes. En el centro de la sala, un armero contiene espadas cortas, mazas de manufactura orca y una espada larga de manufactura humana.

El techo de esta sala llega hasta la segunda planta.

No menos de 5 orcos se encuentran aquí en todo momento, salvo que se haya dado la señal de alarma. Están tan enfrascados en sus juegos que son sorprendidos con toda probabilidad.

18 TALLER DE KRILIK

Esta sala de 6x9 m aloja la fragua y el taller en el que Krilik crea y repara sus invenciones.

En el suelo veis un juego de poleas que parecen necesitar una reparación.

El juego de poleas sirve para movilizar la grúa que iza las guirnalas. Se encuentra para que Krilik lo repare porque se estropeó recientemente.

19 ALMACÉN

Esta estancia de 9x9 m se utiliza a modo de despensa y almacén. Hay varios barriles de comida y bebida.

20 PASILLO

Este pasillo conecta la escalera de bajada a la planta baja con la escalera de subida a la segunda planta. A mitad de camino se puede encontrar una puerta cerrada en el lado izquierdo.

A la derecha del pasillo, una barandilla permite asomarse al barracón de la planta baja. Una gran lámpara cuelga a esta altura desde el techo.

21 SALA DE VIGILANCIA

Esta sala de 9x15 m cuenta con una tronera hacia el lado norte y una ventana hacia el lado sur, conectada con una pasarela de cuerda que asciende hasta lo alto del torreón sur.

En esta sala se encuentra un vigía orco armado con un arco corto.

22 TORREÓN

Desde lo alto de este torreón desciende una pasarela de cuerda y madera hasta la ventana de la estancia oeste del primer piso.

23 PASILLO

Por este pasillo se accede al último piso. A la derecha hay una puerta de madera reforzada. A su través se puede escuchar una conversación entre dos orcos.

Si los personajes escuchan detrás de la puerta, podrán percibir el sonido de una conversación entre dos orcos que discuten. Se trata de Morg, conversando con un vigía sobre el estado de las guirnalas y la grúa que las iza. Morg está preguntando si han encontrado ya a Krilik, necesario para reparar la grúa y el mecanismo de elevación de las guirnalas.

24 APOSENTO DE MORG

Esta sala de 12x15 m es el aposento privado de Morg, el caudillo orco. Hay varios barriles del mejor licor, un jergón y un cofre.

Morg se encontrará aquí con toda probabilidad, junto con un orco que hace las veces de vigía y guardaespaldas.

El cofre, cerrado con llave, contiene 5.000 mo y una espada a dos manos +1 de factura orca.

Dependiendo del devenir de la partida, Morg puede confiar a los personajes la misión de rescate de Krilik, el goblin inventor, que debe terminar el artilugio volador de la estancia siguiente.

25 AZOTEA

Esta azotea, al aire libre, contiene los mecanismos elevadores de las guirnalas. También contiene un extraño artilugio dotado de alas que, a todas luces, está aún en fase de construcción.

Desde aquí podéis ver tanto las chimeneas enanas como las guirnalas que flotan sobre estas. Un humo ardiente yapestoso asciende de las chimeneas de forma intermitente. Parece claro que los venteos siguen una secuencia predeterminada que no llegáis a deducir. Bajar por las chimeneas sin tener claro cuándo emitirán y cuándo no, parece un suicidio claro.

Si los personajes manipulan la grúa, ven que está inoperativa. No es difícil darse cuenta de que falta una de las poleas, que se encuentra en la herrería en reparación.

Por medio de esta grúa, los personajes pueden acceder a las chimeneas del nivel inferior, superando una tirada de Destreza. El Narrador puede otorgar una bonificación de +2 a estas tiradas si se emplean cuerdas u otras ayudas a la maniobra.

Las chimeneas emiten los humos siguiendo los patrones del proceso de refinado y de la necesidad o no de proceder a su limpieza. Los personajes no pueden deducir los períodos de inactividad, ya que requeriría demasiado tiempo de observación. Mu'g desconoce asimismo los patrones, pero sus especiales sentidos le permiten anticipar los venteos, y puede indicar a los personajes cuándo proceder.

Krilik, por su parte, conoce lo suficiente el patrón de descarga como para saber que no es posible predecirlo.

En caso de realizar el intento por las bravas, cada personaje recibiría un ataque equivalente al conjuro Manos ardientes por cada asalto que se encuentren expuestos. Comoquiera que descender por medio de la grúa les puede llevar del orden de 10-12 asaltos, esto debería bastar para disuadir a los personajes.

Tanto Gil-Mar, como Krilik y Ter'al Gon conocen la ubicación del respiradero de la zona micónida y a la vista de las dificultades planteadas, podría ser buena idea buscarlo como alternativa.

LA MARAÑA, AGRUPACIÓN MICÓNIDA

La Maraña es el poblado micónido del primer nivel, que se alza como un intrincado laberinto en las profundidades subterráneas. Los túneles estrechos y los pasadizos sinuosos de la Maraña están envueltos en una densa red micelar que se extiende por toda la zona noreste, invadiendo cada rincón y creando una atmósfera asfixiante.

En lo profundo de la Maraña, el joven micónido llamado Mu'g se encuentra cada vez más solo, conforme sus congéneres enfermos quedan postrados por la enfermedad.

LA MUERTE MICÓNIDA

Los humos tóxicos provenientes de las refinerías de los enanos en el segundo nivel han tenido un impacto devastador en los micónidos de la Maraña. A medida que los vapores se elevan y se filtran en su entorno a través de los dos grandes respiraderos, la enfermedad de los micónidos se hace evidente. La mayor parte de la población salvo M'ug se ha sumido en letargo, e inmóviles, se consumen en una muerte lenta.

Por otra parte, los apestados se dedican a la caza de los micónidos enfermos, con el fin de encontrar una cura para su enfermedad. En principio este remedio se muestra ineficaz, y si un personaje tratara de utilizarlo, se ganaría la enemistad de M'ug de forma inmediata.

MISIÓN MICÓNIDA

Mu'g es consciente de que el tiempo para su pueblo se está acabando y sabe que la amenaza proviene de más abajo.

Debido a sus extraños sentidos, capaces de captar sutiles vibraciones en el ambiente, es probablemente el único ser no enano que es capaz de predecir en qué momento y por qué lugar van a ventear las refinerías. Tratar de bajar al siguiente nivel mientras se emiten los humos daría lugar a una muerte dolorosa e inevitable, por lo que la ayuda de M'ug resulta inestimable.

Mu'g no ve viable bajar por los respiraderos de la zona micónida, ya que ventean de continuo.

Mu'g necesita ayuda para abandonar la seguridad de su Maraña e ir en busca de una solución para su pueblo. Si los personajes consiguen que confíe en ellos, accederá a acompañarlos en su camino al siguiente nivel.

GUÍA PARA EL NARRADOR SOBRE LOS MICÓNIDOS OBJETIVO

- Conseguir detener las emisiones de humos de las refinerías de los enanos por los respiraderos y así detener la enfermedad que asola a su pueblo.
- Detener la caza de micónidos por parte de los apestados para evitar su extinción.

SITUACIÓN ACTUAL

- Mu'g cuenta con un plan y con la capacidad de sortear los venteos mortales para alcanzar el nivel inferior, pero no encuentra la manera de acceder al fortín de Siempresombra de forma segura.

MISIÓN PARA LOS PERSONAJES

- Acompañar a Mu'g hasta las guirnalas y acceder a las chimeneas enanas en el momento en el que cese el venteo a su través.

LA MARAÑA

Encontrarse en una zona de la Maraña (gris oscuro en el mapa) provoca desde malestar y migrañas, hasta otros tipos de efectos de mayor gravedad, debido a la contaminación provocada por las esporas de los hongos enfermos por los humos.

Para evaluar el efecto, tira 1d6 cada vez que los personajes entren en un nuevo cuadro:

Debido a la dificultad para progresar en la Maraña, los personajes solo pueden desplazarse una casilla cada vez, y nunca en diagonal.

Efectos de la permanencia en la Maraña

IDG	Efecto
01	Sin efecto
02	Sin efecto
03	Los personajes sufren malestar general. No pueden curarse durante su permanencia en esa casilla.
04	Los personajes sufren mareos y dolor de cabeza, por tanto, todas sus tiradas de ataque sufren un penalizador de -1 durante su permanencia en esa casilla.
05	Los personajes empiezan a sufrir alucinaciones que les incapacitan completamente. Deben superar una tirada de salvación contra venenos y muerte para retomar el control.
06	Las toses y los ahogos provocan un daño de 1d4 en caso de fallar una tirada de salvación contra venenos y muerte.

Los efectos negativos no permanentes de la tabla anterior desaparecen al moverse a una nueva casilla.

Por otra parte, cada vez que los personajes crucen una casilla donde haya un símbolo de micónido (círculo con un punto en el centro), deben realizar una tirada de encuentros aleatorios en la tabla siguiente:

El Narrador debe recordar que los orcos han enviado un destacamento a la Maraña para evitar que los apestados se hagan con los micónidos infectados.

Encuentros Aleatorios en la Maraña (IDG)

IDG	Efecto
01	Encontráis a M'ug
02	Encontráis a M'ug
03	No sucede nada relevante
04	Un orco monta guardia junto a un micónido infectado y no deja pasar al grupo sin luchar
05	Un orco monta guardia junto a un micónido infectado y no deja pasar al grupo sin luchar.
06	Un grupo de tres orcos ataca a los personajes al acercarse a un micónido infectado.

En un principio, el grupo de aventureros no debería tener un motivo claro para avanzar por la Maraña, salvo que se encuentren con Mu'g de forma temprana. No sería raro que abandonaran este camino y continuaran explorando cualquier otra zona del nivel. Según se vaya desarrollando la partida, los personajes deberían entrar en la Maraña para investigar los respiraderos como posible vía de escape.

26 Acceso a la Maraña

Esta es la entrada a la Maraña, el territorio de los micónidos. Las zonas de la Maraña se alternan con zonas vacías, lo que permite a los personajes adentrarse sin sufrir consecuencias.

Una caverna gigantesca se abre ante vosotros. El techo de la gruta se pierde entre las nubes formadas por la humedad. Las paredes refulgen con el brillo de las luciérnagas y los hongos luminosos.

Una Maraña de excrecencias fungoides cubre el suelo bajo vuestros pies. Una atmósfera de quietud os envuelve, mientras empezáis a sentirlos más cansados. Veis zonas yermas, como parches estériles, que se alternan con las zonas blanquinosas de tejido micelar.

A lo largo de la amplia caverna se ubican cientos y cientos de pequeños y grandes hongos, cubriendo suelo y paredes.

A lo lejos observáis dos grandes fumarolas que se alzan en medio de zonas carentes de hongos.

27 Acceso a la Zona Oeste

Dos grandes montones de escombros se acumulan tras los derrumbes provocados por los temblores de tierra, cortando el acceso a la zona oeste.

28 Respiradero Norte

Una gran fumarola de gases sale a la superficie por una perforación en el suelo de unos dos metros de diámetro, cubierta con una reja metálica. Depositiones sulfurosas cubren parte de la entrada, haciendo el aire completamente irrespirable. La temperatura de los humos hace poco menos que imposible acercarse a la entrada.

Por el estado actual del respiradero, parece que necesita mantenimiento urgente para seguir funcionando.

Esta fumarola proviene de la refinera de levante del nivel inferior. Los enanos pueden dirigir los humos a su conveniencia por esta chimenea y por la que se encuentra más al este, o bien por las dos chimeneas del sur. La frecuencia de emisiones y el punto de emisión parece completamente impredecible, por lo que no parece una buena idea adentrarse en una chimenea sin saber exactamente cuándo va a producirse un venteo. Las consecuencias de entrar por este respiradero sin el conocimiento de las frecuencias de venteo de Mu'g son similares a las de las chimeneas del fortín. Solo Mu'g conoce perfectamente estos parámetros, y es capaz de predecir con precisión qué chimenea va a ser segura. Según sus sensaciones, las chimeneas que van a dar al fortín son las que se podrían usar con cierta seguridad para acceder al nivel inferior, pero solo en los momentos que él conoce.

Si el grupo de aventureros aún no se ha encontrado con M'ug, lo hará al llegar a este respiradero.

29 Respiradero Sur

Veis una perforación en el suelo de unos dos metros de diámetro cubierta con una reja metálica que se encuentra rodeada de los escombros de una chimenea derruida. Las deposiciones sulfurosas cubren completamente la entrada y la hacen impracticable. Parece que esta chimenea ha estado fuera de servicio durante bastante tiempo.

Este respiradero dejó de funcionar hace tiempo, y está pendiente de reparación por parte de los enanos.

30 Acceso al Fortín

La Maraña termina justo al inicio de una pasarela de madera y cuerda que comunica con la entrada norte del fortín.

Tras ella, veis guardias orcos apostados en la empalizada y en la torre que se encuentra más al este.

Esta zona se encuentra fuertemente vigilada por los guardias orcos del fortín. El Narrador debería dejar claro a los jugadores la dificultad, según las reglas expuestas anteriormente, de entrar al fortín sin ser vistos por aquí.

En caso de que los apestados estén realizando su ataque, solo un vigía estará ubicado en su puesto.

La pasarela estará en todo caso izada, impidiendo el paso completamente.

Epílogo

El final del acto debe llevar a los personajes al siguiente nivel por medio de la grúa del fortín.

A estas alturas, uno de los tres PNJ: M'ug, Ter'al Gon o Krilik (o quizás varios de ellos) se habrán unido al grupo, dependiendo de las acciones de los aventureros, lo que supondrá una ayuda inestimable para ellos en los siguientes niveles.

8. CUARTO ACTO. SEGUNDO NIVEL INFERIOR INTRODUCCIÓN

En este acto, los personajes habrán conseguido llegar al segundo nivel a través de las chimeneas de la refinería enana de levante.

Para conseguir descender aún más, deben sortear la vigilancia de la Puerta, que lleva a la cripta inferior. Dos torreones con armas de asedio flanquean la Puerta y son alimentados con energía desde cada una de las refinerías. Saboteando el suministro de energía de los torreones, las puertas se abrirán y los personajes podrán descender, aunque esto implicaría la invasión de Roca Yerma por parte de las hordas de no muertos de la Sima.

También pueden encontrar el conducto de basuras que llega directamente al fondo desde una de las refinerías, aunque ello implica sortear a los vigías enanos.

Los personajes encontrarán a Groom, un constructo pétreo fallido, animado por el propio nigromante Mor'Al-Mar, que escapó a su control cuando fue confinado en el nivel inferior. Se esconde en el segundo nivel, entre los campos de cristales, donde trata de defender este entorno de la destrucción que provoca la avariciosa minería de los enanos. Siempre con la ayuda de Groom, podrán acceder al nivel inferior, bien a través de la Puerta o bien del conducto de desechos.

CAMPOS DE CRISTALES

En el corazón del segundo nivel se puede encontrar un enorme campo de brillantes cristales, un espectáculo que deja sin aliento incluso a los más intrépidos aventureros.

Estos cristales se forman a partir de las almas de los desdichados que mueren en el Altar del Renacimiento, donde cuerpo y alma se separan, y contienen la esencia de la vida misma, que los enanos se encargan de recolectar y purificar.

Refinerías de los enanos

Las refinerías de cristales de los enanos se encuentran en la enorme gruta subterránea ubicada en el segundo nivel. Dos instalaciones gemelas, en levante y en poniente, se alzan sobre los campos e inundan su alrededor de ruido y humo.

En estas refinerías los enanos han aprendido a condensar la esencia de alma que se aloja en los cristales, probablemente sin otro fin que el amasar una enorme fortuna vendiéndola.

El aire está viciado y tiene un fuerte olor a azufre y otros minerales, proveniente de los humos que exhalan las chimeneas, que los enanos han aprendido a reconducir a su antojo por medio de complejos mecanismos móviles. Estas pueden alinearse hacia el exterior, o bien hacia el interior de la gruta, ascendiendo hasta el nivel previo por medio de los múltiples respiraderos que horadan la tierra.

Estos humos están provocando la enfermedad y mutación de los micónidos del primer nivel y está acabando con su modo de vida. Además, las esporas de los micónidos afectados se han revelado como un método (ciertamente poco eficaz) contra la peste del navegante. Todo esto, unido a los fuertes temblores provocados por el proceso de refinado, han llevado al pueblo micónido casi a su extinción definitiva.

LA PUERTA

La Puerta, una imponente construcción de dimensiones descomunales, es golpeada incesantemente por oleadas interminables de no muertos que pretenden derribarla. Dos poderosos arietes hidráulicos, alimentados desde las propias refinerías, la mantienen en su lugar.

SEGUNDO NIVEL

1 Chimenea sur

La chimenea retumba con vuestros pasos mientras os internáis por el conducto de unos 3 m de diámetro. Una portezuela de servicio se abre al final del mismo.

La puerta se encuentra cerrada, bloqueada por un simple pasador.

2 Chimenea norte

Según abríis la portezuela de acceso, veis una chimenea similar a la anterior al final de un conducto de 3 m de diámetro.

3 Sala de refino

En esta gran sala de 15x21 m, repleta de columnas de destilación, alambiques y otros extraños artilugios, se produce el proceso del refinado de los cristales. Un extraño olor emana de los adminículos, que escapa por el sistema de ventilación hacia las chimeneas.

Hay dos puertas en el lado norte. En todo momento habrá aquí un enano haciendo su ronda de trabajo. Las posibilidades de que sea sorprendido por los personajes son altas, ya que no esperan intrusos en esta sección de las instalaciones.

El ruido de esta sala es tan intenso que no se escucha nada desde las salas anexas.

4 Sala de descanso

En esta habitación descansan 1d4 enanos en sus jergones. Cuatro desvencijadas camas y un cofre llenan este dormitorio.

El cofre está cerrado y bloqueado. En su interior hay 500 mo y una cota de malla +1 de factura enana, que otorga un punto extra a la CA.

El cofre se encuentra protegido por una trampa de aguja, que inyecta veneno a todo personaje que abra el cofre sin detectarla y desactivarla. En caso de fallar la tirada de salvación correspondiente, el personaje perderá 1d6 PG.

5 Almacén

En esta sala hay tres barriles llenos de un extraño polvo iridiscente. Una tubería atraviesa la estancia de norte a oeste.

Los barriles contienen el polvo de los cristales recién molidos, antes de ser tratados. No tiene mucho valor, a menos que se disponga de una refinería para tratarlo.

La tubería conecta el pupitre de control de la estancia más al norte con el torreón de defensa norte.

6 SALA DE CONTROL

En esta pequeña sala hay una mesa de control. Un enano descansa sentado enfrente de él de espaldas a la puerta.

Se trata del sistema de alimentación y control de energía a los torreones y a sus arietes hidráulicos. Es un sistema de alimentación redundante, por lo que cada ariete se alimenta de ambas refinerías, necesitando ser desconectado de ambas para poder ser desactivado.

Los mandos están rotulados en rúnico, por lo que solo un enano, un ladrón de suficiente nivel o alguien que conociera el idioma, podría identificar su propósito. Si ninguno de los personajes supiera leer runas enanas, el Narrador podría dejar que los personajes magos, clérigos u otro erudito lo intentaran superando una tirada de Inteligencia, aunque sería ciertamente más realista y divertido dejar que probaran e identificaran las funciones por medio de ensayo y error.

Hay **tres botones**, que corresponden a:

- **ALIMENTACIÓN EN SERVICIO.** Apretando este botón, ambos arietes se energizan, produciendo un fuerte zumbido de forma continua y apuntalando la Puerta.
- **ALIMENTACIÓN DETENIDA.** Si se aprieta este botón, una de las fuentes de alimentación de cada ariete se pierde. Hay que recalcar que, al tener alimentación redundante de ambas refinerías, habría que desactivar ambas para que los arietes se desenergicen y la Puerta ceda.
- **AVISO DE AVERÍA.** Un grupo de 1-2 enanos se presenta en esta sala para revisar una posible avería.

7 RECIBIDOR

Esta sala alargada sirve de distribuidor entre las diferentes estancias de la refinería. Un enjambre de tuberías y extraños artilugios abarrota la sala. Entre todas, una tubería discurre de este a oeste abandonando la refinería a través de la pared.

Esta tubería transporta la energía necesaria para alimentar ambos torreones. Si la línea fuera dañada, una de las alimentaciones redundante a los arietes se perdería.

8 RESPIRADERO

En el lado sur de esta sala se alza lo que parece ser un respiradero, que se eleva hasta la inmensidad de la caverna.

Veis un cofre en el lado norte de la sala. El cabo de una larga cuerda asoma por la tapa del cofre.

Este respiradero envía los humos de la refinería al nivel superior cuando las chimeneas de los puntos 1 y 2 se encuentran fuera de servicio por mantenimiento.

El cofre está abierto y dentro tiene varias herramientas de trabajo. Hay dos cuerdas de 100 m de longitud.

9 CAMPO DE CRISTALES

Al salir de la refinería, un vasto campo plagado de brillantes cristales se abre ante vosotros. La altura del techo de la caverna se pierde entre el humo de las chimeneas.

En el lado sur de la Sima, a lo lejos, podéis ver otro torreón gemelo, y una refinería muy similar a la que acabáis de dejar atrás.

Hacia vuestra derecha, se abre un pequeño corredor, que se pierde en la oscuridad.

Esta debería ser la primera vez que los personajes puedan ver con claridad el fondo de la Sima, o al menos la parte superior de la Escalera de los Tormentos, que acaba en la Puerta.

Una masa informe de seres de carne putrefacta asciende por la escalera y se agolpa junto a la entrada. La multitud de muertos vivos empuja sin cesar la Puerta. Cientos de metros más abajo, una extraña construcción refule con tonos rojizos. De cuando en cuando, veis caer a un infortunado desde lo alto, sumergiéndose en el resplandor rojizo del fondo, para resurgir como no muerto en poco tiempo, mientras una extraña luminosidad abandona su cuerpo como un último suspiro ascendiendo por la Sima.

Con cada aullido de los muertos vivos os queda más claro que la puerta, y sus mecanismos hidráulicos, son lo único capaz de detener a la marea de no muertos.

10 GUARIDA DE GROOM

Según avanzáis, una oquedad en la roca os llama la atención.

Se trata de la guarida de Groom, que se encuentra de caza en el punto 12.

Si los personajes entran en la guarida, encuentran a un enano atado y amordazado.

Encontráis a un enano atado de pies y manos, amordazado y, obviamente, muy enfadado.

Si es interrogado, Strum Brazofuerte cuenta a los personajes que fue atacado por la espalda por una criatura mientras estaba mirando cristales en la galería adyacente. Se encuentra visiblemente contrariado y, sobre todo, avergonzado por haber sido apresado. Él considera este incidente como un suceso vergonzante y que puede suponer un serio traspies en sus aspiraciones de conseguir el ascenso que lleva tiempo buscando.

Si los personajes le liberan, está dispuesto a llegar a un acuerdo con ellos: les informa sobre la existencia del pozo de la **entrada 24**, aunque no llega a indicarles cómo conseguir burlar la vigilancia de los **torreones en 21 y 23**. En todo caso se ofrece a acompañarlos y ser su guía.

En ningún caso indica cómo desactivar los arietes hidráulicos que apuntalan la Puerta.

Strum Brazofuerte da por terminada su colaboración con los personajes en cuanto estos abandonen el nivel, salvo que haya sido descubierto por algún otro enano, con lo que en ese caso huirá de los suyos para evitar represalias uniéndose al grupo de aventureros en su descenso a la cripta.

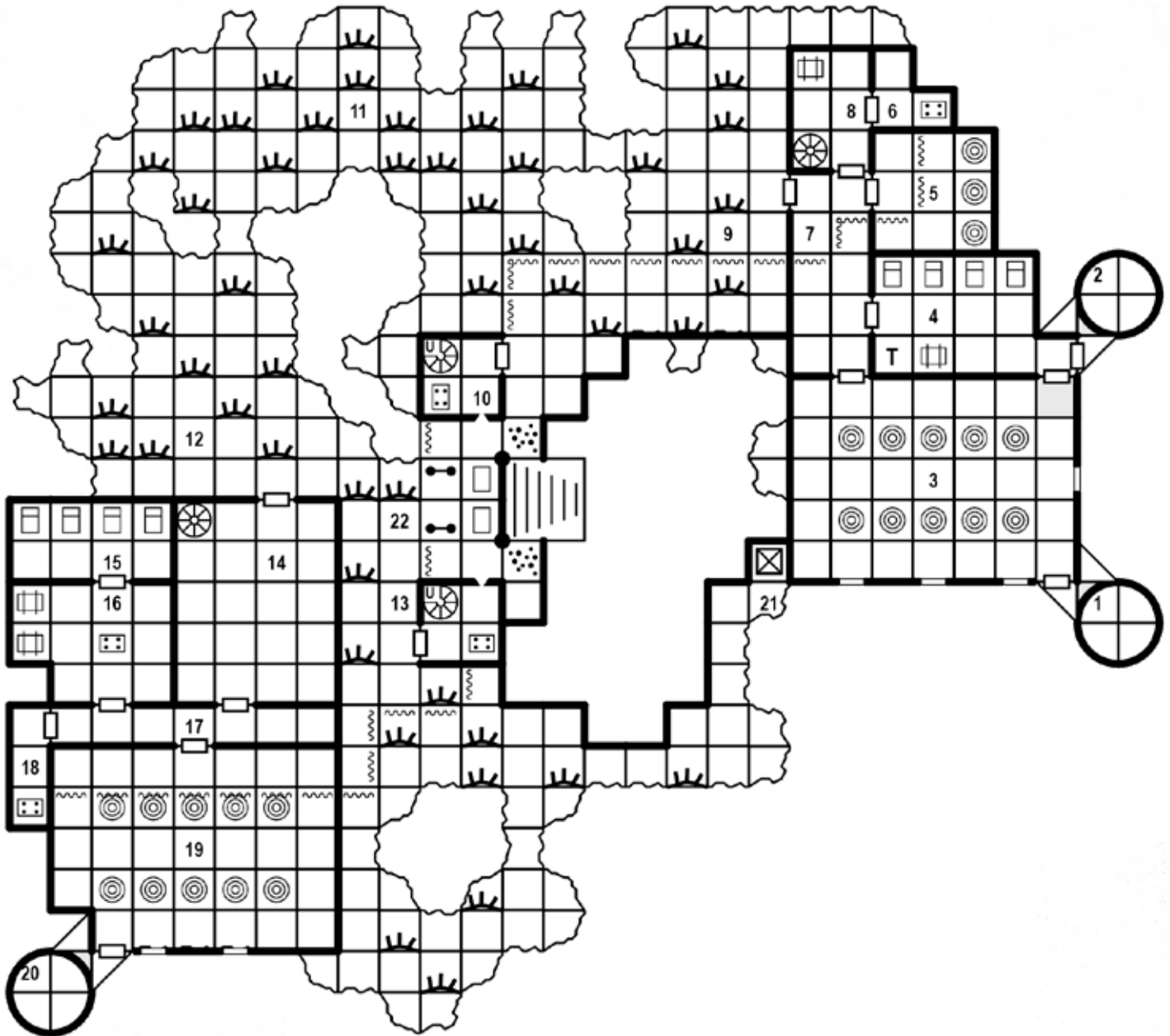
11 CAMPO DE CRISTALES

En esta sección de la caverna se encuentran los cristales más puros y mejor conservados, como si algo o alguien los estuviera protegiendo.

Tres mineros extraen cristales con sus picos mientras canturrean cancioncillas ciertamente obscenas. En un momento dado aparece un extraño y amenazador ser mecánico con un enano en su interior, que toma los barriles de cristales con sus grandes brazos como si no pesaran nada. Antes de que los personajes se den cuenta, la figura emprende su camino de vuelta hacia el sur.

En esta zona se puede encontrar a Groom, un constructo pétreo fallido que deambula entre los cristales escondiéndose de su creador e intentando cuidar en lo posible de su entorno.

SEGUNDO NIVEL



Escalera



Rastrillo



Puerta secreta



Trampa



Micónido



Escalera



Altar



Puerta



Foso cubierto



Jaula



Cofre



Trono



Foso abierto



Cama



Estatua



Pilar



Agua



Fuente



Cristal

Nada más perder de vista al monstruo mecánico, una extraña figurilla humanoide, compuesta por guijarros y escombros de no más de medio metro de altura, ¡se abalanza sobre los enanos! Los enanos, alarmados, toman las armas y se disponen a luchar.

Si los personajes atacan a los enanos, se ganan automáticamente el favor de Groom. En caso contrario, Groom se escabulle de estos y se refugia en su guarida.

En la primera ocasión en la que pueda hablar con los personajes, Groom evalúa su actitud. Dependiendo de la orientación del grupo, los acompañantes que lleven, y sus objetivos, los toma como amigos o bien como enemigos. Si piensa que el grupo de aventureros puede ayudarle en su defensa de los campos de cristales, se une a ellos y trata de ayudar en lo posible.

Aunque Groom y Strum Brazofuerte sienten una desconfianza innata, la vergüenza de Strum y la determinación de Groom les hará ser capaces de acompañar al grupo de personajes. De todas maneras, Groom preferiría atar y amordazar a Strum, aunque haga de tripas corazón.

Groom conoce la ubicación del mando de control de ambos torreones que permiten accionar cada uno de los mecanismos hidráulicos que bloquean la Puerta. También conoce la ubicación de la trampilla de desechos que desciende al nivel inferior.

Si los personajes están persiguiendo a Gil-Mar, Groom les indica también que hace no mucho, un humano como ellos cruzó los campos de cristales provisto de una larga cuerda.

Groom siente un odio absoluto por los enanos y un miedo superlativo a ser descubierto por su creador. Una vez se complete este nivel, Groom evita acompañar al grupo, ya que tiene miedo de encontrar a su creador y que le arrebate la vida para recuperar el poder que utilizó en su creación. Los personajes pueden convencerlo por varios medios, como indicarle que quieren acabar con su creador, ofrecerle el uso de una gema de animación de las recolectadas en la cripta de la Ciudadela para que pueda subsistir sin esa energía, etc.

12 CAMPO DE CRISTALES

Una extraña tubería discurre hacia el oeste desde la refinería, acabando en un torreón situado al norte de una gran puerta.

La tubería es bastante resistente, y no parece probable que los personajes puedan dañarla con los medios de que disponen. Quizás con el uso del acarreador enano podrían dañarla lo suficiente, aunque en todo caso no sería una acción que pudiera pasar inadvertida por los vigías.

13 ENTRADA A LA REFINERÍA OESTE

La entrada a la refinería oeste se encuentra desprotegida y sin vigilancia. Las puertas están abiertas.

14 RECIBIDOR

En esta primera estancia se acumulan montones de cristales recién recolectados. El olor a polvo de cristales se respira en el ambiente. Un acarreador enano se encuentra aquí cargando barriles de polvo de cristal.

Al fondo, un respiradero recoge los humos provenientes de la refinería.

El minero que comanda el acarreador enano, aunque no esté en alerta, detecta inmediatamente cualquier entrada en la refinería, salvo a los personajes que superen una tirada de Esconderse en las sombras. En el caso de que los detecte, ataca inmediatamente a la vez que da la alarma. Los enanos de la sala 15 acudirán a su llamada en 1d6 asaltos.

15 SALA DE DESCANSO

En esta habitación descansan los mineros entre turno y turno en cuatro desvencijados gones.

En esta sala se encuentran 1d4 enanos mineros que, si los mineros no han sido alertados, se encuentran aquí descansando y, con toda probabilidad roncando tras su extenuante turno de trabajo.

16 SALA DE CONTROL DE LAS CHIMENEAS

Un pupitre de mando ocupa el centro de esta sala, lleno de palancas y botones. Dos enanos bastante atareados están hurgando en su interior con sus herramientas.

Colgando de la pared, hay un manojo de llaves, con un cartel en runas enanas.

Desde este controlador se manejan los puntos de emisión de las refinerías. Los enanos derivan los humos de las chimeneas principales a los respiraderos cuando tienen que realizar mantenimiento, como en este momento.

El letrero en rúnico reza lo siguiente: *«Llaves del sistema de evacuación de desechos»*.

Con respecto al panel de control, si ninguno de los personajes supiera leer runas enanas, el Narrador podría dejar que un personaje mago, clérigo u otro erudito intentara leerlo con una tirada de Inteligencia.

Hay **cuatro botones**, que corresponden a:

- **RESPIRADERO NORTE.** El botón se encuentra averiado.
- **RESPIRADERO SUR.** Deriva los humos de las refinerías al respiradero de la zona sur de la Maraña.
- **CHIMENEAS. OPERACIÓN NORMAL.** Deriva los humos a las chimeneas de los puntos 1, 2 y 20.

Los enanos están tan enfrascados en su tarea que no se dan cuenta de vuestra presencia.

17 SALA DE CONTROL

Esta sala contiene un sistema de mando y control similar al del punto 6 de la refinería de levante. Un enano descansa sentado enfrente de él de espaldas a la puerta.

Se trata del sistema de alimentación y control de energía a los torreones y a sus arietes hidráulicos. Es un sistema de alimentación redundante, por lo que cada ariete se alimenta de ambas refinerías, lo que hace necesario desconectarlo de ambas para poder desactivarlo.

Los mandos están rotulados en rúnico, por lo que solo un enano o alguien que conozca el idioma podría identificar su propósito. Si ninguno de los personajes supiera leer runas enanas, el Narrador podría dejar que los personajes lo intentaran, permitiendo a un mago, clérigo o erudito hacer una tirada de Inteligencia para ello.

Hay **tres botones**, que corresponden a:

- **ALIMENTACIÓN EN SERVICIO.** Apretando este botón, ambos arietes se energizan, produciendo un fuerte zumbido de forma continua y apuntalando la Puerta.
- **ALIMENTACIÓN DETENIDA.** Si se aprieta este botón, una de las alimentaciones de cada ariete se pierde. Hay que recalcar que, al tener alimentación redundante de ambas refinerías, habría que desactivar ambas alimentaciones para que los arietes se desenergicen y la Puerta ceda.
- **AVISO DE AVERÍA.** Un grupo de 1-2 enanos se presentará en esta sala para revisar una posible avería.

18 PASILLO

Este largo pasillo tiene cuatro puertas, dos al norte, una al oeste y

una al sur. Tanto las paredes como el suelo se encuentran recubiertas de una fina capa de polvo. Hay huellas de enanos que van de la puerta de entrada a la puerta norte del final del pasillo.

19 SALA DE REFINADO

En esta gran sala de 15x21 m, repleta de columnas de destilación, alambiques, y otros extraños artilugios, se produce el proceso del refinado de los cristales. Un extraño olor emana de los adminículos, que escapa por el sistema de ventilación hacia las chimeneas.

Hay una puerta en el lado norte y otra al sur. En todo momento habrá aquí un enano haciendo su ronda de trabajo. Las posibilidades de que sea sorprendido por los personajes son altas, ya que no esperan intrusos en esta sección de las instalaciones.

El ruido de esta sala es tan intenso que no se escucharía nada desde las salas anexas.

20 CHIMENEA SUDOESTE

Tras una portezuela de servicio, os internáis por el conducto de unos 3 m de diámetro que va a dar a una chimenea enorme. El metal de la chimenea aún se encuentra caliente.

Esta chimenea se encuentra fuera de servicio por mantenimiento, y los humos se han reconducido al respiradero del lado norte.

21 TORREÓN NORTE

Un torreón se alza entre vosotros y la Puerta. La tubería que sale de la refinería este acaba en él, alimentando los artilugios hidráulicos que permiten apuntalar la Puerta.

Dos enanos se encuentran aquí, alerta y manejando los controles. Si se ha dado la alarma, se habrán encerrado en el torreón, con lo que será poco menos que imposible entrar por la fuerza.

22 TORREÓN SUR

El torreón sur es una construcción gemela al torreón situado más al norte. Una conducción de energía alimenta a los arietes hidráulicos que apuntalan la puerta.

Otros dos enanos están situados en los mandos de control. Si se ha dado la alarma, se habrán encerrado en el torreón, con lo que será poco menos que imposible entrar por la fuerza.

23 LA PUERTA

Ante vosotros se alza una enorme puerta de doble hoja, atrancada por dos poderosos arietes hidráulicos. A ambos lados de la puerta, se pueden ver sendas torres por cuyas troneras se asoman los vigías.

Se oye el retumbar de cientos de golpes en las hojas de madera reforzada con metal.

La puerta impide el acceso a este nivel a los horrores que se encuentran confinados en el nivel inferior. Los enanos han reforzado la puerta por medio de dos arietes hidráulicos que apuntalan las hojas, y sin los cuales la puerta sucumbiría a los golpes.

Si los personajes pretenden descender al nivel inferior por aquí, deberían desenergizar primero los arietes, y luego hacer frente a los vigías de los torreones. Una vez abiertas las puertas, quién sabe qué horrores inundarían el nivel, así que quizás no parece la mejor opción para descender. En todo caso siempre parece una opción viable para un grupo de aventureros sin escrúpulos. En ese caso no debería plantearse a lucha con la marea de muertos vivientes que inundaría el segundo nivel, sino más bien una escena de sigilo donde los personajes se infiltraran al nivel inferior por la Puerta una vez que la marea de muertos vivientes deje el camino libre en la escalera.

Mu'g, por su especial conexión con su entorno y sus extraños sentidos, indicará a los aventureros, nada más pasar por este punto, que nota una extraña «vibración», un «desequilibrio» y un «vacío» en la zona 24 del mapa. El Narrador deberá entonces indicar, a grandes rasgos, la ubicación de dicha trampilla.

24 TRAMPILLA DE DESECHOS

Esta trampilla conduce a una galería vertical, que desciende sinuosamente cientos de metros. Un cartel reza lo siguiente: «Basura. Pedir la llave en la sala de control», escrito en runas enanas.

Con dificultad y una cuerda adecuada, se podría descender, aún con gran riesgo.

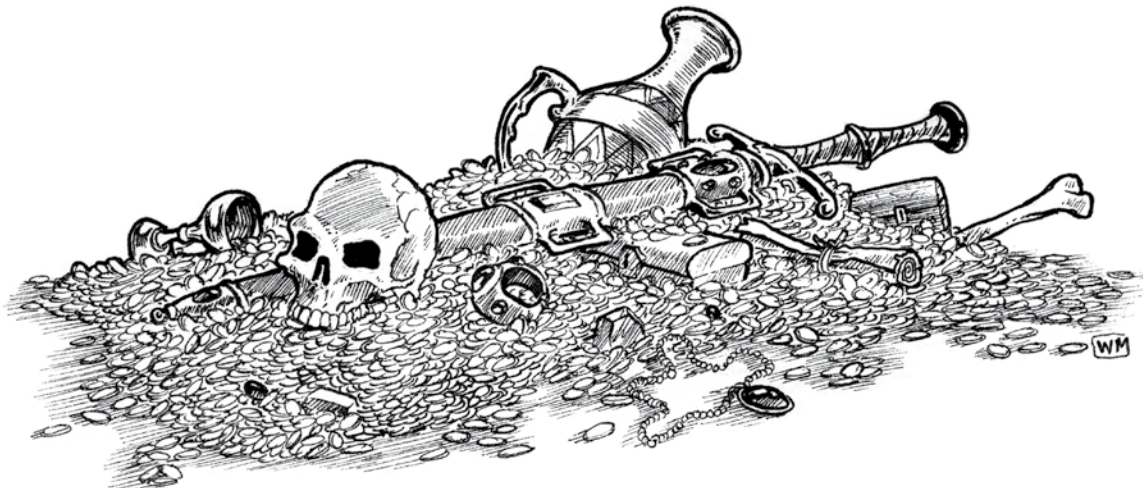
Esta trampilla sirve para eliminar los desechos de los enanos y conduce directamente al nivel inferior. Se encuentra cerrada con llave y para tratar de forzarla sería necesario superar una tirada de Forzar cerraduras.

Para descender por ella es necesario superar una tirada de Escalar. Si el personaje no supera la tirada, caerá desde 3 m de altura, recibiendo 1d6 de daño.

Además de la habilidad Escalar, se puede intentar descender por medio del uso de una cuerda y superando dos tiradas de Destreza. Un fallo en una tirada de Destreza provocará una caída de 3 m de altura, recibiendo 1d6 de daño cada vez.

En ambos casos se supone una caída máxima de 3 m, debido a la amortiguación parcial por los escombros y los restos de basura acumulados por los enanos a lo largo de la sinuosa galería.

Tanto Strum Brazofuerte como Groom conocen la ubicación de este pozo, aunque solo si se han podido ganar su confianza, o su miedo, les harán saber de su existencia.



9. QUINTO ACTO.

LA CRIPTA INFERIOR. DESENLACE

Una vez en el nivel inferior, los personajes deberán atravesar el Altar del Renacimiento y llegar a la cripta inferior, donde se llevará a cabo la confrontación final y el desenlace de la aventura.

EL ALTAR DEL RENACIMIENTO. DESENLACE

En lo más profundo de la Sima se encuentra el Altar del Renacimiento, donde aquellos que caen desde lo alto encuentran una muerte segura y renacen como muertos vivientes sedientos de carne y sangre.

A medida que descendéis, observáis cómo todo el suelo y las paredes de este nivel inferior están recubiertos de una masa putrefacta de carne y sangre que palpita como si tuviera vida propia. La horda de muertos vivientes se amontona alrededor del altar y la Escalera del Tomento, agolpándose en la Puerta, que aporrean sin cesar.

Este altar fue erigido por Mor'Al-Mar con el fin de escapar de la Ciudadela. Se encarga de recolectar la esencia de las almas de los que caen a la Sima, concentrándola en un fluido vivificador que se transfiere desde la artesa del altar a los sarcófagos de la cripta inferior.

Mor'Al-Mar solo fue capaz de revivir a su amada, una poderosa nigromante cuya habilidad casi igualaba a la suya, pero a costa de sacrificar su propia salvación. Su amada, no sin dificultades, consiguió medrar gracias a su belleza y sus dotes arcanas, y llegó a desposarse con el margrave de Lûn. Mientras maneja los hilos y las intrigas de la corte, conspira para traer de nuevo a la vida a Mor'Al-Mar.

Una vez el altar ha recolectado la cantidad necesaria de fluido vivificador necesaria para la resurrección, ya solo hace falta un cuerpo que acoja su alma revivida. Para ello cuenta con Gil-Mar, que, hechizado y engañado por su belleza, hará todo lo posible para entrar en el sarcófago e iniciar el ritual de resurrección.

Si consigue revivir por fin a Mor'Al-Mar, solo necesitará utilizar el colgante que le entregó a los personajes para transferirle todo su poder de nuevo.

LAS TRES FACCIÓNES

Por un lado, con un ejército de muertos vivientes a sus órdenes, y como legítimos dirigentes de Lûn, Mor'Al-Mar y su amada traerían de nuevo una ola de muerte y caos a estas tierras.

Por otra parte, el margrave, desconocedor de lo anterior, simplemente pretende eliminar a Gil-Mar y evitar ver su poder amenazado por su hermano, legítimo heredero del Margraviato de Lûn.

Syrion y la Orden del Camino quieren que continúe el statu quo actual, de manera que puedan seguir investigando las artes arcanas y nigrománticas que se concentran en la Torre de la Alta Hechicería y el propio Altar del Renacimiento. Quizás su fin último, una vez preparados, no sea muy diferente del propósito de Mor'Al-Mar.

Los personajes pueden tomar partido por las diferentes facciones, o por ninguna de ellas, en función de sus acciones. En la confrontación final en la cripta inferior, se producirá el combate final entre todos los actores implicados: los propios personajes, Mor'Al-Mar, Syrion y la Orden del Camino y, quizás, alguna horrenda criatura más.

LA CRIPTA INFERIOR

Toda la cripta inferior está cubierta de restos de cuerpos, muertos y no muertos. El olor de la putrefacción es tan intenso, que incluso los personajes más experimentados se verán afectados.

Durante toda la exploración de esta zona, el Narrador debe describir, con todo el detalle posible, este hecho. Por ejemplo, será imposible que los personajes descansen o se curen, salvo por medios mágicos, debido a lo perturbador de la escena.

1 EL ALTAR

Agazapados en un saliente de la roca a pocos metros del suelo podéis ver, por fin, el fondo de la gran caverna que forma la Sima en esta oquedad de unos 20x20 m, de forma alargada. En el centro, justo enfrente de una enorme escalera de cientos de metros de longitud, y flanqueada por dos filas de pilares, se encuentra una gran artesa llena de sangre y restos de carne.

En un momento dado, os sobresaltan los alaridos de un desdichado que cae desde los niveles superiores. Unos instantes después de que su cuerpo se zambulla en el agua, veis una extraña neblina refulgente que surge de la superficie del fluido y asciende por la Sima. Al tiempo, un cuerpo mortecino y dotado de una vida antinatural se arrastra fuera de la artesa hacia la escalera del Tomento.

Dos estatuas al pie de la artesa vigilan el proceso y flanquean una extraña conducción que circula hacia el Este a través de un pequeño pasadizo.

Este pasadizo lleva hacia la cripta inferior y es directamente accesible desde el saliente en el que se esconden los personajes.

2 PASADIZO

A lo largo del pasadizo, a media altura en la pared, veis una tubería transparente por la que circula un fluido rojo parecido a la sangre que habéis visto en la artesa.

3 ANTESALA

Tres necrarios han conseguido entrar por el pasadizo anterior desde el altar y al entrar os atacan. Notáis cómo sus gruñidos alertan a los muertos vivientes del exterior, que comienzan a reptar por el pasadizo.

Hay una puerta de madera reforzada con placas de hierro al norte.

La puerta al norte está cerrada y solo puede ser abierta con una tirada de Forzar cerraduras, o bien tratando de derribarla. La puerta está reforzada y solo se abrirá tras recibir el equivalente a 20 puntos de daño.

Cada turno el Narrador debe tirar 1d6; con un éxito, un necrario adicional habrá conseguido entrar y se enfrentará a los personajes.

Tras la puerta, los personajes encontrarán otra puerta reforzada que está abierta, y que podrán atrancar por medio de un gran pasador de madera.

4 CUARTO DE REGISTRO Y CONTROL DE FLUIDO

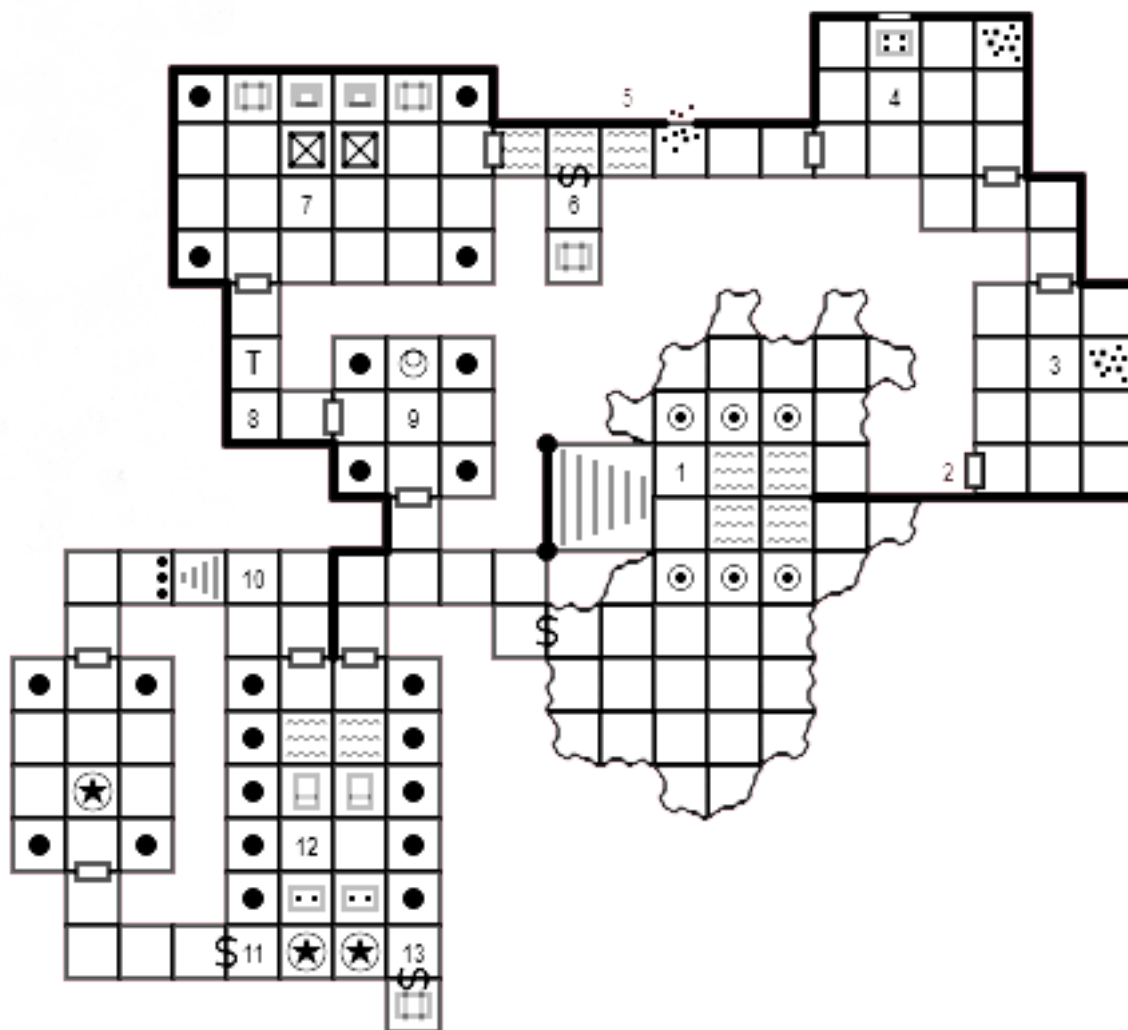
Esta sala se encuentra vacía, salvo por unos escombros en el lado este. La tubería que visteis anteriormente circula de oeste a este, por encima de un pupitre enano de control. Sobre este, la tubería tiene un registro desde el que se puede observar que, actualmente, no hay circulación del fluido.

Esta mesa de control dirige el envío de sangre saturada de esencia de alma a los sarcófagos de resurrección de más adelante. Desde aquí puede cortarse el flujo, así como hacer que prosiga.

Gil-Mar establecerá el flujo de fluido e inutilizará los controles para que no pueda ser detenido tanto si los personajes le persiguen como si le acompañan, obviamente impelido por el influjo de la margravina.

El Narrador debe conminar a los personajes a proseguir su camino sin más dilación, ya que los muertos vivientes de la sala 3 pronto derribarán la puerta que les separa.

CRIPTA INFERIOR



Escalera



Rastrillo



Puerta secreta



Trampa



Micónido



Escalera



Altar



Trono



Foso cubierto



Jaula



Puerta



Trono



Foso abierto



Cofre



Estatua



Pilar



Agua



Cama



Fuente



Cristal

5 PASILLO

Tras esta puerta entráis en un largo pasillo que se encuentra inundado de fluido en toda su mitad final, proveniente de un drenaje abierto de la conducción de fluido.

A media distancia podéis observar cómo el fluido desaparece por la parte baja de la pared sur, como si se escapara poco a poco por ahí.

Si los personajes buscan puertas secretas, descubrirán una en la pared sur.

La puerta en el lado oeste se encuentra cerrada y no es posible acceder a la cerradura, que se encuentra sumergida bajo el fluido sanguinolento.

Los personajes deberían cerrar el drenaje que inunda el pasillo de fluido de manera que se vacíe todo el líquido por la puerta secreta de la pared sur. En caso contrario, será imposible poder abrir la cerradura de la puerta oeste (que simplemente está bloqueada con un pestillo accesible).

6 ESTANCIA DE DESAGÜE

En esta pequeña estancia, la esencia de alma se escurre por una serie de drenajes en el suelo. Al fondo encontráis un cofre abierto.

Este cofre contiene **2.000 mo.**

7 SALA DE REPOSO

Entráis a una sala de 12x18 m con pilares en cada esquina. Dos tronos presiden la estancia, con sendos cofres a cada lado. Una puerta al sur se encuentra cerrada.

Esta sala pretende servir a Mor'Al-Mar y su amada como sala de reposo tras la resurrección. Los cofres contienen 2 ropajes bordados con extraordinario lujo (valorados en 5.000 mo. cada uno). Además, se puede encontrar una túnica de archimago de color negro, que otorga un bonificador a la CA de +2 y permiten añadir un conjuro más por nivel a la lista de conjuros diarios de mago que la vista. Esta túnica cambia automáticamente el alineamiento del personaje a caótico y necesitará de un conjuro de quitar maldición para quitársela.

Justo enfrente de los tronos, hay dos trampas de foso que se activan al abrir los cofres. También se activarán siempre que un personaje se sitúe encima de forma inadvertida. La trampilla da a un pozo de unos 6 m de profundidad, que conduce a una salida oculta al mar al pie de Roca Yerma. Una escalerilla adosada a la pared permitirá a un personaje que haya caído retornar a la sala.

Obviamente esta salida es la vía de escape que pretenden utilizar Mor'Al-Mar y su amada una vez que él resucite.

Dado lo viejo de los mecanismos de activación, aun cuando ningún personaje active la trampa, el Narrador deberá realizar una tirada de 1d6 cuando el grupo abandone la sala; con un resultado de 1-3, se abre una de las trampillas.

8 SALA DE RESTAURACIÓN

En esta sala de 9x9 m encontráis una fuente en la pared norte. Cuatro columnas flanquean la sala.

Junto a la puerta sur, la conducción de fluido abandona la sala.

Esta fuente se sitúa aquí para ayudar a reponer la salud de los resucitados. Si los personajes beben de ella, recuperarán todos sus puntos de golpe perdidos, además de cualquier afección que tengan, como si usaran un conjuro de curar enfermedad, ceguera o sordera, etc.

Si Mu'g o Groom se encuentran presentes, indicarán a los personajes que reciben «vibraciones positivas» de esta fuente.

9 BIFURCACIÓN

En esta antesala, una gran puerta doble al sur acompaña a la conducción de fluido en su camino final. Hacia la derecha, un pasillo termina en una escalera que desciende hasta un rastrillo levadizo.

Hacia la izquierda, un pasadizo oscuro se pierde en las sombras.

Hacia la izquierda hay una puerta secreta que se abre únicamente hacia el exterior. Cualquier personaje que cruce la puerta sin tomar las debidas precauciones puede quedarse a merced de la horda del punto 1 sin posibilidad de retornar por este lugar.

Hacia la derecha, el rastrillo levadizo impide el paso. No hay mecanismos ni palancas visibles que sirvan para elevarlo.

La puerta al sur se encuentra cerrada pero no bloqueada.

10 CELDA DE LA AMALGAMA

Esta sala, flanqueada por cuatro columnas, tiene ambos accesos, norte y sur, bloqueados por puertas y rastrillos. En el centro de la sala hay una estatua de un mago vestido con ricos ropajes.

Se trata del lugar de encierro de la Amalgama Élfica, que será liberada por Mor'Al-Mar en el momento en el que luche con los personajes.

Si los personajes pasan por aquí, podrán ver una estatua de piedra de Mor'Al-Mar.

11 SALA DEL TESORO

Tras la puerta secreta, encontráis un cofre dorado con ricas incrustaciones de piedras preciosas.

El cofre se encuentra cerrado, pero no bloqueado, tras una puerta secreta que se encuentra parcialmente abierta, por lo que resulta evidente para los personajes.

Dentro de este cofre, los aventureros podrán encontrar el tesoro personal de Mor'Al-Mar y su amada:

- **20.000 MO.** en diversas gemas y joyas.
- **UN BASTÓN DE MAGO.** Un mago lo podrá identificar como el perdido Bastón de las Almas Perdidas (ver más adelante en la sección de objetos mágicos).
- **UNA DELICADA PIEZA DE CRISTAL,** de forma esférica. Un mago lo podrá identificar como el Orbe Supremo de las Ánimas (ver más adelante en la sección de objetos mágicos).

12 SALA DE LOS SARCÓFAGOS

Accedéis a una gran sala de 12x18 m con los techos abovedados sostenidos por dos hileras de gruesas columnas a ambos lados.

Al fondo, dos enormes estatuas tras sendos altares os observan. Dos sarcófagos, abiertos se encuentran al borde de una artesa llena de líquido rojo y espeso.

Dependiendo de si Gil-Mar es escoltado o es perseguido por los personajes, cambiará la situación:

Si los personajes perseguían a Gil-Mar, lo encontrarán aquí, dentro de un sarcófago, y cubierto de fluido. Desde la ubicación 10, los personajes escucharán acercarse a la Amalgama Élfica, que actuará como guardián de la resurrección de su amo.



Si los personajes escoltaban a Gil-Mar, este se introducirá en el sarcófago inmediatamente, desoyendo todo aquello que le digan los personajes y antes de que estos puedan reaccionar.

Si los personajes intentan evitar que Gil-Mar inicie el ritual, liberará a la Amalgama Élfica de la ubicación 10, aprovechando la distracción para conseguir su objetivo.

Poco después, y si los personajes derrotan a la Amalgama, el sarcófago se abrirá y de él surgirá Mor'Al-Mar encarnado en el cuerpo de Gil-Mar.

Se trata de un poderoso Siervo de la Parca y un formidable adversario, y su primer paso será apoderarse de los cadáveres de los aventureros para ponerlos a su servicio.

La lucha debería ser bastante dura, a pesar de que Mor'Al-Mar aún no posee todo su poder ni todos sus adminículos mágicos.

Mor'Al-Mar intentará utilizar en primer lugar todos los conjuros más poderosos de magia nigromántica y hechizos de control. Una vez compruebe que no puede tomar el control de los aventureros, intentará acabar directamente con ellos.

Las estadísticas de Mor'Al-Mar y de la Amalgama Élfica se pueden encontrar más adelante, en la sección de monstruos.

Si los personajes consiguen acabar con Mor'al-Mar, el altar, ligado a su propia esencia, resultará destruido, y las hordas de no muertos vagarán sin que nadie las controle.

Epílogo

Tras la derrota de Mor'Al-Mar y la lucha con la Amalgama Élfica, los personajes habrán conseguido detener, al menos momentáneamente, los planes del nigromante loco. Con la destrucción de la maquinaria que controla el Altar del Renacimiento se ha evitado también que las huestes de los no muertos sigan creciendo sin control.

Por otra parte, al no separar los cuerpos de las almas, estas quedarán libres y ya no condensarán en los campos de cristales del segundo nivel. Las refinерías de los enanos tendrán que detenerse, y quizás los enanos ya no tengan aliciente para seguir manteniendo operativas ni las refinерías ni la Puerta.

Los micónidos deberían ver su enfermedad remitir, al mismo tiempo que los apestados ven escapar una posible cura, lo que redoblará las hostilidades contra los orcos. Quizás esta hostilidad obligue a Morg y Krilik a reunir el valor necesario para tratar de usar el artillugio volador y escapar por fin de Roca Yerma.

Con Gil-Mar y Mor'Al-Mar muertos, la lucha por el Margraviato entra en una nueva etapa donde la margravina y la Orden del Camino se postularán como nuevas fuerzas en lucha.

La Orden del Camino, cuyo verdadero fin no es otro que continuar estudiando las artes nigrománticas mediante el Altar del Renacimiento, probablemente precipite sus planes para hacerse con el control de Lún, aprovechando el vacío de poder dejado por la muerte de Gil-Mar.

Por su parte, la margravina continúa en Lûn con Liur-Mar al mando del Margraviato como legítimo heredero e ignorante de todo lo sucedido.

Con respecto a los aventureros, estos se encuentran aún presos en la Ciudadela, así que deberían pensar en organizar un plan de escape. Por ejemplo, podrían tratar de explorar los pozos de agua salada (que dan al mar) de la sala de los tronos y desde ahí retornar al continente por barco.

En este punto, el grupo de aventureros habrá ascendido de nivel 4 a nivel 6, aproximadamente. Si el Narrador se siente con ánimos, podría prolongar la campaña a partir de la información proporcionada hasta ahora, para cerrar los puntos pendientes y responder a los interrogantes planteados más arriba.

CONTINUANDO LA AVENTURA

Por último, se proporcionan algunas semillas de aventura para ser desarrolladas por el Narrador por si quisiera prolongar la estancia en la Ciudadela. Estas misiones secundarias podrían acometerse tras el último acto o en los huecos entre actos, si lo permitiera el devenir de la aventura.

EL ACARREADOR

Los acarreadores enanos son reliquias muy apreciadas por los clanes enanos. Un grupo de enanos contrata a los aventureros para que los lleven al lugar donde se encuentra el acarreador averiado (localización 14 del segundo nivel). Los aventureros desconocen que otro grupo de chatarreros enanos ya se está haciendo cargo de los restos, lo que provocará una disputa entre clanes enanos con los personajes por medio.

EL PLANEADOR

Los personajes pueden ayudar a Krilik en la puesta a punto de su planeador con el fin de escapar por fin de la Ciudadela. Para ello deberán conseguir ciertos materiales necesarios para la construcción de una catapulta de lanzamiento que solo se podrán encontrar en el mercado negro de los barrios bajos.

LA FUGA

Una de las bandas de la Ciudadela ha decidido organizar una fuga masiva de presos aprovechando la anarquía provocada por la destrucción del Altar. Los personajes pueden unirse a este plan o bien pueden ayudar a la Orden del Camino a restablecer el orden.

LOS GRIMORIOS

En la biblioteca de la Torre de la Alta Hechicería (ubicación 22), se guarda un grimorio que contiene un conjuro muy raro y especial, y al que solo tienen acceso los iniciados de la Orden. Uno de los magos del grupo podría decidir hacerse con él.

ROBO DE LAS RELIQUIAS

En la ubicación 50 de la Catedral (relicario), se encuentran custodiadas las reliquias más valiosas de la Orden del Camino. Los personajes reciben el encargo de infiltrarse en la Catedral y hacerse con ellas a cambio de una considerable suma de dinero.

SALVAR A LIUR-MAR

Los personajes pueden decidir avisar a Liur-Mar del grave peligro que corre frente a la Orden del Camino y a la margravina. Para ello deberán ser muy cautelosos y, con precaución, tratar de reunirse (y vencer) a Liur-Mar, de que todo lo sucedido es completamente real.

Ni qué decir tiene que la margravina desplegará todas sus dotes y su encanto para quitarle la credibilidad a los personajes, y que la Orden del Camino al completo hará todo lo posible para evitar que el grupo retorne a salvo a Lûn.

10. ANEXO 1. CLASE INVENTOR

A continuación se detalla una nueva clase (opcional) para ser usada durante esta aventura.

Se describen también 24 invenciones, pertenecientes a las 4 ramas de la Inventiva, así como las reglas de construcción y desarrollo de nuevas invenciones.

CLASE OPCIONAL: INVENTOR

- **Requisitos:** INT 12, CAR 10
- **Característica principal:** Inteligencia (INT)
- **Dado de golpe:** 1d4
- **Nivel máximo:** Ninguno

Los inventores son una clase de personajes especializados en el empleo de su ingenio e inventiva para crear, desarrollar y utilizar invenciones que les permiten realizar proezas de otro modo imposibles salvo para la magia.

Desde la creación y manejo de complejos artilugios mecánicos a precisos adminículos que potencian sus habilidades, pasando por poderosos artefactos, los inventores disponen de un completo arsenal de recursos para utilizar durante el juego.

Con el paso de los años, los inventores acaban acumulando una gran cantidad de adminículos y artilugios, que suelen integrar en sus ropajes y armas, lo que les hace adquirir una apariencia inconfundible y un tanto estrafalaria. Esto hace que muchos les tachen de excéntricos, con una vocación y dedicación que raya lo obsesivo en sus invenciones, y con una fe ciega en las capacidades de la técnica (que no tanto de la ciencia).

Los inventores no pueden llevar armadura de ningún tipo salvo su mandil de trabajo, que les protege como una armadura de cuero.

Tan solo pueden utilizar armas que puedan ser consideradas herramientas, como martillos o picos, confiando más en sus invenciones que en sus habilidades de combate.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE INVENTOR

PX	NIVEL	DADOS DE GOLPE (1D6)	BA
	1	1	+0
2.250	2	2	+0
4.500	3	3	+1
9.000	4	4	+1
18.000	5	5	+2
35.000	6	6	+2
70.000	7	7	+3
140.000	8	8	+3
260.000	9	9	+4
400.000	10	+1 PG*	+4
530.000	11	+2 PG*	+5
675.000	12	+3 PG*	+5
810.000	13	+4 PG*	+6
950.000	14	+5 PG*	+6
1.075.000	15	+6 PG*	+7
1.225.000	16	+7 PG*	+7
1.350.000	17	+8 PG*	+8
1.475.000	18	+9 PG*	+8
1.600.000	19	+10 PG*	+9
1.725.000	20	+11 PG*	+9

*Los modificadores de puntos de golpe de CON son ignorados

HABILIDADES DEL INVENTOR

Las siguientes habilidades se consideran habilidades específicas de los inventores, y solo estos podrán aprenderlas, usarlas y desarrollarlas.

REPARAR

Un inventor puede realizar cualquier tipo de reparación, con ciertas garantías, sobre armas, armaduras, invenciones y otro equipo en general, suponiendo que disponga de tiempo suficiente y herramientas adecuadas y que supere una tirada de Inteligencia.

Para reparar una invención, se puede estimar el tiempo requerido en 1d6 asaltos por nivel de la invención.

IDENTIFICAR Y MANEJAR MAQUINARIA E INVENCIONES

Con esta habilidad, y por medio de una tirada de Inteligencia, un inventor puede desentrañar y modificar el modo de funcionamiento de cualquier tipo de maquinaria o artilugio. Por ejemplo, podría desactivar o modificar el funcionamiento de una trampa (siempre que ya se hubiera descubierto), poner en marcha un artilugio mecánico, etc.

INVENCIONES

Los inventores comienzan su andadura con una cierta cantidad de invenciones que pueden emplear y cuyo número evolucionará con el nivel del inventor, según la tabla siguiente:

TABLA DE PROGRESIÓN DE INVENCIONES

Nivel	1	2	3	4	5	6
1	1					
2	1	1				
3	1	1	1			
4	2	1	1	1		
5	2	2	1	1	1	
6	2	2	2	1	1	1
7	3	2	2	2	1	1
8	3	3	2	2	2	1
9	3	3	3	2	2	2
10	4	3	3	3	2	2
11	4	4	3	3	3	2
12	4	4	4	3	3	3
13	*	4	4	4	3	3
14		*	4	4	4	3
15			*	4	4	4
16				*	4	4
17					*	4
18						*
19						
20						

**A partir de este punto, el inventor podrá añadir una nueva invención cada vez que suba de nivel, pero de su propia factura, según las reglas que se detallan más adelante.*

Estas invenciones podrán activarse un número ilimitado de veces, siempre que se supere la tirada de Inteligencia asociada.

Por ejemplo, Krilik, inventor de nivel 4, cuenta con 5 invenciones, la máxima cantidad de ellas que es capaz de manejar y mantener. Puede activarlas a voluntad un número ilimitado de veces, y el éxito en su uso vendrá dado por una tirada de Inteligencia.

TABLA DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE INVENTOR

Nivel	VENENOS Y MUERTE	VARIANTAS MÁGICAS Y CETROS	PETRIFICACIÓN O PARÁLISIS	ARMAS DE ALENTOS	CONJUROS Y ARMAS MÁGICAS
1-3	13	13	14	15	15
4-6	12	11	12	14	13
7-9	10	9	10	10	11
10-12	8	7	8	8	9
13-15	7	5	6	6	7
16-18	6	4	5	5	6
19+	5	3	4	4	5

INVENTIVA E INVENCIONES

RAMAS DE LA INVENTIVA

La Inventiva, que es el arte de la creación y la invención, se divide en cuatro grandes ramas según el tipo de invención a que dan lugar:

Adminículos: Se trata de invenciones que potencian las habilidades innatas del inventor, otorgándole el uso de ciertas habilidades adicionales. Por ejemplo, los anteojos de visión lejana o las botas de salto.

Artilugios: Poderosos mecanismos que realizan funciones claras y concretas. Por ejemplo, lanzarredes o máscaras de respiración.

Artificios: Incluye el manejo y creación de técnicas que involucran cambios en sustancias y liberación de grandes energías, como por ejemplo explosivos o lanzafuegos.

Artefactos: Por medio de esta rama de la Invención se crean los más grandes, y no siempre útiles, aparatos, que permiten realizar proezas sin parangón. Por ejemplo, artefactos voladores, autómatas familiares, etc.

USO DE INVENCIONES

Para utilizar una invención, un inventor debe poder concentrarse durante un asalto completo, y superar una tirada de Inteligencia tal como indican las reglas del manual básico.

Esta tirada se bonificará además con el bonificador de Inteligencia, y se penalizará con el nivel de la invención a utilizar:

1d20 - Bonificador Inteligencia + Nivel de la invención < PUNTUACIÓN DE INTELIGENCIA

Puesto que esto podría resultar algo confuso a primera vista, esta tabla precalculada puede ayudar como referencia rápida:

TIRADA OBJETIVO (menor que, con 1d20)	NIVEL DE LA INVENCION					
INT	1	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7	6
13	13	12	11	10	9	8
14	14	13	12	11	10	9
15	15	14	13	12	11	10
16	17	16	15	14	13	12
17	18	17	16	15	14	13
18	20	19	18	17	16	15

En caso de superar la tirada, la invención realizará su cometido, mientras que si no lo consigue se producirá un fallo simple, cuyo efecto viene explicado en la descripción de cada invención.

En el caso de obtener una pifia (obtener un 20 natural en la tirada de habilidad), se debe consultar en la tabla de pifias siguiente el efecto añadido al modo de fallo simple:

PIFIAS DE INVENCION

Tirar 1d8 y consultar el resultado en la tabla

TIRADA	EFEECTO
01	Gracias a tu increíble actuación, pierdes tu invención más allá de toda reparación. Tu dignidad como inventor queda en entredicho.
02	Amnesia transitoria. No podrás volver a utilizar esa invención hasta que dediques una noche completa de estudio de sus especificaciones.
03	Tu invención queda inutilizada y deberás repararla doblando el tiempo habitual de reparación.
04	Tu invención, aún no sabes muy bien cómo ni por qué, causa 1d4 puntos de daño al integrante más alejado de tu grupo.
05	Tu invención explota, causando un ataque de área con un daño de 1d2 puntos de golpe por nivel de la invención a todos aquellos que se encuentren dentro de un radio de 6 m de distancia (es posible realizar una tirada de salvación contra armas de aliento para reducir el daño a la mitad).
06	La fuente de energía de tu invención pierde fuelle y para poder volver a utilizarla deberás reemplazarla, con un coste del 20% de los costes de desarrollo.
07	Las últimas mejoras a tu invención la han llevado al límite. No es capaz de detener su efecto, o bien lo detiene por completo (el Narrador elegirá el efecto más desfavorable de los dos casos).
08	Has llevado tu mente al límite y quedas sumido en un estupor incapacitante que te impide emplear invenciones hasta que descanses al menos una hora.

DURACIÓN DEL EFECTO DE LAS INVENCIONES

Como norma general, la duración del funcionamiento de las invenciones puede ser la siguiente:

- **Instantánea:** La invención se pone en marcha inmediatamente y su efecto cesa al final del asalto. Por ejemplo, el uso de un lanzafuego.
- **Permanente:** La invención otorga una determinada mejora a las habilidades o características del inventor de forma permanente o mientras la esté utilizando.
- **Variable:** El efecto de la invención será variable según su descripción.

Otros tipos de duraciones se explican en más detalle en la descripción de cada invención.

ALCANCE Y ZONA DE EFECTO DE LAS INVENCIONES

El alcance del efecto de una invención indica hasta dónde puede afectar respecto al punto de origen, que es el inventor:

- **Toque:** el inventor debe poder tocar a su objetivo con el objeto de su invención, y de forma sostenida durante todo el turno.
- **Corto alcance:** Engloba toda el área que rodea al inventor, y que este puede alcanzar cuerpo a cuerpo.
- **Medio alcance:** Incluye a los dos grupos de contrincentes por completo.
- **Gran alcance:** Incluye a todo lo presente hasta donde llegue la vista del inventor.

Adicionalmente, una invención puede afectar a un área concreta o a una sola criatura. Por defecto, si no se especifica, la zona de efecto se reduce a una criatura.

• **Personal:** la invención afectará solo a una criatura, que puede ser el propio lanzador. El objetivo deberá estar situado dentro del alcance del objetivo.

• **Efecto de área:** Adicionalmente, algunas invenciones pueden tener múltiples objetivos lo que afectará a todos los presentes dentro del radio de alcance.

CONSTRUCCIÓN DE INVENCIONES

Los inventores construyen por sus propios medios y de forma personal sus invenciones, tras arduos esfuerzos, pruebas y ciclos de ensayo y error. Todo el conocimiento que van generando lo plasman en sus prontuarios donde recogen sus secretos, usualmente encriptados, y que les permiten reproducir o transmitir sus invenciones. Si un inventor perdiera su prontuario, no podría construir nuevas invenciones y sufriría un penalizador de -3 a sus chequeos de Inteligencia a la hora de activar sus invenciones.

COSTES DE CONSTRUCCIÓN DE INVENCIONES

RAMA DE LA INVENTIVA	TIEMPO (SEMANAS)	COSTE (MO POR NIVEL DE LA INVENCION)
Adminículos	1	500
Artilugios	2	600
Artificios	3	700
Artefactos	4	800

Según la tabla de progresión anterior, conforme los inventores avanzan en su carrera, son capaces de manejar un número mayor de invenciones. Al avanzar de nivel, el inventor debe construir por sí mismo las nuevas invenciones para las que haya conseguido la cualificación.

Como norma general, un inventor debe emplear al menos entre 1 y 4 semanas de duro trabajo en su taller y entre 500 y 800 mo, por cada nivel de la invención que pretenda construir, dependiendo de la rama de la Inventiva implicada, siempre que tenga la habilidad necesaria para ello. Si el inventor adquiere los planos, bien de su maestro, o por algún otro método, el coste se vería reducido a la mitad.

Hay que destacar, además, que las invenciones son objetos físicos, por lo que pueden también obtenerse (por ejemplo, como tesoros), o perderse (destruirse, ser robadas, etc.).

CREACIÓN DE INVENCIONES (OPCIONAL)

Una vez que el inventor alcanza un determinado grado de experiencia, será capaz de crear y desarrollar invenciones inéditas, dependiendo del nivel de estas y de su nivel actual.

En este caso, los costes de desarrollo son mucho más elevados que en el caso de la adquisición de invenciones ya desarrolladas. Un inventor deberá emplear de 1 a 4 meses de duro trabajo en un taller y hasta 10.000 mo por cada nivel de la invención que pretenda construir.

COSTES DE DESARROLLO DE INVENCIONES

RAMA DE LA INVENTIVA	TIEMPO (MESES)	COSTE (MO POR NIVEL DE LA INVENCION)
Adminículos	1	4.000
Artilugios	2	6.000
Artificios	3	8.000
Artefactos	4	10.000

El jugador deberá en este caso definir perfectamente tanto el alcance, efecto y modo de fallo simple, y acordar con el Narrador la idoneidad o no de dicha invención. El alcance, duración, daño (si lo hay) y en general, la magnitud del efecto, debe estar en consonancia con el nivel de la invención que se diseñe para evitar perder el equilibrio del juego.

MAESTROS

Un maestro es un sabio y veterano inventor que enseña Tecnología e Ingenio a sus aprendices. Por lo general se trata de viejos sabios cascarrabias con un alto nivel de exigencia, que requieren lo mejor de aquellos que pretenden llegar a ser inventores. Constituyen una ayuda inestimable y son una buena fuente de información a la hora de desarrollar nuevas invenciones según los inventores avanzan en sus carreras.

El punto culminante en la formación de un inventor es cuando consiguen crear su primera invención, a nivel 1, que será sufragada por su maestro.

Los pocos que consiguen superar estos duros años de entrenamiento pueden entonces comenzar su carrera como inventores. Con el tiempo, se volverán igual de cascarrabias y exigentes que sus maestros.

Un inventor que alcanza el nivel 13, consigue el título de Maestro de la Invención, siempre y cuando culmine la creación de su primera invención propia.

En ese momento, podrá construir su propio taller y atraer a un número de aprendices igual a la suma de sus bonificadores de Inteligencia y Carisma.

HERRAMIENTAS Y UTILLAJE

Los inventores siempre llevan consigo un completo juego de herramientas, que portan en su mandil de cuero y les son necesarias para poder efectuar las reparaciones y mantenimiento necesario a sus invenciones.

LISTADO DE INVENCIONES

AUSCULTADOR (*Adminículo, nivel 1*)

- **Duración:** Permanente
- **Alcance:** Corto alcance
- **Efecto:** El inventor puede aplicar este adminículo a una puerta o pared, de manera que pueda escuchar nítidamente qué sucede tras ella. También podrá almacenar el sonido y posteriormente reproducirlo.
- **Modo de fallo simple:** Escuchas voces de ultratumba, pero no disciernes si son reales o no.

SILBATO CACOFÓNICO ULTRASÓNICO (*Artilugio, nivel 1*)

- **Duración:** NA
- **Alcance:** Largo alcance
- **Efecto:** Por medio de este silbato, el inventor emitirá un estruendo sonoro que solo escuchan los animales salvajes y seres monstruosos no humanoides. En el caso de animales salvajes, estos huyen espantados si no superan una tirada de moral.
- **Modo de fallo simple:** Tu artilugio se atasca, emitiendo un estruendoso silbido, pero en el espectro audible, lo que alertará a todas las criaturas en un radio de 100 m a la redonda.

FLECHAS DE FUEGO DE DRAGÓN (*Artificio, nivel 1*)

- **Duración:** Instantáneo
- **Alcance:** Corto/Medio/Largo 15/30/50 m (aplicar el correspondiente penalizador/bonificador por alcance a la tirada de Inteligencia).
- **Efecto:** El inventor dispone de un tipo especial de flechas que cuentan con un poderoso propulsor químico capaz de hacerlas volar directamente hacia su objetivo, con un fuerte estruendo y a una velocidad tal, que causan 2d4+2 puntos de daño a su objetivo.
- **Modo de fallo simple:** El lanzador se atasca y la flecha explota en su interior. Recibes 1d4 puntos de daño si no superas una tirada de salvación contra varitas mágicas. La invención requiere una reparación antes de poder volver a utilizarse.

ALAS DE CAÍDA (*Artefacto, nivel 1*)

- **Duración:** Permanente
- **Alcance:** NA.
- **Efecto:** El inventor ha desarrollado una serie de añadidos corporales adosados a su vestimenta que se despliegan en caso de caída libre y le permiten planear, descendiendo con suavidad 1d3 m por cada asalto. Durante el planeo el inventor avanzará 1d6 m por cada metro de altura que haya perdido. El inventor puede controlar la dirección del planeo, pero no la velocidad de descenso. Por ejemplo, podrá realizar una espiral para reducir en lo posible el avance durante el planeo, pero no podrá reducir o acelerar la velocidad de descenso más allá del resultado de las tiradas anteriores.
- **Modo de fallo simple:** En caso de fallo en la tirada, el planeador caerá a plomo desde la altitud en la que inicie el planeo; el inventor sufre el daño habitual según las reglas de caída (que podrá reducir a la mitad con una tirada de salvación contra muerte).

Krilik consigue por fin poner en orden de vuelo su planeador. Para lanzarlo correctamente, supera su tirada de Inteligencia mientras se precipita desde un montículo de 6 m de altura. Para ello obtiene las siguientes tiradas de descenso y avance:

Resultado 2 y 3: -2 m altitud, 6 m de distancia.

Resultado 1 y 2: -1 m altitud, 2 m de distancia.

Resultado 3 y 4: -3 m altitud, 12 m de distancia.

Por tanto, Krilik recorrerá 20 m de distancia en su planeo, en el que perderá los 6 m de altitud que tenía.

BOTAS DE SALTO (*Adminículo, nivel 2*)

- **Duración:** Permanente
- **Alcance:** Hasta 9 m de distancia o altura
- **Efecto:** Permiten al inventor realizar grandes saltos de hasta 9 metros de distancia/altura. Antes de utilizar la invención, el personaje debe elegir la distancia a recorrer y realizar la tirada requerida.
- **Modo de fallo simple:** Saltas en la dirección incorrecta. El Narrador debe indicar si hay daños colaterales.

LANZAGARFIOS TREPADOR (*Artilugio, nivel 2*)

- **Duración:** NA
- **Alcance:** Largo alcance
- **Efecto:** Un pequeño tubo provisto de una carga de pólvora, que impulsa un garfio unido a una cuerda de 20 m de longitud. En caso de éxito, el garfio queda anclado y un resorte recoge la cuerda elevando al inventor hacia el anclaje. Tras su uso, el inventor necesita, al menos, 1d6 asaltos para volver a recomponer la invención para un nuevo uso.
- **Modo de fallo simple:** El garfio se suelta de su anclaje nada más comenzar el ascenso, ocasionando la caída del inventor desde 3 m de altura. En caso de superar una tirada de salvación contra muerte se puede evitar el daño ocasionado por la caída.

LANZAFUEGOS (*Artificio, nivel 2*)

- **Duración:** permanente
- **Alcance:** 3 m de radio, efecto de área
- **Efecto:** Este polivalente artificio genera una llama de intensidad variable, alimentada desde un pequeño depósito que lleva a sus espaldas.

A su intensidad más baja, esta llama permite iluminar una estancia como una antorcha o un candil con una autonomía de una hora. A su potencia nominal, este artificio permite lanzar ráfagas de llamas, que pueden ser empleadas como arma ofensiva causando 2d6 de daño de fuego a todo un arco de 3 m de radio enfrente del inventor.

- **Modo de fallo simple:** Se produce una deflagración, que causa al inventor 1d6 puntos de daño por fuego (que se pueden reducir a la mitad superando una tirada de salvación contra armas de aliento).

DETECTOR DE MOVIMIENTO (*Artefacto, nivel 2*)

- **Duración:** 1d4 asaltos
- **Alcance:** 1d50 m de radio
- **Efecto:** Este dispositivo permite detectar y rastrear a cualquier ser vivo que se encuentre dentro del rango de detección del instrumento, marcando situación, velocidad y rumbo. La detección se lleva a cabo a través de paredes de piedra u otros materiales e incluso bajo tierra o agua, pero no a través de paredes metálicas, incluyendo rejas y rejillas. El alcance efectivo es un área circular de un diámetro de hasta 100 m.
- **Modo de fallo simple:** El detector o bien detecta más criaturas de las que realmente existen o bien menos, a criterio del Narrador.

MONÓCULO DE VISIÓN VERDADERA (*Adminículo, nivel 3*)

- **Duración:** Instantáneo
- **Alcance:** Corto alcance
- **Efecto:** Todo un sistema de lupas, focos y sensores, que permiten al inventor la detección de las minúsculas imperfecciones y marcas que delatan la presencia de puertas secretas, trampas o mecanismos ocultos. A efectos del juego, esta habilidad permite encontrar cualquier trampa, puerta secreta o mecanismo oculto siempre que la tirada de Inteligencia sea superada con éxito y el inventor tenga acceso físico a la zona a inspeccionar. El inventor debe emplear, al menos, 1d6 asaltos en su búsqueda minuciosa.
- **Modo de fallo simple:** Si hay una puerta secreta no se detecta, y si hay una trampa, se activará. Si no las hay, se descubren indicios de ellas (*¡que realmente no existen!*).

MÁSCARA DE RESPIRACIÓN (*Artilugio, nivel 3*)

- **Duración:** 1d6 asaltos
- **Alcance:** NA
- **Efecto:** La máscara suministra aire al inventor durante 1d6 asaltos, lo que le permite tanto respirar debajo del agua como aislarse del efecto de gases tóxicos.
- **Modo de fallo simple:** El inventor sufre de asfixia, perdiendo 1d4 PG por asalto, mientras no se quite la máscara.

DARDOS DE LUZ (*Artificio, nivel 3*)

- **Duración:** Instantánea
- **Alcance:** Corto alcance
- **Efecto:** Por medio de un resorte accionado por el inventor se produce el lanzamiento de un dardo que queda adherido al cuerpo del objetivo. Este dardo va unido por finos cables metálicos a una mochila especial que se encuentra cargada de energía, y que es capaz de lanzar descargas eléctricas que inmovilizan o dañan al adversario. Para que el ataque tenga efecto, debe superarse con éxito una tirada de ataque a distancia mejorada con esta habilidad. El objetivo del ataque recibe 2d6 puntos de daño eléctrico. Si supera una tirada de salvación contra parálisis, recibe la mitad del daño. En caso contrario, además del daño, queda

inmovilizado durante 1d4 asaltos, periodo durante el cual el inventor debe continuar manipulando la invención sin realizar otra acción adicional.

Esta invención requiere un asalto completo para recargar los acumuladores de energía antes de poder volver a utilizarla.

- **Modo de fallo simple:** Un compañero al azar, o si no el propio inventor, recibe la descarga eléctrica por error.

CAPA DE OCULTACIÓN (*Artefacto, nivel 3*)

- **Duración:** Permanente
- **Alcance:** NA
- **Efecto:** El inventor dispone de una capa compuesta por un material especial, con intrincados diseños y patrones de camuflaje sensorial, que le permite ocultarse y mimetizarse con el ambiente en una gran parte de las situaciones. Cada vez que un inventor declare que su personaje trata de esconderse, el Narrador tendrá que analizar la situación y añadir, si lo considera necesario, un bonificador o penalizador adicional a la tirada, como por ejemplo:
 - +1 si se trata de esconderse en entornos en penumbra o con poca luz (cuevas, bosques frondosos, etc.).
 - +0 para camuflarse en entornos iluminados artificialmente (una cueva iluminada por antorchas y faroles, etc.).
 - 1 para esconderse a plena luz del día.

Del mismo modo, se podrá añadir un bonificador o penalizador en función de la actividad que se realice (desde +1 permaneciendo inmóvil, hasta -1 si se pretende realizar una acción de movimiento).

- **Modo de fallo simple:** En caso de fallo, el personaje puede llegar a creer erróneamente que está efectivamente camuflado. Para ello, el Narrador tirará en secreto 1d6 una vez el jugador falle su tirada de Inteligencia, y solo con un resultado de 6, el personaje será consciente del fallo.

ANTEOJOS DE VISIÓN LEJANA (*Adminículo, nivel 4*)

- **Duración:** Permanente
- **Alcance:** Largo alcance
- **Efecto:** Un par de anteojos, calibrados de manera que permiten al inventor ver con todo detalle a distancias del orden de cientos de metros. Adicionalmente, estos anteojos pueden trabajar conjuntamente con ciertas armas de proyectil. El inventor puede activar la invención en el mismo asalto en el que realiza el ataque, lo que le otorga un bonificador de +1 a dicho ataque, siempre que supere la tirada de Inteligencia.
- **Modo de fallo simple:** El inventor queda completamente cegado durante el siguiente asalto.

CANCELADOR SÓNICO (*Artilugio, nivel 4*)

- **Duración:** Permanente, hasta su desconexión
- **Alcance:** 9 m de radio
- **Efecto:** Permite emitir haces de sonido concentrado de una frecuencia complementaria a la dominante ambiental, de manera que se genera una burbuja de total silencio alrededor del emisor. En ella, ninguna criatura podrá comunicarse con éxito y tampoco podrán lanzarse conjuros. El efecto se mantendrá mientras el inventor manipule el Cancelador Sónico sin realizar ninguna otra acción.
- **Modo de fallo simple:** Las frecuencias no coinciden. En lugar del efecto buscado, se crea una burbuja de ampliación sónica que ensordece a todos los que se encuentran en su interior si no superan una tirada de salvación contra conjuros.

ROCIADOR VITRIÓLICO (*Artificio, nivel 4*)

- **Duración:** 4 asaltos
- **Alcance:** Cuerpo a cuerpo, 3 m de distancia. Efecto de área
- **Efecto:** El inventor puede rociar a distancia con vitriolo a su adversario, ocasionándole 1d10 puntos de daño por ácido, que persiste en el tiempo hasta que el objetivo pueda limpiarlo con agua de su cuerpo o se desactive el ácido. A todos los efectos, en los asaltos siguientes al primero, el objetivo recibe un daño automático por ácido de 1d8, 1d6 y por último 1d4.

Las ropas y armaduras que se vean afectadas por el ácido durante los cuatro asaltos que dura el efecto, se verán dañadas sin posibilidad de reparación. El objetivo podrá evitar este daño persistente retirando las ropas o armaduras empapadas de ácido en contacto con su piel, para lo que deberá emplear al menos un asalto completo.

LARIÉN PIEDRABRUNA, la elfa, sufre un ataque con ácido que le ocasiona 1d10 puntos de daño. En el siguiente turno recibe 1d8 puntos de daño, ya que el ácido seguirá actuando. De forma similar, los siguientes asaltos el daño recibido será de 1d6 y de 1d4 en el último asalto. Comoquiera que Larién no se ha quitado la armadura hasta el final del efecto del ácido, puede considerar que su armadura de cota de malla élfica ha resultado dañada.

- **Modo de fallo simple:** El vitriolo almacenado se encuentra deteriorado. Se necesita una recarga de vitriolo completa. No se podrá utilizar de nuevo la invención hasta que esté completamente revisada tras una noche completa de trabajo.

FAMILIAR AUTÓMATA (*Artefacto, nivel 4*)

- **Duración:** Permanente
 - **Alcance:** NA
 - **Efecto:** Se trata de un artefacto mecánico que consigue simular en todos sus aspectos funcionales a un animal que actúa de compañero del inventor y que podrá comunicarse, hasta cierto punto, con él.
- El autómata seguirá y obedecerá al inventor, siempre siguiendo instrucciones sencillas y poco elaboradas, como «buscar», «atacar», «permanecer quieto», «perseguir», etc. El jugador debe acordar con el Narrador la especie del compañero animal, aunque suelen ser lobos, roedores, aves de presa, etc. A todos los efectos, el autómata tendrá todas las características y habilidades del animal que pretende emular, aunque su aspecto puede diferir de forma significativa, teniendo siempre un aspecto claramente artificial y mecánico.

Cada vez que el inventor quiera interactuar con su autómata, deberá superar una tirada de Inteligencia, según las reglas anteriormente descritas.

El inventor podrá reconstruir las veces que sea necesario al autómata, empleando para ello la habilidad reparar, siempre que tenga el nivel suficiente y adecuado para ello. Se considera que el autómata está averiado cuando sus PG descienden a 0.

- **Modo de fallo simple:** En caso de fallo, las instrucciones no se entendieron correctamente y se llevarán a cabo de forma equivocada, a criterio del Narrador.

HERRAMIENTAS DE PRECISIÓN (*Adminículo, nivel 5*)

- **Duración:** 1d4 asaltos
- **Alcance:** NA
- **Efecto:** Se trata de un conjunto de herramientas para trabajos delicados que permiten realizar obras con una precisión que, de otro modo, resultaría imposible. Otorgan un

modificador temporal, durante 1d4 asaltos, de +3 a todas las tiradas de Destreza.

- **Modo de fallo simple:** Tus herramientas se descalibran. Durante 1d4 sufres un penalizador de -3 a todas las tiradas que involucren al Destreza.
- Se necesita una reparación antes de poder volver a emplear esta invención.

LANZARREDES (*Artilugio, nivel 5*)

- **Duración:** Instantáneo
 - **Alcance:** Corto/medio/largo alcance 3/6/9 m.
 - **Efecto:** De un dispositivo situado en la muñeca del inventor surge una red que inmoviliza al objetivo a corto, medio o largo alcance. Esta red permite inmovilizar hasta un total de 6 DG de criaturas de tamaño humano o menor.
- El lanzarredes debe recargarse tras cada disparo, siguiendo un complicado procedimiento de plegado que requiere 1d4 asaltos de trabajo.
- **Modo de fallo simple:** El mecanismo de disparo se rompe y necesitará repararse antes de poder volver a utilizarlo.

ARTILLERÍA (*Artificio, nivel 5*)

- **Duración:** Instantánea
 - **Alcance:** Medio alcance, efecto de área
 - **Efecto:** El inventor podrá dominar las artes de la demolición y la artillería, lo que le permite crear, manejar y detonar cargas de pólvora.
- El inventor podrá utilizar cargas estáticas de explosivo, que le permitirán realizar voladuras controladas de puertas, rejas, y otros elementos fijos, minimizando o evitando los daños colaterales. Adicionalmente, el inventor podrá lanzar cargas a modo de granadas. Se trata de pequeñas vasijas de barro llenas de polvo explosivo y con un delicado sistema de ignición por mecha, que explotan causando 4d8 puntos de daño por fuego en un área de 3 m de radio y a una distancia máxima de 10 m del inventor.
- El inventor debe encender la mecha, que se consumirá en 1d4 asaltos, produciéndose la explosión tras ese tiempo.
- **Modo de fallo simple:** Si la granada se ha lanzado, se desviará 1d6 m de su objetivo en una dirección aleatoria. El jugador debe lanzar 1d12, siendo el 12 el frente del inventor, 6 la espalda, 3 el lateral derecho, 9 el lateral izquierdo, etc. hacia el que finalmente se ha lanzado la granada.

BRAZO MECÁNICO (*Artefacto, nivel 5*)

- **Duración:** 1d4 asaltos
- **Alcance:** NA
- **Efecto:** El inventor dispone de un apéndice mecánico adicional, (puede ser una cola prensil o bien un brazo mecánico adosado a un arnés corporal), que le permite realizar una acción física adicional por asalto siempre que el tipo de apéndice elegido pueda hacerla.
- **Modo de fallo simple:** El apéndice queda inmovilizado, siendo necesaria una reparación para que pueda volver a emplearse.

GUANTELETES DE FUERZA SOBREHUMANA (*Adminículo, nivel 6*)

- **Duración:** 1d4 asaltos
- **Alcance:** NA
- **Efecto:** Otorgan al inventor una fuerza sobrehumana, que le permite añadir un bonificador de +3 a todas las tiradas que requieran del uso de la fuerza que se realicen en los 1d4 asaltos posteriores.

- **Modo de fallo simple:** Los guanteletes quedan bloqueados completamente por toda la duración de la activación, impidiendo cualquier tipo de acción. Una tirada de salvación contra parálisis superada con éxito, permitirá reducir la duración del bloqueo a la mitad.

BULBO CEGADOR (*Artilugio, nivel 6*)

- **Duración:** Instantáneo
- **Alcance:** Largo alcance
- **Efecto:** De un bulbo de cristal relleno de exóticas mezclas de gases surge una luz intensa que ciega, durante 1d4 asaltos, a todas las criaturas vulnerables (sin posibilidad de realizar una tirada de salvación) en un radio de 9 m, penalizando las tiradas de ataque en -4, y bonificando las tiradas de ataque a sus oponentes en +4.

El inventor puede avisar de la activación de la invención al resto de componentes de su grupo, de manera puedan protegerse previamente y evitar la ceguera.

Criaturas como los muertos vivientes o que no hacen uso de su visión no se verán afectadas.

- **Modo de fallo simple:** Quedas cegado mientras la invención se mantenga activa.

NUBE DE GAS (*Artificio, nivel 6*)

- **Duración:** Instantáneo
- **Alcance:** Variable, la nube se desplaza 1d10 m por asalto. Efecto de área
- **Efecto:** El inventor lanza un cartucho metálico a una distancia máxima de 10 m que libera inmediatamente una nube de 6 m de radio de un denso y tóxico gas de color verde, que causa 4d8 puntos de daño a todas las criaturas que se encuentren en su interior.

El alcance es variable, y depende del viento. En cada asalto, el inventor debe lanzar 1d10 para determinar la velocidad de desplazamiento de la nube. Asimismo, determinará la dirección que toma la nube lanzando 1d12, siendo el 12 el frente del inventor, 6 la espalda, 3 el lateral derecho, 9 el lateral izquierdo, etc.

Si la invención se utiliza en el interior de un edificio o una cueva, esta permanecerá estacionaria en el lugar en el que se ha activado la invención, salvo que el Narrador determine que existan corrientes de aire que puedan desplazar la nube.

- **Modo de fallo simple:** La nube vuelve hacia el inventor y su grupo, que se ven envueltos en ella salvo que superen una tirada de salvación contra armas de aliento.

CALCULADOR (*Artefacto, nivel 6*)

- **Duración:** Un día por activación exitosa
- **Alcance:** NA
- **Efecto:** Un artefacto electromecánico que da soporte al inventor durante los cálculos más complejos y que aumenta de forma virtual la puntuación de Inteligencia en +3 a la hora de realizar chequeos de Inteligencia. Si se supera por medio de un Calculador una puntuación de Inteligencia de 18, el bonificador de Inteligencia permanecerá en +3 independientemente del valor alcanzado. El calculador funciona por ciclos diarios, por lo que, entre activación y activación, sea o no efectiva, debe pasar un día al menos.
- **Modo de fallo simple:** El artefacto empieza a arrojar resultados erróneos, pero sin que el inventor sea consciente de ello. La Inteligencia efectiva del inventor a la hora de realizar tiradas de Inteligencia, se reduce en 3 puntos.

11. ANEXO 2. BESTIARIO

ACARREADOR ENANO

CA: 4 [15]; **DG:** 6 (36 PG); **ATQ:** 1 x martillo (1d6) + 1 x pico (1d6); **BA:** +5, **MV:** 6; **TS:** G7; **ML:** 8; **Tesoro:** 5.000 mo; **AL:** Neutral; **PX:** 350.

Un acarreador enano es uno de los engendros mecánicos que construyen y operan los enanos en sus complejas excavaciones de minería. De unos dos metros y medio de altura, permite multiplicar la resistencia y el aguante de un minero en varios ordenes de magnitud. Está construido a partir de madera y reforzado con partes metálicas, y toma como fuente de energía una gema de animación o polvo de cristal de alma.

Consta de una cabina, con tamaño para un ser de porte pequeño, como un enano o un hálfling, que se introduce en ella, y utiliza sus propias extremidades para mover el engendro mecánico, lo que le otorga una fuerza y resistencia aumentadas.

El operador de un acarreador estará protegido de los ataques que reciba, y solo cuando este pierda todos sus puntos de golpe y ya no funcione, dejará de protegerle.

Son contados los acarreadores en servicio, y cada uno de ellos ha pertenecido a un clan o grupo de enanos durante siglos. Se trata, por tanto, de preciadas reliquias que a buen seguro tendrán siempre un comprador dispuesto a hacerse con uno de ellos (de ahí su valor de Tesoro).

Un acarreador enano necesita una fuente de energía para funcionar, como una gema de animación o equivalente.

AMALGAMA ÉLFICA (CONSTRUCTO NIGROMÁNTICO SINGULAR)

CA: 2 [17]; **DG:** 8 (48 PG); **ATQ:** 2 x golpe (1d8/1d8); **BA:** +4; **MV:** 3; **TS:** G4; **ML:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 1.100.

Un constructo nigromántico de carne es una criatura espantosa de aspecto grotesco, una masa informe de carne putrefacta que se creó a partir de los restos de los elfos que fueron encerrados en la ciudadela prisión, de forma que su esencia y sus almas quedaron recluidas en su interior.

La propia estructura y esencia de los elfos dificulta que su carne reanimada por las artes nigrománticas se mezcle con la de otros seres, por lo que todos los elfos que fueron reanimados en el Altar del Renacimiento acabaron formando parte de esta criatura.

Para los elfos, la Amalgama Élfica es una prisión dentro de otra prisión y sus almas inmortales se lamentan continuamente buscando el fin de su sufrimiento.

A pesar de estar hecho de carne en descomposición, la Amalgama Élfica tiene una capacidad de regeneración asombrosa, pudiendo sanar 1d4 PG por asalto, lo que le otorga una resistencia excepcional.

Por otra parte, puede ver en total oscuridad, y su visión provoca un miedo aterrador (equivalente al conjuro causar miedo, lanzado al inicio del combate).

La Amalgama Élfica es inmune a la enfermedad o al envenenamiento y es imposible de desmoralizar.

La Amalgama Élfica no tiene tesoro ni pertenencias propias. Sin embargo, acabar con ella otorga al vencedor la gratitud élfica, por la que los personajes tendrán siempre la misma recepción amistosa y la hospitalidad que les dispensarían si ellos mismos fuesen elfos.

APESTADOS

CA: 7 [12]; **DG:** 1 (6 PG); **ATQ:** 1 x maza (1d6); **BA:** +1; **MV:** 6; **TS:** G3; **ML:** 11; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 50.

Los apestados forman una turba que puede arrollar, simplemente por su número, a cualquier grupo de personajes. Su alta moral, rozando el fanatismo, les impide, con toda probabilidad, abandonar un combate.

En combate utilizan armas contundentes cubiertas de añadidos punzantes contaminados con miasmas de su enfermedad, por lo que un ataque exitoso contagiará la peste del navegante salvo que el objetivo supere una tirada de salvación contra venenos y muerte.

BERSERKER ALUCINADO (LA BESTIA)

CA: 3 [16]; **DG:** 7 (42 PG); **ATQ:** 2 x golpe (1d10/1d10) o mordisco (1d10+2); **BA:** +6; **MV:** 6; **TS:** G8; **ML:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 750.

Los guerreros berserker son luchadores con la capacidad de entrar en el llamado frenesí. A pesar de estar entrenados en las artes de la lucha, suelen combatir de forma impetuosa y desorganizada, primando el ataque y la furia a la defensa y la táctica. De cuerpo fuerte y voluminoso, suelen combatir desnudos, y una vez inmersos en el fragor del combate pierden totalmente la cabeza, centrados solo en acabar con su contrincante.

En el caso de la Bestia, se trata de un ser extraordinariamente fuerte y voluminoso que los apestados apresaron en el primer nivel, y que ha sido expuesto de forma masiva y continuada a la ingesta de micónidos infectados. Esto le ha provocado un estado permanente de alucinación y semilocura que aumenta aún más si cabe su agresividad.

Los apestados lo alimentan con los restos de su propia comida y, ocasionalmente, de algún desdichado prisionero. Se dice que por cada apestado encerrado en las guirnalas, varios orcos han acabado alimentando a la Bestia.

En combate, lucha con sus golpes poderosos, aunque no duda en morder si es necesario.

Un guerrero berserker es imposible de desmoralizar, no siente miedo y nunca se retira del combate.

CONSTRUCTO PÉTREO

CA: 4 [15]; **DG:** 3 (18 PG); **ATQ:** 2 x golpe (1d6); **BA:** +2; **MV:** 6; **TS:** G3; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 120.

Un constructo pétreo es un ser animado formado por rocas y piedras. De gran tamaño y movimientos lentos, son extraordinariamente fuertes y resistentes, aunque su capacidad de raciocinio se encuentra limitada. Como norma general se utilizan como guardianes o para el cumplimiento de tareas y órdenes simples.

En algunos casos, se han encontrado constructos con cierto nivel de inteligencia y de un tamaño y resistencia menor, aunque se suelen considerar constructos fallidos y son desechados.

A pesar de tener una forma humanoide claramente definida, sus cuerpos pueden ser muy desproporcionados y asimétricos, ya que estarán formados por rocas de forma arbitraria. Las rocas que componen su cuerpo entrechocan continuamente, creando un peculiar e inconfundible sonido que les delata mucho antes de ser vistos.

Los constructos pétreos son inmunes a la enfermedad o al envenenamiento y tienen una piel extraordinariamente dura que les proporciona una protección natural a los ataques.

ENANOS MINEROS

CA: 4 [15]; **DG:** 2 (12 PG); **ATQ:** 1 x martillo de guerra (1d6) o 1 x hacha de guerra (1d8); **BA:** +2; **MV:** 6; **TS:** G3; **ML:** 6; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 75.

Los enanos mineros de los niveles inferiores no están especialmente entrenados en las artes de la lucha. A pesar de ello, pueden suponer una formidable amenaza si atacan en un número elevado o bien se ayudan de acarreadores o armas pesadas.

En todo caso, siendo la codicia su motivación principal, no es de esperar que tengan una moral de combate especialmente alta, por lo que huirán con facilidad en caso de apuros.

NÓMADAS DEL DESIERTO

CA: 7 [12]; **DG:** 1 (6 PG); **ATQ:** 1 x cimitarra (1d8) o 1 x arco corto (1d6); **BA:** +0; **MV:** 6; **TS:** G1; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 50.

Los nómadas del desierto son un pueblo humano libre de compleción y tamaño medio, que habitan en las zonas más profundas del desierto de las Lágrimas. Tienen rasgos amenazadores, potenciados por las mutilaciones rituales a las que se someten.

Suelen cubrir enteramente sus cuerpos con ropajes holgados, máscaras y capuchas, lo que les ayuda a sobrellevar el calor y la sequedad del desierto.

Diestros en combate, atacan de forma coordinada a las caravanas de comerciantes y peregrinos que atraviesan el desierto, haciendo gala de un exquisito dominio del arco y de eficaces tácticas de hostigamiento.

Cuando atacan a caballo tienen un bonificador a las tiradas de ataque de +1 (tanto cuerpo a cuerpo como a distancia) y de -1 a su CA.

Los nómadas del desierto son inmunes a los venenos y tienen una resistencia asombrosa a la sequedad y al calor del desierto.

GUARDIAS DE LA CIUDADELA

CA: 6 [13]; **DG:** 2 (10 PG); **ATQ:** 1 x espada larga (1d8); **BA:** +0; **MV:** 6; **TS:** G1; **ML:** 6; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 60.

Los guardias de la Ciudadela no son más que simples condenados, pero que, por su especial agresividad, han sido armados por la Orden del Camino para mantener el orden dentro de la Ciudadela. Armados con espadas largas y protegidos por armaduras de hueso, son más temidos que respetados por el resto de reos de la Ciudadela.

MICÓNIDO

CA: 7 [12]; **DG:** 2 (12 PG); **ATQ:** 1 x arco corto (1d6); **BA:** +1; **MV:** 8; **TS:** G3; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 60.

Los micónidos son una raza misteriosa que, a simple vista, parecen entes fuera de este mundo. Se trata de seres de baja estatura, miembros fuertes y apariencia de hongos humanoides. Son pacíficos y amables, y suelen evitar el contacto con las demás razas, ya que se sienten más cómodos en lugares oscuros y húmedos donde la energía de la tierra fluye con fuerza.

Los micónidos se reproducen mediante la propagación directa de sus esporas. Aunque este proceso de reproducción es muy efectivo para la expansión de su raza, las esporas también pueden tener un efecto destabilizador en otras criaturas. La inhalación de las esporas puede causar desorientación, alucinaciones y otros efectos psicoactivos en las razas no adaptadas a su influencia. Por esta razón, los micónidos son muy cuidadosos al propagar sus esporas y prefieren hacerlo en áreas aisladas donde no puedan afectar a otras criaturas.

Los micónidos forman parte de grandes marañas, que funcionan como una única entidad. Se sabe que cada miembro de la Maraña se comunica con el resto mediante un sutil lenguaje vibratorio que no puede ser percibido por el oído de otras razas, lo que los hace más enigmáticos si cabe aún.

La jerarquía y la estructura de poder dentro de la Maraña resulta confusa para las demás razas, pero se sabe que cada individuo dentro de la Maraña es valorado y respetado por su papel en el grupo. Por ejemplo, los micónidos más jóvenes, con mayor brío y movilidad, dedican sus esfuerzos a la exploración y a la protección de la comunidad. Los miembros de más avanzada edad, por el contrario, tienden poco a poco hacia la inmovilidad hasta llegar a un punto en el que caen en un letargo indefinido. En ese momento solo se comunican con el resto de sus congéneres por medio de una tupida red micelar que crece por el subsuelo, actuando a modo de inteligencia colectiva. En este estadio tardío de inmovilidad pueden crecer de forma exuberante llegando a alcanzar tamaños descomunales.

Su conexión con la naturaleza les permite tener habilidades sobrenaturales que les posibilita curar, regenerar y revitalizar tanto a sí mismos como a los demás. Además, los micónidos tienen habilidades que desafían la comprensión de las otras razas como por ejemplo absorber la energía de la tierra y canalizarla hacia ellos mismos u otros seres.

A pesar de tratar de vivir en armonía con su entorno, los micónidos son capaces de defenderse con gran habilidad si se ven amenazados; su piel gruesa y resistente les otorga una protección natural, y su capacidad de regeneración les permite recuperarse rápidamente de las heridas.

Los micónidos pueden ver en completa oscuridad, así como percibir sutiles vibraciones, lo que los lleva a tener presentimientos y corazonadas, en ocasiones, acertados.

Los micónidos tienen también la capacidad de absorber las energías telúricas de la tierra y enfocarlas en ellos mismos u otros seres, siempre que se encuentren en lugares similares a su hábitat habitual, esto es, en oscuridad, bajo tierra y con cierta humedad (como en una mazmorra o una cueva).

A efectos del juego, los micónidos pueden curar cualquier herida de forma equivalente al conjuro curar heridas leves, al menos 3 veces al día.

Del mismo modo, la extraña fisiología de los micónidos, ni animal ni vegetal, les permite curarse y regenerarse de forma espontánea a sí mismos y a otras criaturas. Para ello deben encontrarse en un entorno similar a su hábitat y disponer del tiempo suficiente para realizar un ritual de comunión con la Maraña (con una duración aproximada de una hora). Tras el uso de esta habilidad, el micónido quedará exhausto y deberá descansar al menos una noche completa antes de volver a utilizarla.

La psicología micónida es casi tan extraña como su fisiología, lo que hace que se enfrenten y gestionen el miedo y la desmoralización de forma muy diferente a otras razas y por tanto no puedan ser desmoralizados.

Los micónidos son inmunes a la enfermedad, veneno, deslumbramiento, asfixia y, en caso de mutilación, sus miembros crecen de forma espontánea en un corto período de tiempo.

A los efectos del juego, no necesitan respirar ni comer, no al menos de forma similar al resto de razas. Tampoco necesitan dormir, entrando en un trance meditativo en comunión con su maraña.

Los micónidos también pueden comunicarse con cualquier otro micónido de su maraña, independientemente de su ubicación, por medio de su lenguaje vibrante siempre que se encuentren ambos en lugares similares a su hábitat habitual.

Por su pequeño tamaño, tampoco pueden usar las armas cuerpo a cuerpo o de proyectil de gran tamaño.

SIERVO DE LA PARCA

(MOR'AL-MAR, GRAN SEÑOR DE LAS ARTES NIGROMÁNTICAS)

CA: 4 [15]; **DG:** 8 (48 PG); **ATQ:** 1 x bastón (1d8) o conjuro; **BA:** +5; **MV:** 6; **TS:** G10; **ML:** 8; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 2.000.

Un Siervo de la Parca es un poderoso mago nigromante que ha recorrido todas las sendas de la magia de los muertos. Horribles experimentos mágicos le han llevado a dominar el arte de la muerte y de la vida, no sin que esto haya afectado de forma permanente a su salud mental. Siendo seres mortales por sí mismos, no cejan en su intento de trascender las leyes de la muerte y alcanzar la vida carnal inmortal. Se conocen únicamente dos magos que alcanzaron ese estado, tras siglos de estudio y desarrollo de sus poderes mágicos.

En este caso, Mor'Al-Mar fue derrotado antes de conseguirlo. Preso y desterrado a la Ciudadela, construyó el Altar del Renacimiento, y tras varios siglos de arduos esfuerzos consiguió traer de la muerte a su amada.

Solo recientemente Mor'Al-Mar ha intentado despertar, con la ayuda de la margravina, y está más que dispuesto a comandar su ejército de no muertos y conquistar de nuevo las tierras que una vez fueron suyas.

Como Siervo de la Parca, Mor'Al-Mar es inmune a la enfermedad o al envenenamiento y es inmune a la desmoralización.

Su sola presencia causa miedo, y todas las criaturas de menos de 5 DG deben superar una tirada de moral al inicio del combate para evitar huir.

Por otra parte, conoce y puede lanzar cualquiera de estos conjuros una vez al día (al menos hasta que se recupere del todo del proceso de reencarnación):

Animar a los muertos, causar ceguera, causar enfermedad, causar heridas leves, causar heridas graves, hablar con los muertos, maldecir.

Además, dispone de dos habilidades especiales que puede emplear a voluntad en lugar de conjuros o ataques:

TULLIR

- **Alcance:** Toque
- **Duración:** Permanente.

El objetivo del ataque pierde de forma permanente el uso de uno de sus brazos, si falla una tirada de salvación contra conjuros, no pudiendo utilizarlo para atacar o usar escudo.

El conjurador debe superar una tirada de ataque para que el hechizo tenga efecto.

POSESIÓN

- **Alcance:** Toque
- **Duración:** Permanente.

El objetivo del ataque es poseído por una entidad demoníaca (si falla una tirada de salvación contra conjuros) que toma el control de sus actos y está a las órdenes del nigromante.

Este debe superar una tirada de ataque para que el ataque tenga efecto. El objetivo puede liberarse de la posesión superando una tirada de salvación contra conjuros.

12. ANEXO 3. OBJETOS MÁGICOS

BASTÓN DE LAS ALMAS PERDIDAS

El Bastón de las Almas Perdidas es un artefacto legendario, propiedad de una larga estirpe de nigromantes, que acabó en las manos del Siervo de la Parca Mor'Al-Mar.

Se trata de un bastón de madera de unos dos metros de longitud, que acaba en un engarce con la forma de una mano esquelética. Está grabado en toda su longitud con runas antiguas e impías que brillan débilmente con un suave color rojo cuando detecta criaturas legales dentro de un radio menor de 25 m.

Este bastón se puede utilizar como un arma normal (+2), pero además contiene la esencia demoníaca de una poderosa entidad sobrenatural. Esto hace que el bastón tenga una sed desmedida de almas y absorba las de todos aquellos a los que quita la vida.

Los aullidos que se escuchan cuando se blande el bastón causan un miedo aterrador a toda criatura de menos de 10 DG que falle una tirada de salvación contra conjuros.

El bastón está dotado de un ego considerable, por lo que cada vez que se quiera impedir que absorba el alma de una de sus víctimas, el usuario debe superar una tirada de Carisma. En caso de fallo el arma desobedece y no se podrá impedir que el alma será absorbida.

CANDIL DE LUZ ETERNA

Este candel no necesita aceite para iluminar, y se enciende y apaga de forma mágica. A todos los demás efectos, es como un farol normal

GEMA DE ANIMACIÓN

Una gema de animación permite a su usuario animar estatuas, constructos pétreos y, en definitiva, a cualquier criatura inanimada de origen mineral.

ORBE SUPREMO DE LAS ÁNIMAS

Una pequeña esfera, de 10 cm de diámetro, de cristal puro y sin imperfecciones. Si se mira fijamente se pueden observar en su interior corrientes de energía formando vórtices y remolinos.

Este orbe sirve de acumulador de poder, pudiendo proporcionar al conjurador energía suficiente como para recuperar el uso de hasta 6 conjuros que ya se hayan empleado ese día.

La manera de recargarlo es a través del engarce del Bastón de las Almas Perdidas, donde se puede alojar el orbe. Cada conjuro recuperado corresponde con un alma absorbida por el bastón, que se destruye durante el proceso de recarga.

ROPAJES DE PROTECCIÓN

Algunos lujosos ropajes mágicos, de delicada factura élfica, son capaces de proteger a aquellos que los visten, otorgando un bonificador a la CA de +1 adicionalmente a cualquier otro tipo de armadura portada. Cualquier personaje puede utilizarlos y es posible lanzar conjuros o realizar cualquier tipo de maniobra vestido con ellas.

ROCAS MENSAJERAS

Dos pequeñas bolsas de piel que contienen una serie de piedrecillas con una runa grabada en cada una de ellas. Las piedras, una vez liberadas, vuelan inmediatamente hacia la bolsa de la que partieron en primer lugar, y viceversa. A pesar de la distancia o las dificultades que encuentren en su camino, las rocas conseguirán siempre encontrar la manera de llegar a su destino. Se utilizan para transmitir mensajes entre los usuarios de ambas bolsas.

SÍMBOLO SAGRADO

Un colgante dorado y finamente ornamentado, cubierto de inscripciones grabadas de oraciones sagradas, permite expulsar muertos vivientes a cualquier personaje como si este fuera un clérigo de segundo nivel.

En el caso de que el usuario sea un clérigo, aumentará en un nivel equivalente su habilidad de exorcismo.

TÚNICA DE ARCHIMAGO

Otorga un bonificador a la CA de +2 y permiten añadir un conjuro más por nivel a la lista de conjuros diarios de mago que la vista. Esta túnica cambia automáticamente el alineamiento del personaje a caótico y necesitará de un conjuro de quitar maldición para quitársela.

13. ANEXO 4. MAPAS

A continuación se recogen a mayor tamaño que el presentado anteriormente, los mapas necesarios para dirigir la aventura.

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A CRÓNICAS DE LA MARCA.

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro Crónicas de la Marca, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como Labyrinth Lord. Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con Labyrinth Lord, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a Crónicas de la Marca, hay que realizar unas pocas modificaciones, que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en Aventuras en la Marca del Este son, casi por entero, compatibles con el reglamento de Crónicas de la Marca, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca solo tendremos que sustraer a la CA de Aventuras en la Marca del Este 19. Por ejemplo, un monstruo de Aventuras en la Marca del Este con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en Leyendas de la Marca con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 sería en Leyendas de la Marca CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como puntos de golpe y puntos experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A CRÓNICAS DE LA MARCA:

La conversión de las tiradas de salvación desde Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca no debería suponer mayor problema. Aventuras en la Marca del Este dispone de 5 salvaciones mientras en Crónicas de la Marca tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de Aventuras en la Marca del Este son las siguientes y se convierten a Crónicas de la Marca de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este* and *La Marca del Este*, Valion, Ziyarid, Losang, Vankor, Barambali, Visirtán, Ungoloz, Esmeril, Nirmala, Cirinea, Salmanasar, Dormunder, Eltauro, Florisel, Ofir, Taranga, Moru, Endo, Tumbuko, Utmose, Nefter, Semerkhet, Kuruz, Augelmir, Xorandor, Rangaraján, Adis, Fibos, Erpish, Marvalar, Pasoraido, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torreguol, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Zafiria, Sundar, Avanindra, Warasimbad, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Osman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massanba Mamba, Espectra, Mwanabaranga, Chilambuane, Kalanga, Maziba, Tafrara, Senefer, Nubt, Nekebet, Xarzugusul, Snefru, Jarud, Vermigor, Baratang, Kendari, Akután, Makassar, Pagán, Hidestrin, Javolquin, Ankaratra, Favoran, Irian, Calvari, Vigdis, Steinkel, Fistan, Nébula, Monstrasgo, Geniges, Barulas, Pamir, Gajendra, Malamir, Cristalmir, Meridion, Boreal, Kondo, Gungara, Maegong, Ming, Li-Peng, Lopan, Pu-Yang, Soqor Ongur, Sirinsal, Tundra de los Ancestros, Ermegar, Sendaelfo, any other place or personal name when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gyax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2017 Copyright, Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.

El Altar Impío

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 3

El altar impío está diseñado para un grupo de 4 a 6 personajes de nivel 3. Completar la misión principal le llevará al grupo entre cuatro y cinco sesiones de juego, permitiendo a los personajes avanzar hasta nivel 6 aproximadamente.

