

EL REFUGIO DESMORONADO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 6



La historia se ambienta en el Califato de Visirtán, en Urusal-din, la ciudad de la Cúpula Dorada, la capital del reino de las arenas. Los aventureros se unirán a la búsqueda de un mago desaparecido, ayudando al amigo preocupado. Entre persecuciones, magia desatada, personas que no son quienes dicen ser y asesinos maquiavélicos, hay una gran pregunta que los aventureros deberán responder. ¿Dónde se encuentra el mago perdido?



EL REFUGIO DESMORONADO



CRÉDITOS

Autor: Miguel Ángel Muñoz

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Andrés Jesús Vidal Jurado.

Ilustración de portada: Dean Spencer

Ilustraciones interiores: *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some art copyright Dean Spencer y Fat Goblin Games used with permission.*

Depósito legal: MU 1696-2025



INTRODUCCIÓN

El refugio desmoronado es una aventura diseñada para de 4 a 6 jugadores de niveles 4 a 6. La historia se ambienta en el califato de Visirtán, en Urusal-din, la ciudad de la Cúpula Dorada, la capital del reino de las arenas, aunque un Narrador avezado sabrá transportar la aventura a cualquier ciudad o entorno del mundo de *Aventuras en la Marca del Este*, alterando escenarios, villanos y aliados implicados.

PARA EL NARRADOR

Qasif ibn Faddei es un anciano *sabir*, un mago poderoso, un aventurero retirado que en su juventud alcanzó reconocimiento y riquezas gracias a su habilidad, su fortuna y la ayuda de sus queridos compañeros, Khashia bent Ibaad, una granuja de Palmira y Salim ibn Mulayl, un desvergonzado y hábil esgrimista.

Algunas crónicas hablan de cómo el grupo hizo huir a una mesnada de nasnas en el desierto de Eretria; cómo asaltaron el palacio de Habib ibn Khaleb, un corrupto visir de Amazuz, e hicieron llover sobre el pueblo todo el oro que el mezquino gobernante les había robado; cómo se adentraron en las entrañas de la cordillera de Malamir salvando, nivel por nivel, todos los peligros que protegían los secretos de una pirámide ashur invertida; o cómo se introdujeron en la hacienda de Akram al-Fayiz, un genio resentido que estaba reuniendo un ejército de hombres de arena con el que pretendía borrar a las razas mortales del tapiz fabuloso de Visirtán.

Con todo, la más celebrada de sus correrías fue su descarada irrupción en el discreto sultanato de Dabad, donde descubrieron y abortaron una conjura contra los intereses del califa y devolvieron el poder a los dirigentes lealistas. El de Dabad es un sultanato reservado, ubicado en una isla protegida por imprevisibles corrientes y nieblas perpetuas, que no gusta de recibir visitantes externos y no permite que nadie que llegue a sus ciudades regrese y describa su pueblo y su forma de vida. Hasta donde se sabe, Qasif, Khashia y Salim son las únicas personas a las que se les permitió volver a Visirtán, tal era la deuda que el sultanato tenía con ellos.

Tras quince años de viajes, peripecias y algaradas, los tres amigos se separaron y Qasif nunca volvería a ver a Salim, la persona más noble y leal que jamás conoció, ni a Khashia, la dulce Khashia, a la que amó siempre, pero a la que jamás se atrevió a declararse. Salim y Khashia se casaron y tuvieron dos hijos mellizos. Nunca olvidaron a su amigo ni dejaron de hablar de él con afecto y orgullo, y la diosa les concedió el gran regalo de morir juntos, ancianos y rodeados de sus hijos y nietos, en un pequeño pueblo pesquero a orillas del Almuhit.

Qasif, por su parte, vivió una vida discreta y solitaria en un gran caserón acondicionado mágicamente en la medina de Urusal-din. Apenas salía, se entregó al estudio y a la lectura y rechazó con tanta educación como firmeza a todo aprendiz de magia que supo localizarle y osó rogarle que le convirtiéndose en su discípulo.

Mucho ha pasado desde la última de sus aventuras y Qasif debe frisar el siglo, pero no hay noticias de su muerte. No todos lo han olvidado. Un viejo conocido de su etapa de aventurero hace tiempo que no recibe noticias de él e, inquieto, ha llegado a Urusal-din para asegurarse de que se encuentra bien, o, llegado el caso, asistirle en la enfermedad. El azar ha decidido que, al mismo tiempo, un grupo de viles nazaries haya arribado a la ciudad, disfrazados de comerciantes, para buscar al anciano y sacarle toda la información que puedan del sultanato de Dabad, en el que están interesados.

Los aventureros jugadores se unirán a la búsqueda del *sabir*, ayudando al amigo preocupado, pero el anciano no da señales de vida y la presencia de los asesinos expone al grupo a un peligro para el que puede que no estén preparados. Entre persecuciones, magia desatada, personas que no son quienes dicen ser y asesinos maquiavélicos, hay una gran pregunta que los aventureros deberán responder. ¿Dónde se encuentra el mago perdido?

UNA MAÑANA EN EL ZOCO

Un día entre los días, elegido por la diosa para traer sobre la humanidad el asombro y la aventura, los aventureros acuden una mañana señalada por el destino al zoco de Urusal-din, sin anticipar que la aventura y la fascinación van a salirles al paso. ¡Oh, Ishtar todopoderosa, danos la venia y bendice esta historia edificante e inspiradora!

Camináis con dificultad por las calles, plazas y avenidas que componen esa vorágine que es el zoco, con compradores, mulas de alforjas cargadas, palanquines de potentados portados por esclavos, tenderetes bien surtidos y vociferantes vendedores avisando de gangas y oportunidades. Dentro de esta cautivadora confusión de colores, aromas y sonidos es difícil que algo, ya sea un encuentro o una discusión, destaque sobre el resto, pero resulta imposible no girar la cabeza hacia los gritos que un hombre maduro y fornido, de barba puntiaguda, ropas vistosas y elegantes, pendientes dorados y turbante turquesa, profiere a un tendero, al que agarra del pecho y levanta con una fuerza inopinada exigiéndole explicaciones aún no sabéis muy bien de qué.

Si deseas aumentar la implicación de los aventureros en este encuentro casual que desencadenará toda la aventura, haz que conozcan al tendero o traslada la refriega a una taberna o un *hamman* que los personajes frecuenten, involucrando a algún negociante que conozcan.

Cuando los aventureros intervengan en la contienda, el hombre entrecano, con maneras elegantes que contrastan con la explosión de furia que han presenciado y con un sutil acento que no son capaces de identificar, acepta la mediación. Lee o parafrasea lo siguiente:

—Como que Ishtar nos protege desde los cielos, que siento que mi comportamiento ha sido impropio, os lo aseguro, de alguien como yo. Me llamo Mahmoud al-Wabid, y soy vuestro servidor a partir de este instante. Como habréis supuesto, soy forastero aquí. Llegué hace unas horas a esta cautivadora ciudad, apremiado e inquieto por el destino de Qasif ibn Faddei, un buen amigo del que hace tiempo que no tengo noticias. Traicionaría mis juramentos de discreción si desvelase cómo lo sé, pero este tendero al que tan diligentemente habéis protegido guarda en su faltriquera una moneda que de seguro pertenece a mi amigo, y de la que sé que ni en la más profunda de las penurias se desprendería. Parecéis personas arrojadizas y resueltas, y apostaría mi turbante a que conocéis esta ciudad, ¿podría rogaros que os unieseis a mí en la búsqueda de mi buen amigo? Puedo llegar a ser muy generoso y no son pocos mis recursos.

Mahmoud les ofrecerá 500 dinares de oro a cada uno por su ayuda, cifra susceptible de regateo. Quizá el total no parezca demasiado, pero es difícil anticipar en este momento que la tarea por la que se les contrata sea más que una laboriosa, aunque sin complicaciones, labor de búsqueda; Mahmoud no pondrá reparos, más adelante, en aumentar el pago hasta 2.000 dinares, si bien propondrá primero la cifra de 1.000.



UN MISTERIOSO VIAJERO

El forastero no dará demasiados datos de quién es ni de a quién busca hasta que acepten ayudarlo. Explica que en su juventud sintió el impulso de la aventura y en sus viajes conoció al viejo Qasif, al que se refiere como «erudito» al principio, aunque posteriormente pasará a admitir que se trata de un *sabir*. Ambos eran jóvenes, expone, y los unieron lances y querellas ya olvidados que forjaron un vínculo para siempre. Mahmoud explica que, tras esas correrías de juventud, la suerte le acompañó y ahora es propietario de una mina de plata en la cordillera de Malamir, una explotación pequeña pero próspera.

Has de saber en este momento que Mahmoud no es quien dice ser, y deberás deslizar a lo largo de la aventura indicios y sospechas, no solo de su auténtica identidad, sino también de sus motivaciones. A continuación, se proponen varios ejemplos:

- La edad de Mahmoud parece rondar los sesenta, mientras que la Qasif, como podrán averiguar posteriormente, llega casi al siglo de edad (aunque el supuesto amigo preocupado dio a entender que ambos tenían la misma edad).
- El supuesto amigo dice que ambos fueron compañeros de aventuras, pero ninguno de los recuerdos, cartas y diarios de Qasif mencionan ese nombre, aunque sí hablen de Khashia y Salim, los que sin duda fueron los amigos del alma del viejo mago.
- Además, Mahmoud, pese a ser propietario de una mina de plata, no lleva monedas de ese metal, sino que carga con oro y dinares acuñados en cobre.

Si ahora se muestra en el trato áspero e insufrible, intolerante e inhumano ¿qué podemos esperar de Mahmoud al-Wahid y cuándo y cómo le harán frente los aventureros?

En realidad, la mayor parte de las cosas que ha dicho sin que le tiemble la voz son falsedades de principio a fin: no fue compañero de aventuras de Qasif, ni posee una mina de plata, ¡ni tan siquiera su naturaleza es humana! En realidad, Mahmoud al-Wahid es un djinn, nada menos que Akram al-Fayiz, el genio al que Qasif y sus compañeros hicieron frente hace más de sesenta años y cuyos planes de conquista llevaron al traste. Pero el djinn no está guiado por deseos de desquite. El tiempo nos hace madurar a todos, y tras años y décadas, incluso los enemigos pueden convertirse en amigos. El djinn se sintió honestamente admirado por la osadía, la pericia y la compasión de los tres aventureros que frenaron sus locos designios, algo que, a la larga, llegó a agradecer. Unos años después de su encuentro, el genio se acercó a ellos (su partida ya se había disuelto) y les mostró respeto, entablando con ellos una amistad y camaradería en la distancia, puede que superficial, pero sin duda afectuosa.

Akram acudió, camuflado como está ahora, a los funerales de Khashia y Salim, y lloró con sus familias ante sus cuerpos amortajados, pero su relación era más cercana con Qasif, dado que ambos eran seres melancólicos dañados por la soledad. Sus visitas se fueron espaciando con el tiempo, pero gustaban de enviarse *hatif* (espíritus vaporosos sin consciencia capaces de transmitir mensajes a largas distancias) para ponerse al día y mostrarse su afecto. Akram comprobó cómo los mensajes de su amigo eran cada vez más escuetos y menos

frecuentes, hasta que al final dejaron de llegar; ¿había hecho mella la tristeza en Qasif y le había aislado para siempre? El mago siempre había sido solitario, pero nunca huraño, ¿o quizá había caído enfermo por su edad, sin un brazo amigo a su lado para sostenerlo y atenderlo? El genio no toleraría ninguno de los dos extremos, e inmediatamente partió hacia Urusal-din para buscar a su amigo. Desafortunadamente, el tamaño de la ciudad hace prácticamente imposible encontrar a alguien, aun con los poderes de un djinn, y Akram no conocía la dirección de su amigo.

Los hatif buscan a la persona a la que se dirige el mensaje, pero no es posible seguir su rastro y las medidas mágicas que el *sahir* había lanzado para su protección impiden que se le localice, aun si se está abalado por honestas intenciones. ¿Cómo hallarlo entonces? Incluso cuando Qasif atendía sus visitas, los amigos se citaban en algún lugar público. Hombres de pocas palabras, paseaban por la ribera del Al-Hayat, acudían al *hammam* o compartían cachimba en una amistad plácida en la que no había cabida para confidencias ni reproches.

En una situación tan poco favorable es normal que Akram busque la ayuda de unos aventureros locales, pero, ¿cómo actuarán estos si intuyen su verdadera naturaleza o dudan de la honestidad de sus motivos? Si es consciente de las sospechas, al principio intentará quitarles importancia:

—Tranquilos, hermanos en la fe. Porque ni toda brisa es ifrit ni toda chispa, djinn; ni cada canción es hechizo ni toda estrella, nuestra madre. A veces, quien se dice amigo es, en efecto, amigo, incluso en esta, nuestra tierra de los ensueños.

Si las pruebas son abrumadoras, los aventureros son insistentes o amenazan con romper su compromiso de ayuda, Akram confesará la verdad y se presentará como djinn, pero también amigo preocupado del *sahir*. Ya pasó para los dos viejos enemigos el tiempo de censuras y recriminaciones, y de su vieja rivalidad solo queda el afecto. Que decidan los jugadores cómo continuar tras este descubrimiento.

UNA VIEJA MONEDA DE ORO

La diosa Ishtar no da la espalda ni a los paganos djinn, y colaboró con la fortuna para que Mahmoud encontrase una pista. Cuando el confundido genio deambulaba por Urusal-din, vio algo que le pareció una evidencia innegable de la presencia de su amigo. Uno de los tenderos del zoco, llamado Ghafur, revisaba satisfecho las ganancias de la mañana, dejando caer en su mano todas las monedas que sus ventas le habían deparado. Entre esas monedas había una muy especial. Era una moneda de oro, metal que generalmente no se ve en circulación sino en las ciudades portuarias del califato. Además, su acuñación era muy llamativa. Se distinguía la silueta de un roc recortada frente a una luna en cuarto creciente. La luna es un símbolo nocturno muy del gusto de los visirtánies y aparece en su arte sacro y llano, pero es muy raro verla representada en la fase creciente; generalmente se dibuja menguante, a veces en luna llena y, ocasionalmente, en luna nueva, con su esfera ennegrecida. Pero hay un sultanato en el mar de Almuhit donde la luna se dibuja en cuarto creciente. Es el misterioso sultanato de Dabad, una isla casi mágica sumergida en un banco perpetuo de nieblas. Sus habitantes son súbditos del califa, pero son reservados y se respeta su discreción, por lo que no se permite que nadie del continente recale en sus costas misteriosas sin el consentimiento del sultán, generalmente a condición de no regresar nunca.

Cualquier personaje de Visirtán o que haya vivido el suficiente tiempo en el país conoce el sultanato. Pide a los jugadores una tirada de SAB para que sus aventureros hayan oído los últimos rumores. Si lo que se dice es cierto, se han visto representantes de Dabad en Urusal-din y se rumorea que el sultán de la isla ha muerto y que pretenden apartar a su heredera, menor de edad, en favor de su tío carnal.

Es inusual ver monedas del sultanato de Dabad en Visirtán, pero no insólito. Los isleños pagan sus tributos al califa y en ocasiones sus dinares circulan por los mercados hasta que atraen la atención de algún avispado que los vende a un numismático. ¿Por qué entonces la moneda ha atrapado la atención de Mahmoud? Un roc burilado en la moneda señala que procede de la mismísima casa real Dabadí, lo que la convierte en algo definitivamente inaudito.

—Solo se acuñan unas pocas monedas con ese diseño cada año en Dabad —explica Mahmoud—, y puedo asegurar que apenas un puñado de ellas han salido de sus costas neblinosas en los últimos siglos. Sé que Qasif tenía una de esas monedas, regalo del sultán por algo que hizo por su isla, y por nada del mundo se desharía de ella. No sé cómo este tendero se ha hecho con este dinar, pero como que Ishtar existe que me lo dirá o haré saber a la guardia lo que está pasando aquí.

Ghafur no se desprenderá de la moneda voluntariamente, pero está dispuesto a aceptar 50 dinares por ella (aunque primero demanda 100, puedes interpretar, si los jugadores lo piden, una escena de regateo donde ceda). No será mala compra, pues, contactando con ciertos coleccionistas, puede venderse por 300 dinares. Si los aventureros no la compran, el propio Mahmoud arroja con desdén un puñado de monedas de oro sobre el puesto para hacerse con ella. Ya sea para librarse de ese loco forastero o por el pago en oro recibido, el tendero no tendrá reparos en explicar cómo se hizo con la moneda.

—Ese hermoso dinar atrajo mi atención cuando llegó a mi poder, no os lo niego, pues no es normal que me paguen con monedas de oro. Esta mañana un mendigo mal encarado me pagó con ella. Recelé, claro está, ¿cómo se habría hecho un pordiosero con una moneda así? ¡Tenía que ser un ladrón, el muy tunante! Acepté la moneda, pero apenas le di una hogaza de pan y unos dátiles por ella —ríe mezquinamente—. ¡Si la guardia se presenta aquí y me la reclama por ser robada, no perderé más que el par de dirhams que valían esas fruslerías!

Cuesta conseguir que el tendero se centre, pero acabará dando una descripción útil del pedigueño.

—Lo conozco de verle por aquí mendigando, pero no sé su nombre. Es un hombre bajo, con un gran bigote, que se apoya al andar en un báculo con palabras de las escrituras talladas a cuchillo. Se encaminó hacia esa plaza, puede que aún esté zanganeando allí.

La discusión entre el forastero y el tendero ha atraído la atención de todos los compradores y parroquianas, que se agolpan alrededor y hacen burla y escarnio de Ghafur, al que acusan de buscarse estos problemas por sus precios exagerados y sus mercancías de poca calidad.

Si los aventureros están atentos y superan una tirada de INT, verán que una mujer joven, hermosa y de ojos verdes se ha mantenido serena atendiendo la conversación y se ha cubierto con el velo y alejado discretamente en cuanto el tendero ha señalado el lugar donde encontrar al mendigo.

UN SAHIR DEMASIADO SOLICITADO

El djinn disfrazado no es el único que busca a Qasif. Los aventureros harían bien en sospechar de la extraña mujer escondida en la multitud, pues la pérfida secta de los nizaries, asesinos adiestrados en la lucha y el secreto, busca también al *sahir*.

Todo se relaciona con los rumores que el grupo ha podido escuchar sobre el sultanato de Dabad. En efecto, el sultán ha muerto y la sucesión es poco clara. Legalmente, su hija, única descendiente del sultán, debería ser la heredera tras una regencia de su madre hasta su mayoría de edad. El gobierno de una mujer es algo legal dentro de la legislación, pero en la tradicional Dabad no se ha visto nunca tal cosa, por lo que el hermano del fallecido, Ihsan ibn Jafari, ha aprovechado para hacer valer sus supuestos derechos sucesorios, manipulado en la sombra por los siniestros nizaries, que ven en el control de la discreta y poderosa isla una gran oportunidad para ganar poder en el califato.

Su ambición choca, no obstante, con todo el misterio que rodea al sultanato de la niebla y sus centenarias tradiciones, ¡con secretos que ni su títere aspirante al trono conoce! Se dice que los subterráneos del palacio del sultán esconden unos textos antiguos, reverenciados por los ancianos de Dabad, que describen el futuro, ya luminoso, ya abominable, de la isla. Si los nizaries se hicieran con esos textos, sabrían manipular las profecías para que pareciesen señalar a su favorito, ¡pero nadie de fuera de la isla conoce su secreta ubicación ni su contenido! ¿Nadie? ¿Seguro? Un viejo grupo de aventureros protagonizó hace décadas una aventura de la que aún se habla en Dabad. Se dice que salvaron el sultanato, y que su monarca no escatimaba halagos hacia ellos. Los nizaries tienen motivos para pensar que Qasif, el único superviviente del grupo, es la forma más sencilla de descubrir los secretos de la monarquía isleña; bastará encontrarlo y llevarlo a su montaña negra, donde habrá quien sepa arrancar confesiones. Pero Qasif es discreto y ha sabido esconderse en Urusal-din durante décadas. Solo un golpe de suerte ha permitido que Nadesh al-Khaniq, la líder de los asesinos enviados por el propio viejo de la montaña, halle una pista para encontrarlo. ¡Quién sabe qué repercusiones tendrá para Visirtán que la astuta mujer tenga éxito en su tarea!

UN MENDIGO DISPUESTO A COLABORAR

Sin demasiado esfuerzo, pero sí tras algo de tiempo, localizarán a Ubayd, pues así se llama el mendigo melancólico y charlatán que tan atinadamente les ha descrito el tendero. Está sentado frente a un pequeño abrevadero y se dirige a los transeúntes pidiendo una moneda y una oración por su fortuna. Ubayd es apenas un tembloroso saco de huesos. Viste un *thawb* raído y un turbante deshilachado. Al caminar se apoya en su largo báculo nudoso, y cada paso tembloroso parece que será el último. Intercala risas y llantos en un habla tan acelerada que abruma al interlocutor. Se proclama como el más fiel de los devotos de Ishtar y asegura haber defendido los oasis de Palmira en la ofensiva del cruel bandido Shakir al-Fatih, lo cual quizá sea cierto. Estará dispuesto a contar cómo llegó esa extraña moneda a su poder, y nadie le puede reprochar, dada su miserable condición, que espere algo a cambio.

—Mil gracias por vuestra generosidad, que la santa Ishtar os favorezca con su mirada. En efecto, yo le compré a ese tendero ruin con la moneda que ustedes me describen, ¡pero no la robe! ¡Antes me lleve el hambre y la muerte que el pecado! Ayer, al alba, caminaba por la medina, cantando y dando las gracias a la diosa por un nuevo amanecer, cuando vi salir a un anciano de porte venerable de una casa de

amplia fachada. Distinguí la bondad en su rostro y le pedí una limosna, a lo que el hombre, sin pensárselo, echó mano a su bolsa y me entregó esa moneda. Me di cuenta del buen metal en el que ese dinar estaba fabricado y le pregunté si se había equivocado, pero el anciano no se giró y se lanzó a las calles de esta ciudad en la que reina la perfidia. Parecía abstraído, sumergido en sus pensamientos, y le concedí la intimidad que parecía necesitar. Estaba azorado, turbado, pero no dudó en ayudar a un alma necesitada. Desde nuestro encuentro, no he hecho otra cosa que rezar por él.

La descripción que puede dar Ubayd sobre su benefactor coincide con la de Qasif. No miente, aunque quizá pueda, si se le insiste y apremia a dar más información, añadir algo más.

—No había reparado en ello hasta ahora, pero algo sin duda debía preocupar al buen señor, pues salió de su casa sin cerrar con llave la puerta. La bondad y la confianza son comúnmente matrimonio de virtudes.

Si los aventureros han pagado su ayuda, Ubayd saca con prevención un saquito ajado y deja caer las monedas en el interior, que suenan al chocar con el contenido de la bolsa. ¿No es ese demasiado dinero para un mendigo como este? En efecto, y si los aventureros se lo hacen notar, él se muestra azorado, pero no esconde nada. Ellos no son los primeros en preguntarle por ese encuentro. Una mujer joven, de rostro cubierto por un velo pero de ojos bellísimos y voz delicada, le hizo las mismas preguntas poco antes de que ellos llegasen, y fue generosa y agradecida con él.

A Ubayd no le importa indicarles dónde está la casa de Qasif, e incluso se ofrece a acompañarlos, aun cuando eso les ralentizará dado el paso determinado, pero decididamente lento, del viejo. Unas indicaciones precisas serán más que suficientes.

—La casa que buscáis se encuentra en la medina, cerca de la mezquita consagrada al profeta Mirza. Allí hay una plaza pequeña en la que se ven dos palmeras que se cruzan formando una «X». Bajando al este, en una callejuela estrecha, hay una casa grande con una cúpula decorada con tres estrellas. De allí salió nuestro amigo, que Ishtar ampare.

LA CASA DEL MAGO

Cerca de una pequeña mezquita con un alto minarete de planta cuadrada, en una plaza irregular frecuentada por vecinos y lugareños, se encuentra la discreta pero hermosa casa del mago, de gran fachada y una única planta. Junto al gran portón doble hay dos ventanas cubiertas de celosías a través de las que es imposible distinguir nada.

A pesar de los riesgos a los que se expondrán, Mahmoud no evidenciará su naturaleza ni poderes, aunque asistirá al grupo; oportunamente, sacará de sus ropajes una poción curativa (lo hará hasta 4 veces; «traía esto por si el viaje era peligroso, me alegra que os sea de utilidad»).

Una de las hojas del portón está entornada, pero ni asomándose verán más que oscuridad. Quienes piensen que esta casa rezuma magia y que hasta sus sentidos pueden engañarlos a partir de este punto tienen más razón de lo que creen.

1. ZAGUÁN

La puerta de entrada es sorprendentemente pesada y debéis apoyar todo vuestro peso sobre ella para que ceda. Lo insólito os recibe al poner el pie en la guarida del sabio. Una terrible ventolera os golpea lateralmente, cargada de arena fina, cálida y cortante, que os azota y ciega. Es difícil ver y apenas podéis escucharlos, pero distinguís los contornos de una habitación y una puerta frente a vosotros.

Los jugadores pueden pensar que esta pequeña tormenta de arena es una de las defensas de la casa del mago, pero en realidad es una muestra de que su magia se ha descontrolado y la ha utilizado sin motivo ni sensatez. Parece materializarse a unos centímetros de una pared y desaparece poco antes de tocar la situada enfrente.

El recibidor tiene una bancada cómoda, unos tapices decorativos y una cómoda con alguna figurilla imposible de identificar. Todo el caserón tiene gran cantidad de recuerdos de las aventuras de Qasif por el mundo, un montón de adornos hermosos, pero generalmente de poco valor más allá del afectivo. Utiliza tu creatividad para describir estos ornamentos (una talla de madera negra que representa a un animal de seis patas, una geoda en la que el sonido reverbera musicalmente, un jarrón de Endo con finos ideogramas, una talla en marfil de estilo Kamusi...). Es posible encontrarlos en casi cualquier habitación, si juzgan oportuno perder tiempo en buscarlos. Mahmoud se mostrará contrariado si empiezan a acapararlos. El valor de esas fruslerías será de 1d6 dinares por habitación. Sacar un «6» permite que los jugadores repitan el dado y sumen el nuevo resultado al valor acumulado, tantas veces como permita el azar.

Los aventureros podrán salir del recibidor sin sufrir daño, aunque quedan cubiertos de arena. Si se dedican a buscar algo valioso, alguna trampa o algún acceso escondido, no hallan nada y el tiempo adicional dedicado a la búsqueda les hace sufrir 1d2 puntos de daño.

2. SALA DEL TAPIZ

Esta habitación es amplia y acogedora, con una bellísima alfombra sin duda cosida en los mejores talleres de Visirtán, mullidos cojines en el suelo, juegos de té de plata, un altísimo techo abovedado con ventanas circulares por las que entra la luz del día y un llamativo tapiz que cubre toda una pared. Os divierte comprobar que el colorido tapiz muestra movimiento, con una gacela hecha de puntadas de seda recorriendo grácilmente el paisaje de la alcatifa. Desgraciadamente, algo ha desgarrado parcialmente el valioso tapiz y varios objetos de la estancia yacen caídos o desordenados.

No hay nada peligroso en esta habitación, que el mago utilizaba para recibir a sus visitas, cada vez más escasas. El juego de té tiene un valor de 100 dinares, pero es grande para que una única persona lo cargue sin que le resulte molesto a la vez que ruidoso.

El tapiz muestra pistas de la disposición de la casa y de los secretos que esconde, así que estudiarlo será de gran ayuda, a pesar de que una cuarta parte ha sido desgarrada por la magia desquiciada del *sahir*. Describe el dibujo con cada uno de sus movimientos, y repítelo cada vez que los jugadores lo demanden.

La gacela padece despreocupada cuando, repentinamente, alza la cabeza y se pone en movimiento. Con gráciles movimientos saltarines se dirige a la parte superior del tapiz, pero recula cuando se encuentra con un muro de espinos. Gozosamente va a la parte inferior, y luego a la derecha, donde se encuentra un lago de aguas cristalinas. Un furioso elemental de agua emerge de la laguna, y la gacela ha de esquivar cuatro de sus embestidas antes de que el ser acuoso se detenga, momento en el que el animal aprovecha para acercarse a las aguas y tomar algo brillante en su boca. La gacela recorre jubilosamente el tapiz. Visita a otra gacela en la parte inferior, que reproduce cada uno de sus movimientos, y luego galopa a la parte superior, donde se acumulan pequeñas figuras de piedra, que observa con curiosidad, menos una negra de cuatro brazos, que no parece de su agrado, a la que dedica un bramido de disgusto. El animal se acerca con más aprensión al lado derecho del tapiz, evita activamente una zona de emanaciones vaporosas en la parte superior y pasa finalmente con inicial desconfianza a un terreno cubierto de fina graba... ¡aunque sale de allí, regresando sobre sus pasos! Desgraciadamente, el animal de hilo urdido se pierde en las zonas del tapiz desgarradas y no podéis ver sus movimientos hasta que vuelve a aparecer en el lado izquierdo para reproducir el mismo recorrido.

Estudiar la colgadura permitirá a los aventureros evitar algunos peligros. Ciertos indicios, no obstante, pueden ser engañosos, pues la magia fuera de control del *sahir* ha alterado algunas habitaciones y los nizaríes que han venido para atraparlos no aparecen en este hermoso mapa.

La habitación tiene dos puertas de salida, una a la izquierda, cubierta con una cortina de tela con motivos geométricos, y una a la derecha, con una sencilla puerta cerrada.

3. LA SALA DE LA CORTINA

[Al primer aventurero que acceda] Apartas la cortina a la expectativa de qué encontrarás en la siguiente dependencia, pero pronto ves que has caído en una trampa. Intentas echar a un lado la colgadura, pero sientes que su tela se extiende hasta que infinito y te envuelve, te sofoca. Te sientes atrapado en una trampa de paño infinito y asfixiante que no te permite distinguir dónde está la salida, si es que realmente existe.

Esta es la trampa sobre la que advertía el tapiz con la simbología de los espinos. La cortina no activa su poder hasta que entre uno de los aventureros, así que pueden apartarla con la punta de sus armas sin que reaccione ni muestre un comportamiento inusual. Si la intentan cortar o dañar, muestra inmediatamente su verdadera naturaleza. La cortina tiene dos ataques, uno de los cuales reserva al personaje que tenga apresado, de haberlo. El aventurero que esté atrapado no podrá escapar hasta que el cortinaje sea destruido y sufre una penalización de +1 a su CA y de -2 a sus ataques. El cortinaje puede alcanzar a cualquiera dentro de la habitación con sus ataques, las armas de proyectiles solo le hacen la mitad de daño (redondeando hacia abajo) y el fuego le inflige el doble (aunque si hay un aventurero atrapado, este sufre el daño normal del ataque de fuego). Cuando sea vencida, quedará convertida en simples jirones colgando. La habitación a otro lado es una sala sencilla, decorada con azulejos con patrones geométricos y una gran lámpara anular. Hay un armario en cuyo interior pueden encontrar dos pócimas que restauran 2d8 puntos de golpe y un pergamino con el conjuro *bola de fuego*. El agresivo cortinaje está solo en la puerta entre las habitaciones 2 y 3, el resto de accesos serán seguros.

CORTINA ANIMADA

CA: 7 [12]; **DG:** 5 (25 PG); **ATQ:** 2 x latigazo (1d3); **BA:** +5; **MV:** n/a; **TS:** C5; **Moral:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 110.

4. BAÑOS INVERTIDOS

Si alguien dudase de que os encontráis en la casa de un mago, todas sus dudas se disiparían al entrar en esta dependencia. Estáis en unos baños frescos y acogedores, con una gran pileta con ornamentos dorados, una triple arcada decorativa y una cristalera coloreada en lo alto. Los grifos de metal con formas de cabezas de animal sueltan agua cristalina sin descanso en un hammam pequeño, pero que envidiaría más de un visir. ¡Lo extraordinario del lugar es que todo está invertido, y camináis por el techo! ¿Qué singular magia os ha adherido a lo más alto de los baños, o por qué razón los ha invertido?! Pero esa no es vuestra preocupación más inmediata. Cuatro hombres mal encarados, con cimitarras en la mano y un gesto que sugiere deseo de utilizarlas, os miran con sorpresa y se enfrentan a vosotros. Ellos caminan por el suelo y vosotros, por el techo artesonado, pero no parece que esa imposibilidad vaya a detener la pelea.

En efecto, se va a producir un combate en el que los contendientes se enfrentan boca abajo. Los baños no llegan a tres metros de altura, con lo que el duelo es confuso, pero posible. En combate cuerpo a cuerpo, los ataques tienen un -1, y proyectiles y conjuros no se ven afectados. Los intrusos son matones contratados por la nizarí Nadesh, y están tan confundidos como los aventureros. Un salto vigoroso hace que la gravedad se invierta para cualquiera de los personajes. Si no ocurre antes, sufrirán el cambio de gravedad cuando salgan de los baños; ese cambio no tiene por qué suponer un daño real para los aventureros, a menos que lo consideres oportuno. Es posible interrogar a los atacantes, pero son simples mercenarios y será poca la información valiosa que saquen de ellos.

SICARIOS (4)

CA: 5 [14]; **DG:** 2 (10 PG, 9 PG, 11 PG, 12 PG); **ATQ:** 1 x jineta (espada corta; 1d6); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **Moral:** 9; **Tesoro:** 10 dinares; **AL:** Caótico; **PX:** 20.

5. PATIO INTERIOR

Un amplio y luminoso patio de planta cuadrada es un elemento habitual en las casas vizirianas, y no falta en la vivienda de este hechicero. Una pequeña galería con columnas de fustes retorcidos y capiteles labrados rodea a un jardín que parece llevar un tiempo descuidado y en el que comienzan a crecer las malas hierbas. En medio de ese jardín, hay una fuente en forma de estrella de ocho puntas con decoración de mosaico. El fluir del agua transmite inevitablemente una sensación de calma a la que no sois ajenos.

Si se acercan a la fuente, pueden ver una llave plateada en el fondo. Si intentan hacerse con ella de cualquier forma, el agua de la fuente se crispa y toma una forma serpentiforme que les ataca inmediatamente. Quizá los jugadores recuerden la visión del tapiz, según la cual una especie de elemental atacaba cuatro veces, tras lo cual la gacela tomaba un objeto metálico del fondo. En efecto, tras cuatro ataques de la criatura (dos asaltos), la sierpe acuática se desmaterializa y vuelve a su estado líquido, pero únicamente si en esos dos asaltos no ha sido atacada. Si sufre alguna forma de ataque, aún puede desmaterializarse pacíficamente, pero se reinicia el contador de dos asaltos en los que no puede ser atacada. El ente acuoso sufre solo una tercera parte del daño de armas normales y la mitad del daño de armas mágicas y conjuros (en ambos casos,

redondeando hacia abajo). Una forma de acabar con el guardián es atacar físicamente a la fuente (CA 8, PG- 30); destruir la hará que el agua se derrame por todo el jardín y el ser pierda consistencia. Una vez superado el peligro, no será problema hacerse con la llave.

SERPIENTE DE AGUA

CA: 3 [16]; **DG:** 5 (25 PG); **ATQ:** 2 x dentellada (1d6); **BA:** +3; **MV:** n/a; **TS:** M6; **Moral:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 350.

6. SALA DEL ABISMO

La puerta por la que accedéis aquí se cierra con un portazo cuando entráis. Es una sala amplia, decorada con esmero con multitud de elementos extranjeros combinados con buen gusto. El suelo es ajedrezado y el techo está ornado con un artesonado esmerado. Antes de que podáis dar un solo paso, por la otra puerta de la estancia entra un grupo de tres mujeres y dos hombres de gesto hosco y actitud agresiva que tensan sus arcos al veros y se preparan para dispararos, ¡pero no es esa la única sorpresa desagradable que os reserva esta sala! ¡El suelo comienza a temblar, y las baldosas caen a un precipicio de piedra y fuego que se forma mágicamente! Los azulejos bajo vuestros pies se mantienen firmes pero, ¿quién sabe durante cuánto tiempo?

La puerta por la que han entrado los aventureros queda cerrada mágicamente, y así permanece, si bien por la que entraron los secuaces de los nizaríes está abierta y es la única salida de este abismo repentino. A ambos lados de la sala, unas hileras de baldosas se han mantenido estables, lo que da sendas plataformas a ambos grupos de enemigos. Entre ellos, un puñado de baldosas permitiría llegar al otro extremo con saltos calculados, pero eso expone a quien lo intente a los disparos enemigos. Cada salto exige una tirada de DES (con un bonificador de +2) para aterrizar en la siguiente baldosa sin perder el equilibrio, y son necesarios 3 saltos para llegar al otro extremo (un salto cuenta como un movimiento normal). Los disparos de los mercenarios se reparten equitativamente, sin estrategia clara, sobre los aventureros, pero si hay alguien que vaya más adelantado atraerá más la atención de los bellacos.

Describe con emoción la escena si uno de los aventureros falla la tirada de salto, hablando de cómo pierde el equilibrio y comienza a caer hacia atrás, teniendo la oportunidad de ver el fondo de lava tras una vertiginosa caída, pero la verdad sobre esta sala es que todo es una ilusión y el suelo sigue allí. Más allá del susto, el personaje se golpea contra el suelo, comprendiendo repentinamente que no está en peligro de morir. Si los aventureros o sus enemigos pifian una tirada de disparo, la flecha queda corta y se clava en el suelo en lugar de caer al vacío, lo que expone la ilusión. Los asaltantes, no obstante, son un peligro muy real.

SICARIOS (4)

CA: 6 [13]; **DG:** 2 (6 PG, 8 PG, 10 PG, 10 PG); **ATQ:** 1 x arco o daga (1d6 o 1d4, respectivamente); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **Moral:** 9; **Tesoro:** 10 dinares; **AL:** Caótico; **PX:** 20.

Reducir a uno de los atacantes e interrogarle les permitirá sonsacarle que buscan toda la información que el viejo tenga sobre el sultanato de Dabad. Poca más información conoce este asesino, pero se cortará su propia lengua con los dientes y morirá desagrado antes de desvelar nada más.

Al fondo de la estancia, aparentemente inalcanzable, una vitrina contiene un libro de bellísima caligrafía dorada que cuenta algunas de las aventuras del mago y sus viejos amigos:

«Grandes fueron las hazañas de la valiente ladrona Khashia, del esforzado esgrimista Salim y del juicioso hechicero Qasif, al vencer, con bizarría y piedad, al pérfido Akram al-Fayiz, djinn poderoso incluso entre los hijos del fuego. En su celebrada peripecia, vencieron al reptil venenoso, alimentándose de los manjares con los que el djinn se hacía inmune a sus esturios, y convencieron al shiqq Yasar, tan poderoso como cándido y bondadoso, de que les ayudase en su periplo y lograron...».

Por desgracia, la magia que impregna el caserón descompone el viejo manuscrito antes de que puedan completar su lectura. La información que han conseguido, no obstante, puede resultar de utilidad más adelante.

7. COCINA

He aquí la cocina de la casa, amplia y bien surtida de todo tipo de utensilios, vajillas y cuberterías. Todo está pulcramente colocado, como si no hubiera sido utilizado en mucho tiempo.

En efecto, dadas las habilidades mágicas de Qasif, rara vez era necesario el uso de la cocina. No hay nada de interés aquí ni nada valioso que justifique cargar más las bolsas (ni siquiera encontrarán esas fruslerías extranjeras con las que el *sahir* se regalaba en sus viajes). Si los aventureros tienen la corazonada de que podrán hallar algo aquí y se dedican a buscar, tres sicarios de los nizaríes aparecerán y les atacarán por sorpresa.

8. LA HABITACIÓN DEL ESPEJO

Observad esta habitación acogedora, iluminada a través de un par de celosías enrejadas, con un diván de diseño extranjero con cojines de seda, estanterías cargadas de libros, lámparas de forja y cerámica colorida. Destacan en la sala un fresco en la pared de estilo claramente extranjero (¿acaso nirmali?) que muestra a tres jóvenes, dos hombres y una mujer de mirada verde luminosa, y un espejo ovalado de marco metálico. Algo extraño ocurre con la magia en este lugar, pues algunos objetos flotan en el aire, girando lentamente mecidos por una hechicería sutil y descontrolada.

Concede unos asaltos a los aventureros para que revisen la estancia. Si preguntan a Mahmoud sobre el fresco, dice que son Qasif y dos amigos suyos, compañeros de andanzas, Khashia y Salim. Si lo habían pensado, Mahmoud no es uno de ellos ni dirá serlo. Los libros de las estanterías son volúmenes de viajes y novelas cómicas, costumbristas o incluso picantes, sin ningún valor. Por el aire flotan dos pócimas que restauran 2d6 puntos de golpe.

Cuando uno de los aventureros se acerque al espejo, se oirán pasos acelerados desde el patio central. La imagen reflejada del aventurero tomará repentinamente vida propia y les invitará con gestos a entrar en el espejo. Si hacen caso a la oferta, pueden seguirlo a través del espejo. Una extraña sensación de frío les recorre la espina dorsal al hacerlo, y les permite acceder al mundo del espejo, que recrea exactamente la misma habitación. Los aventureros se fusionan con sus reflejos y estos desaparecen. Ahora el espejo no es más que una ventana desde la que se ve la estancia.

Un grupo de siete mercenarios entra en la habitación que acaban de abandonar en ese momento. Pueden escuchar la conversación de las cimitarras a sueldo desde donde se encuentran:

—Fíjate en todo lo que tiene aquí el viejo. —Se maravilla una voz femenina y vulgar—. Estas cosas tienen que valer una fortuna.

—¡Ya sabes para qué estamos aquí! —la interrumpe una voz ronca—. Los nizaríes han sido claros; si ese hechicero no aparece, debemos buscar pistas sobre Qasif: libros, diarios, reliquias, lo que sea.

—Ese brujo tiene que ser muy peligroso —se lamenta un tercero—. Ganarse el favor del sultán de Dabad, poner en estampida un ejército de nasnas, ¡incluso dicen que venció al djinn Akram en su propia guarida!

—¡Devuelve tu soldada si te va a detener tu cobardía! —brama la voz ronca—. Ese viejo no es sino una sombra de lo que fue, no te quiero a mi lado si te asustan unos cuentos de glorias pasadas.

Cualquier visirtaní sabe quiénes son los nizaríes de los que hablaban los mercenarios: una casta de asesinos que manipulan el asesinato y la información desde la sombra para controlar al califato.

La mención al djinn Akram (en efecto, su patrón, aunque posiblemente todavía no lo sepan) puede despertar el interés de los aventureros. Una tirada de SAB les permite recordar que Akram al-Fayiz era un genio infame que intentó hacerse con todo Visirtán alzando un ejército de hombres de arena. La leyenda recuerda que unos héroes lo detuvieron, pero su identidad varía según quién cuente la historia, lo que evidencia que nadie sabe quiénes fueron en realidad. No permitas la tirada si los jugadores no se han sentido intrigados por ese detalle concreto de la conversación.

Si los aventureros permanecen escondidos, los matones acabarán yéndose. Si se asoman a la «ventana», los asaltantes los verán y, entendiendo lo que ha ocurrido, comenzarán a golpear el espejo. El grupo tendrá tres turnos para salir (siempre habrá algún mercenario atacando el espejo si hay aventureros dentro) y, si no lo hacen, el espejo se quebrará y quedarán encerrados en esa habitación refractada toda la eternidad. El espejo solo reproduce aquello que se refleja en él, así que no podrán salir de la habitación replicada en la que se encuentran.

SICARIOS (7)

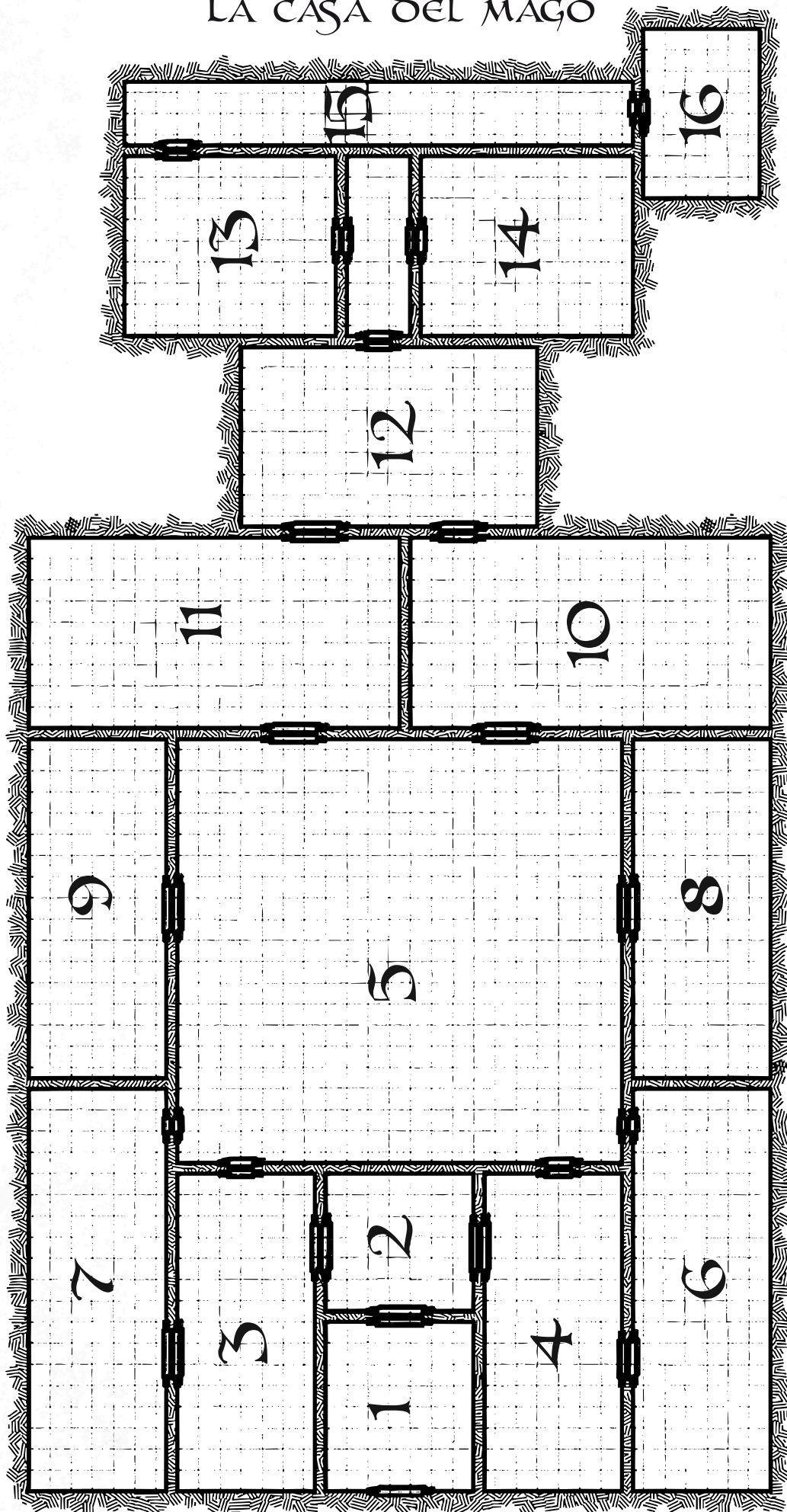
CA: 5 [14]; **DG:** 2 (11 PG, 12 PG, 13 PG, 12 PG, 14 PG, 10 PG, 9 PG); **ATQ:** 1 x jineta (5 sicarios) o cimitarras dobles (2 sicarios) (1d6, 2d4 de daño, respectivamente); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **ML:** 9; **Tesoro:** 20 dinares; **Alineamiento:** Caótico; **PX:** 20.

9. SALA DE LOS TROFEOS

Esta estancia, grande pero apenas iluminada, muestra como única decoración entre sus paredes encaladas unas estanterías sobre las que reposan unas figuras de cerámica que representan a criaturas del desierto, desde avispas del desierto o bugs a encorvados nasnas o repugnantes hermanas manat de melenas ralas y miradas de demente, e incluso algún tipo de humanoides arenosos. Hay tres figuras, hermosas, bien labradas y coloridas, que ocupan una posición central. Son dos varones jóvenes, uno musculoso y sonriente, otro delgado que alza un báculo y una joven hermosa de mirada esmeralda, que parece brillar con luz propia.

En esta sala, el *sahir* reprodujo a los enemigos con los que luchó en sus años de aventuras, así como a los amigos con los que enfrentó todos esos peligros. Los tres jóvenes son, en efecto, Qasif, Salim y Khashia.

LA CASA DEL MAGO



Fingiendo indolencia, Mahmoud toma una de las figuras, que oportunamente se resbala de sus manos y se quiebra en mil pedazos. Su patrón los mira con gesto de bochorno y pide perdón por su torpeza. Si se fijan en la figura que ha roto, podrán distinguir que era de color azul (el tono de piel de los djinn). Si buscan algo reconocible entre los restos, preferiblemente mientras algún compañero distrae a Mahmoud, encontrarán medio rostro quebrado de la efigie. Un rostro muy similar al del hombre que los ha contratado.

Pero esta habitación no queda libre de la magia liberada que ha enloquecido este hogar. De repente, todas las figuras comienzan a moverse y, con un sonido rasposo y desagradable, se lanzan contra los aventureros. Todas las figuras actúan como una única criatura, que será implacable y no cederá hasta que los intrusos sean eliminados. Permite dos tiradas, una de INT y otra de SAB. Si superan la de SAB notan que no hay nada coordinado ni inteligente en los movimientos de las estatuillas y que parecen animadas por una magia descontrolada y residual que ser una forma efectiva de defensa de la casa del mago. Otra cosa que descubren si consiguen superar su tirada de INT es que una de las figuras, una especie de demonio abotargado de cuatro brazos, no se ha movido. Si se fijaron en el tapiz recordarán que la gacela recelaba de una figura de cuatro brazos. Si alguien toca esta figura de demonio de arcilla, activa una trampa que lanza centenares de pequeñas púas por toda la habitación, causando 1d4 puntos de daño a todos los que estén dentro. No obstante, podrían utilizarla en su beneficio si la activan durante el combate, pues las púas barrearán a todas las figuras y acabarán con el peligro de los pequeños homúnculos de terracota. Acercarse en plena refriega a la estatuilla con cuatro brazos requerirá exponerse un turno a cualquier ataque sin poder devolverlo y superar una tirada de DES para destrabarse sin ser alcanzado por la abrumadora carga de las figurillas animadas.

NORDA DE ESTATUILLAS

CA: 8 [11]; **DG:** 8 (50 PG); **ATQ:** 4 x golpetazos (1d3); **BA:** +8; **MV:** 9; **TS:** G8; **Moral:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 600.

10. ARMERÍA

La puerta de esta habitación está cerrada y es preciso utilizar la llave que pudieron encontrar en la fuente del patio para entrar. Intentar forzar la cerradura por medios mundanos es infructuoso y provoca que quien lo intente sufra una descarga de energía que le inflige 1d4 puntos de daño por cada intento. Una vez que consigan acceder, puedes leer o parafrasear lo siguiente:

Esta cámara, iluminada a través de una celosía de gruesos listones, es de paredes altas encaladas, de las que cuelgan armeros bien nutridos con todo tipo de armas, algunas de estilo visirtaní, otras, de diseños extranjeros. Frente a la puerta, en un soporte de madera que destaca por su posición y por la atención con la que fue labrado, hay un alfanje dorado de soberbia empuñadura. Una placa anuncia, con caligrafía primorosa, el nombre o quizás la función del arma: el Alfanje del Defensor.

Cuando los aventureros pongan un pie en la estancia (no antes) una decena de armas comenzarán a vibrar y se alzarán de sus armeros para ir a atacar a los intrusos. La impresión será que les asaltan esgrimistas invisibles, pero nadie porta esas armas. La forma de dañarlas es golpearlas con fuerza, no intentar alcanzar a un supuesto e inexistente portador, y debes preguntar a los jugadores cómo quieren atacar, pues un abordaje equivocado hará inútil el más elaborado de sus ataques.

Vencer a las armas solo disipa la magia que las anima, no las daña, y los aventureros podrán usarlas. Puedes suponer que cualquier arma que ansien los jugadores se encuentra aquí, pero no son armas mágicas, aunque su calidad las hace valiosas mercancías en cualquier zoco (se venderán por el doble de su valor habitual). El Alfanje del Defensor es una espada +4 PERO solo funciona como arma mágica en el interior de la casa del hechicero; fuera no será más que una tizona valiosa por la calidad de su forja..

Entre los objetos de los que el *sahir* presumía en esta estancia hay 6 cuchillos arrojados +2, que pierden sus propiedades extraordinarias tras ser lanzados.

ARMAS ANIMADAS (UNA POR AVENTURERO)

CA: 4 [15]; **DG:** 3 (15 PG); **ATQ:** 1 x estocada (1d6); **BA:** +4; **MV:** 9; **TS:** G3; **Moral:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 60.

11. ESTANCIA DE LAS FRAGANCIAS

La puerta de la habitación se abre sonoramente y os muestra una cámara alargada, alta, con columnas retorcidas rematadas por bóvedas de arista. Por la sala se disponen cuatro incensarios verticales, de cobre bien trabajado, de los que ascienden volutas de humo de un aroma profundo y dulzón.

Estos inciensos son las defensas mágicas de esta dependencia, y los vapores, también llamados dukhams, no tardan en tomar forma serpentina y atacar a los intrusos. Derribar o destruir no tiene efecto sobre los entes de humo.

DUKHAMS (3)

CA: 5 [13]; **DG:** 3 (18 PG, 13 PG, 14 PG); **ATQ:** 2 x embestida (1d4); **BA:** +3; **MV:** 40; **TS:** M5; **Moral:** 9; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 135.

Los dukham solo reciben la mitad de daño de las armas normales. Los conjuros y las armas mágicas les afectan normalmente, y los conjuros basados en el viento duplican el daño que les hacen.

12. SALA DE LOS MOSAICOS

La finura y laboriosidad de algún artista ha compuesto, en las paredes de esta sala, el más complejo mosaico que hayáis visto nunca. Las pequeñas piezas de cerámica que lo conforman recrean escenas de batallas, lances y correrías protagonizadas por tres jóvenes (dos varones y una dama) que hacen frente a una suerte de enemigos altaneros, entre los que destaca un djinn, que son escoltados por una cuadrilla de soldados armados con espadas desmesuradas. Frente a vosotros, una puerta abierta muestra la habitación de un sabio, con estanterías plagadas de pergaminos, un globo terráqueo, catalejos, astrolabios y un mullido sillón de estudio.

Aunque hay dos accesos posibles a esta habitación, una vez que entren solo ven una puerta de entrada. Nada más que el mosaico hay en esta habitación. Bajo la recreación, un texto en grafía visirtaní describe los logros de esos aventureros de antaño:

«Estos son Khashbia, Salim y Qasif, los amigos más fieles que hayan existido, que hicieron huir en Malamir a las huestes nasnas, héroes en la exploración de la pirámide sumergida ashur, triunfadores en su lucha ante el visir traidor de Amazu, amigos del sultán de Dabad, cuyos secretos aún protegen, y vencedores del enfrentamiento con Akeran al-Fayiz, el djinn que quiso someter al califato».

En la obra de cerámica podrán ver un mapa de Visirtán en el que se marca el lugar en el que ocurrieron esas hazañas. Al norte, unas pequeñas teselas muestran a un nasnas jiboso y, cerca, una pirámide invertida. Un puñado de monedas marca, al este, el lugar de la traición del ambicioso visir; al sur, el mismo símbolo del dinar que les arrastró a esta aventura (el roc y la luna) marca la posición del sultanato de Dabad y una tesela con el rostro engreído de un djinn al oeste señala el lugar del refugio de Akram al-Fayiz.

Cuando avancen hacia la puerta de salida (o si, inoportunamente, buscan estudiar los rasgos del djinn allí recreado) los guerreros de mosaico emergen de la pared y les atacan. A cada golpe que reciban, estos homúnculos de mayólica soltarán esquirlas de cerámica y podrán ser destruidos, pero si los aventureros atraviesan la puerta de salida, volverán a la entrada y nuevos seres emergerán de las paredes con idéntica determinación y les volverán a hacer frente. Este proceso se repetirá cuantas veces atraviesen la puerta de salida, sin que los simulacros de hombres dejen nunca de emanar de las paredes. La única forma de escapar de aquí es, una vez vencidos los guardianes mágicos, salir por la puerta, pero no por la que quieren alcanzar, sino por la que dejaron atrás, lo que los lleva al pasillo que comunica con la biblioteca y el comedor. En este punto es imposible regresar a las estancias hasta aquí visitadas. La habitación que pueden observar al otro lado, si existe realmente en algún lugar, es inalcanzable.

Homúnculos de Mosaico (5)

CA: 7 [12], **DG:** 1 (8 PG, 6 PG, 7 PG, 8 PG, 8 PG); **ATQ:** 1 x cimitarra (1d4 de daño); **BA:** +1; **MV:** 9; **TS:** G1; **Moral:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 10.

13. EL COMEDOR DEL GRAN FESTÍN

En esta cámara se escucha la agradable melodía de unos oudes acompañados por la delicada cuerda de un qanun. Una mesa amplia, capaz de acoger a una docena de personas, está dispuesta y cargada de todo tipo de manjares: desde vinos a faisanes bien cocinados, cordero especiado, cuscús, dulces de almendra, pan ácimo y falafel. Hay cojines de cuero para los comensales y cortinajes coloridos, biombos de tela y madera decoran la estancia, ¿puede haber algo peligroso en un comedor como este?

En realidad, no. Este es el comedor del mago, activado mágicamente, en el que se genera comida que nunca se echa a perder y por el que el *sabir* se pasaba cada vez con menos frecuencia a comer algo antes de continuar sus estudios o volver a sumergirse en sus melancolías. Mahmoud se pone a curiosear y se pierde entre los biombos. Posiblemente los jugadores recelen, pero si comen, las ambrosías restituirán 2d6 puntos de golpe a los aventureros. Si se quedan unos asaltos en el comedor, ya sea comiendo o explorando, una figura pintoresca aparece caminando distraídamente mientras masculla quejas y maldiciones. Es un hombrecillo orondo de piel amarillenta, de extremidades cortas y turbante desproporcionado, ropas lujosas, barba cuidada y olor a esencias. Es el criado de Qasif, pero no es una persona, sino un tulpa, un homúnculo formado con la magia del hechicero, con cierta autonomía y consciencia limitada, que realiza labores serviles para su señor, lo que no impide que maldiga su fortuna y sea maleducado y respondón. Se asusta cuando los ve, aunque responderá a sus preguntas. Si le atacan, se defenderá entre gritos cobardes, empleando su dominio de la magia. No sabe demasiado pero sí será de cierta ayuda para conocer algo sobre Qasif. En función de sus preguntas, esta es la información que obtienen de él:

—La paz de la diosa sea con vosotros, amigos de mi señor y por tanto, amos míos. Soy Jabalah, el fiel sirviente del dueño de esta casa. Criado, confidente, amigo. ¿Mi señor? Errr, pues no sabría decirlo. No temo por él, Qasif es el más grande hechicero de su generación y se ha enfrentado, ¡yo fui testigo!, a huestes de nasnas, visires confabuladores y arteros djinn, por lo que sabe defender su hogar y a su más humilde servidor.

—Qasif no recibe visitas y es muy discreto, no me permite atenderlas como sería mi deseo. Antaño recibía a un matrimonio de viejos amigos, pero temo que han muerto... o tal vez mi señor sea arisco y retraído y no guste que le importunen.

—Si les puedo decir, mis nuevos amigos, que el comportamiento de mi señor se ha vuelto últimamente extraño. Siempre ha sido distraído, pero ¿ahora? Ha comenzado a desatender sus necesidades más básicas: se acuesta a deshoras, apenas come, deambula por la casa ensimismado, no me invoca para que le sirva y me rechaza con aspavientos cuando me materializo para ofrecerle mis servicios. Mi buen señor, ¿qué desgracia o inquietud hace que se comporte así?!

La conversación con Jabalah acaba de forma abrupta cuando Mahmoud regresa de su inspección de comedor. El homúnculo suelta una exclamación aterrada al verlo y se desvanece con un estallido de luz. El sirviente ha reconocido al djinn, del que no sabe que se convirtió en un amigo insustituible del viejo *sabir*. Puede que sea el momento de que el genio revele su verdadera identidad y permitir que los aventureros decidan si continúan a su servicio.

14. BIBLIOTECA

Esta puerta muestra un ojo de cerradura idéntico al de la habitación de las armas, y requerirá el uso de la llave de la fuente para abrirse. Utilizar cualquier otro método es un esfuerzo inútil, pero no activa ninguna trampa.

Una de las más deslumbrantes bibliotecas que hayáis visto nunca se revela ante vosotros. Estanterías repletas de volúmenes, manuscritos, pergaminos enrollados y cartapacios rebosantes cubren las paredes, que parecen extenderse (¿efecto óptico o magia?) más allá de lo que un edificio como este podría contener. Además de la belleza de los anaqueles cargados de libros, la única decoración de la estancia es un lienzo de estilo extranjero que refleja con realismo una escena en la que tres jóvenes, una mujer y dos varones, se esconden tras unas cortinas de terciopelo de la vista de tres jann, unos genios menores, armados con cimitarras, ¿acaso la recreación de una de las aventuras de Qasif?

Aquí acumuló el *sabir* todos los volúmenes mágicos y textos arcanos que estudió durante décadas. El poder arcano descontrolado que recorre la casa del mago, por desgracia, ha encontrado en todos estos libros de hechicería un catalizador, y oleadas de poder taumatúrgico recorren la cámara sin ser vistas. Tras un par de minutos, cada estante, cada volumen, papiro y pedazo de papel comienza a vibrar, para, de repente, saltar de sus baldas y volar a toda velocidad en un descontrolado torbellino que hace que libros y hojas comiencen a disgregarse y desgajarse. El tornado de libros adopta una figura vagamente humanoide que se lanza contra los aventureros. No debería ser complicado pensar que este gólem, aunque definitivamente peligroso, no parece una medida defensiva normal, pues es difícil creer que un hechicero sacrifique de esta manera su biblioteca para reducir a unos intrusos. Al acabar con el gólem, solo queda en la estancia un montón de pedazos de papel deshechos que caen al suelo lentamente. Con todo, aún será posible encontrar intactos dos pergaminos, uno con el conjuro *jabalinas de oscuridad* y otro de *acelerar*.

GÓLEM DE LIBROS

CA: 5 [14]; **DG:** 6 (50 PG); **ATQ:** 3 x puñetazo (1d6); **BA:** +6; **MV:** 9; **TS:** G6; **Moral:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 500.

Los ataques de fuego duplican el número de dados de daño cuando alcanzan al gólem de libros.

15. EL PASILLO VERTIGINOSO

El comedor os lleva a un pasillo de paredes enjalbegadas, iluminado por lámparas de aceite de las que emana una agradable esencia. El corredor desemboca en una puerta de madera que se os antoja demasiado alejada para tener cabida en una casa como la que visteis desde el exterior, joto de los trucos del sabir, sin duda!

El pasillo, en efecto, está mágicamente alargado, pero por esa magia desmesurada y fuera de control que recorre el hogar de Qasif. De hecho, a mitad de camino, verán cómo el mismo pasillo se retuerce y suelo y techo comienzan a confundirse en una espiral que, no obstante, no afecta a la gravedad de forma que siempre estarán adheridos al suelo. En ese preciso momento (el azar y el dramatismo son los únicos motivos por los que ambos acontecimientos se solapan) un grupo de sicarios entra por la puerta por la que accedieron ellos y se lanzan tras ellos. Son seis, y cuando los aventureros abatan a los tres primeros, otros tres los sustituirán. El pasillo es estrecho y solo dos contendientes de cada bando podrán cruzar filos a la vez sin entorpecerse. De hecho, alguno de los aventureros más avisados no tardará en darse cuenta de una cosa; el pasillo se está encogiéndose. El techo desciende y el corredor se achica, ¡deben correr hacia la puerta si no quieren morir aplastados! Mahmoud lo nota y sale corriendo, desentendiéndose de la pelea, aunque avisa a los aventureros si no se han dado cuenta.

Tras el asalto en el que noten lo que está pasando, tienen dos turnos para acabar con el combate en el que se encuentren o girarse y salir corriendo, a riesgo de ser atacados por la espalda. Si tardan hasta dos asaltos más en comenzar a correr hacia la puerta, aún podrán llegar, pero deben hacer dos tiradas de DES y superar al menos una para ser lo suficientemente rápidos. Fracasas en esa tirada o sencillamente no correr a tiempo hace que mueran aplastados ante la conmocionada mirada de sus compañeros. Los desafortunados mercenarios supervivientes intentarán huir, pero no llegarán a tiempo y los aventureros alcanzarán a escuchar sus gritos y el crujido de sus huesos al morir.

SICARIOS (6)

CA: 5 [14]; **DG:** 2 (9 PG, 11 PG, 14 PG, 16 PG, 11 PG, 12 PG, 10 PG); **ATQ:** 1 x cimitarra (1d8); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **Moral:** 9; **Tesoro:** 40 dinares; **AL:** Caótico; **PX:** 20.

16. LA HABITACIÓN DEL SAHIR

La sabiduría de un erudito no se opone a la sencillez de gustos de un hombre discreto, y eso lo comprobáis en la habitación de Qasif. El discreto dormitorio tiene una cama con un mullido colchón de algodón, una estera de fina hebra, un quinqué junto a la cama y unos libros desordenados tirados por el suelo. Sobre una cómoda de fina ebanistería hay un dibujo de tres jóvenes, en un estilo exótico que vincularíais a las formas estilísticas del reino de Ungoloz, otro recuerdo más de su época más feliz y de sus amigos más cercanos. En las paredes hay grabadas, con buena caligrafía, palabras pías de las escrituras entrelazadas con formas geométricas decorativas. El dormitorio tiene una gran ventana con los postigos abiertos, desde la que veis todo Urusal-din, con su cúpula dorada y sus murallas almenadas. Junto a la cama hay una mesilla de madera blanca en la que reparáis en una escudilla de metal de la que se eleva una voluta blanca y ondulante. De ese vaho mutable surge un susurro que os cuesta entender.

Los aventureros ya deberían reconocer a los tres jóvenes, en efecto, el propio *sahir* y sus amigos del alma. Si buscan en la habitación encuentran una daga primorosamente forjada de estilo visirtaní (daga +2) y un brazalete de artesanía beber que ofrece un bonificador de -1 CA al portador. El sutil vapor podrán reconocerlo como un hatif, un ente parcialmente vivo que los magos visirtaníes emplean para transmitir mensajes, y con los que se comunicaban Qasif y Mahmoud. El hatif está sometido a un conjuro que le hace regresar siempre a esa escudilla, y ahora repite el último mensaje entrecortado que recibió, en un tono neutro y desapasionado:

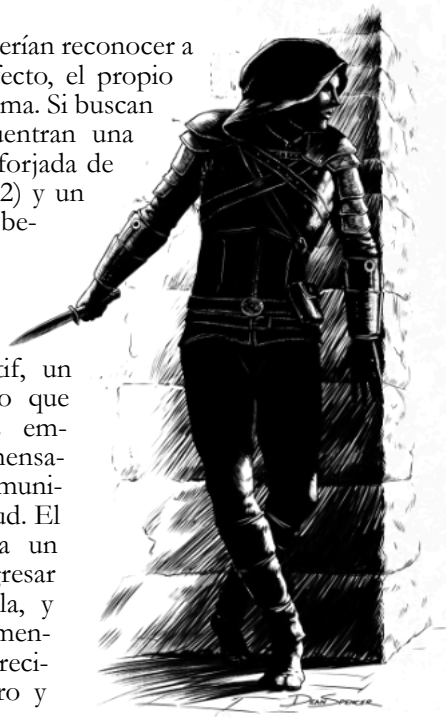
—¿Está usted bien, señor? ¿Se ha perdido? ¿Su familia sabe...? ... conmigo, le llevaré al maristan...

El *maristan*, como podrá saber cualquier visirtaní, es el sanatorio para los locos y dementes de Urusal-din (todas las ciudades del califato tienen una institución similar), donde son llevados aquellos a los que se les ha secado el cerebro o han perdido la razón. Los jugadores deberán intuir qué ha ocurrido. En realidad, Qasif, víctima de la implacable edad, ha ido perdiendo sus capacidades. Su memoria comenzó a tener lagunas, pero con el tiempo sus recuerdos se fueron marchitando y llegó a estar tan confundido y desorientado que no era capaz siquiera de llamar a su criado o a su único amigo con vida. Qasif ibn Faddei nunca perdió su poder mágico y su mente ensombrecida y desasosegada le llevó a generar este caos en su propia casa cuando comenzó a lanzar sortilegios sin control. Un día, cuando su consciencia casi se había marchitado, salió sin rumbo de su casa y deambuló por las calles, durmió en callejones y lloró en soledad, aturullado y asustado. Un buen hombre lo encontró finalmente y, comprendiendo el mal que le afectaba, le llevó al *maristan*, donde fuera cuidado por personas atentas y amables. Allí está ahora, y aún pueden encontrarlo.

Pero los nizaríes siguen también su pista y no han desistido del asalto a la casa del mago, ¡los aventureros están a punto de ser alcanzados, y sus enemigos son demasiado poderosos como para poder vencerlos! El pasillo vertiginoso ha recuperado su tamaño normal y Nadesh al-Khaniq y su grupo entran, cimitarras en mano. Mahmoud, si no lo ha hecho antes, muestra su auténtico poder en este momento: extiende mágicamente su capa sobre los aventureros y los teletransporta lejos de este lugar, a una de las almunias de la ribera del río, donde podrán decidir cómo continuar su búsqueda.

EL MARISTAN

El hospital de los enfermos mentales se levanta junto a una loma en un lugar hermoso y fresco dentro de la ciudad. Desde sus jardines y ventanas se tiene una bonita vista de las almunias, del cauce del Al-Hayat y de la inspiradora mezquita de Ishtar. Está compuesto por cuatro edificios de aspecto acogedor, dispuestos en cruz alrededor de un hospitalario patio central. Toda la sociedad visirtaní, aunque tan pecadora e imperfecta



como cualquiera, puede presumir de volcarse en la atención de sus más necesitados, y desde el califa y el visir al más humilde agricultor, aportan lo que pueden para el mantenimiento de estas instalaciones. Galenos, imanes y voluntariosos cuidadores atienden a estos enfermos, que son frecuentemente visitados por sus familiares, amigos o simplemente convecinos. La visión de los alienados paseados, cuidados o sencillamente escuchados por los visitantes sin duda enternecerá a cualquier visitante poco acostumbrado a las maneras visirtaníes.

Las puertas del *maristan* están cerradas para la protección de los residentes, pero explicar el motivo de su visita es suficiente para que la afable portera les abra y les deje pasar, manteniendo alejados a los chiflados que se acerquen demasiado curiosos o impertinentes. En este punto, no existe motivo para que los aventureros no digan otra cosa que la verdad, si se les pregunta.

La segunda planta del edificio más cobijado del sol es donde se atiende a los varones ancianos. La portera les conduce a una estancia muy amplia de techos altos en los que se ha dibujado, con estilo tan elegante como infantil, las constelaciones de la noche, con el verde de Ishtar destacando reconfortantemente. Mientras los lleva allí, la portera les habla de la importante labor que realizan y de cómo dependen de las donaciones de las buenas gentes de la ciudad, dejando abierta, con sutileza visirtaní, la puerta a una posible donación. Gratifica a los jugadores con 1 punto de Experiencia por cada dinar que donen a la institución (pero solo hasta que descubran que ganarán puntos de Experiencia por hacerlo; a partir de ese momento, su gratificación será exclusivamente moral y espiritual).

La visión de los enfermos mentales es desesperanzadora. A pesar del esmero que las buenas gentes del *maristan* ponen en su atención, resulta desolador ver a los ancianos vagando confundidos, con las miradas perdidas, balanceos repetitivos y torsiones imposibles, mientras mascullan soliloquios incomprensibles sobre lo que fueron sus vidas. El aire está lleno de aroma a incienso.

Un hombre enorme como un oso camina a grandes zancadas hacia los aventureros. Viste unos pantalones abombados, un turbante color crema y un gastado chaleco dorado sobre su torso desnudo. Tiene una barba poblada y cerrada, cejas tupidas y pecho y brazos peludos. Les regala una sonrisa luminosa y su voz resonante es afable. Se presenta como Munthir ibn Is-haq, es uno de los cuidadores de los ancianos de la planta, a los que verán que trata con un enternecedor afecto. También resulta ser quien encontró a Qasif y lo trajo aquí.

—Vuestro amigo estaba perdido, desorientado y asustado. Se mostraba incoherente y confundido, y era evidente que no podía cuidarse por sí mismo. Avisé a la guardia de su llegada al *maristan*, por si sus familiares preguntaban por él. En todo momento se mostró dócil y colaborador, y se tranquilizó cuando una mano amiga le trajo aquí. Permitidme que os lleve con él. Os advierto que no es el hombre que conocisteis. Será duro verle así, ofuscado, desmemoriado, incoherente. Su mal no es otro que el de la edad, no tiene más enfermedad que la vejez, así que celebremos que su vida ha sido larga y llena de gente que lo ha amado, como sin duda lo hacían las personas cuyos nombres repite. Ni la magia ni la ciencia pueden ya hacer nada por él, ni debemos interferir con el natural discurrir de la vida. Los suyos son los síntomas con los que Ishtar nos dice que se lo está llevando.

El afable grandullón los lleva a un rincón apartado y oscuro, pero aislado y discreto, de la planta, donde les explica Qasif parecía sentirse sereno barbotando constantemente palabras intraducibles. Para sorpresa del cuidador, el anciano no está allí.

—Vaya, ¿dónde se habrá metido nuestro amigo? —resoplará, no especialmente inquieto—. Aguarden un momento, voy a comprobar si algún compañero lo ha visto.

El trabajador del *maristan* se alejará silbando. No hay motivo de alarma, pues los ancianos tienen mucha libertad de movimiento, pero no existe posibilidad de que escapen o se pongan en peligro. Quedarse solos permite a los aventureros que pongan en común opiniones e impresiones, quizá también sentimientos. Antes de que Munthir regrese, no obstante, uno de ellos distingue algo extraño. Frente a la pared ante la que Qasif se sentaba a descansar observa una distorsión rielante, lo que parece una fisura hecha con magia poderosa que lleva a quién sabe qué lugar.

Si los jugadores no llegan a ninguna conclusión, Mahmoud entenderá qué ha ocurrido.

—Munthir nos ha dicho que Qasif se sentaba aquí a descansar y que hablaba solo de forma incoherente, ¡pero el buen cuidador no sabe que Qasif es un *sabir*! Las palabras de mi amigo siguen teniendo la fuerza de la magia más poderosa. Si él hablaba, podía en realidad estar conjurando inadvertidamente, componiendo sortilegios desbocados y sutiles. En su casa, toda su brujería había alterado el lugar, ¿qué no habrá hecho aquí en sus días de encierro?! Esa tenue fisura es sin duda una puerta a un lugar invocado por él, y no se me ocurre otro sitio en el que pueda estar que allí dentro. No dejaré que una persona tan bondadosa y desvalida como él quede sola y varada en ese lugar, ¿cuento con vosotros para ayudarme?

LAS HABITACIONES DEL OLVIDO

Cuando entran por la alteración mágica que da paso al último refugio del *sabir* el grupo siente una sensación de extraño escalofrío que resulta, a su vez, reconfortante: todas sus heridas han sanado y recuperan sus conjuros como si hubieran tomado un largo descanso. El lugar al que llegan es una extensión incomprensible y fabulosa, que es tan solo la antesala de los extraordinarios encuentros que están por vivir.

Solo la magia puede justificar el paisaje con el que os encontráis. Os halláis en una llanura amplísima, que se extiende hacia todas las direcciones, de la que emergen decenas de columnas de mármol blanco. Es de noche, una noche sin luna, pero todo está iluminado por una luz tenue. Del suelo arenoso y de las pilastras albas ascienden unas volutas de polvo sutil o fina ceniza que casi parecen marchitar este escenario onírico. Las columnas se pierden en un cielo tan estrellado que solo puede existir en los sueños, o en los recuerdos de juventud adulterados por la nostalgia.

Los aventureros dispondrán de unos minutos para investigar, pero poco podrán descubrir, pues todo el paisaje es idéntico y no hay señales del *sabir*. Solo tras un tiempo distinguirán una luz a lo lejos y no hay motivos para no investigarla.

Por desgracia, los nizaríes han descubierto también dónde recaló el pobre hechicero y han llegado al asilo poco después que el grupo de aventureros. Los nizaríes y sus secuaces, con Nadesh al-Khaniq a la cabeza, se han adentrado al refugio mágico de Qasif, que se sepa, sin hacer daño a los gentiles

trabajadores del *maristan*. Los nizaríes aparecen de repente (nada se percibe con claridad en este lugar) y atacan a los aventureros. Mahmoud, enfurecido, abandona su apariencia humana y se convierte en un gigante fornido de piel azulada, acaso su auténtico aspecto, y de una potente patada en el pecho acaba con uno de los asesinos. Pero Nadesh, que prudentemente se ha mantenido alejada, parece haber anticipado la presencia del djinn.

La astuta asesina de ojos verdes que dirige la partida de nizaríes saca de su bolsa un objeto dorado. Es un astrolabio, que la mujer maneja ajustando su índice y su alidada, hasta que un brillo verdoso lo envuelve. Vuestro aliado elemental observa el objeto con pavor indisimulado e intenta huir, pero no lo suficientemente rápido como para evitar el rayo cegador que lo envuelve y, entre gritos y maldiciones, lo absorbe al interior del aparentemente inofensivo objeto de metal.

Nadesh se pierde en las sombras una vez capturado su patrón y aliado dentro de este objeto mágico creado para capturar genios. La nizarí sacrifica a sus secuaces, a los que ordena luchar hasta la muerte con los personajes, lo que le permitirá adentrarse en la recreación mágica de los últimos recuerdos del mago; es posible que la información del califato de Dabad que necesita aún esté allí dentro.

SICARIOS (4)

CA: 6 [13]; **DG:** 2 (12 PG, 11 PG, 12 PG, 13 PG); **ATQ:** 1 x cimitarra (1d8); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G4; **Moral:** 10; **Tesoro:** 100 dinares; **AL:** Caótico; **PX:** 80.

Una vez acaben con sus asaltantes, los aventureros pueden continuar avanzando. Al acercarse a la luz, esta se hace más intensa, aunque no cegadora. En algún momento, la luz los envolverá y, al disiparse, la partida se encuentra en una sala pequeña con cuatro salidas, todas ellas sumidas en una completa oscuridad de la que no surge ningún sonido. Las paredes son de sencillos ladrillos de adobe y el suelo recrea, torpemente, figuras geométricas con mosaicos multicolores. Sobre una de las puertas hay una estrella verde de ocho puntas labrada en piedra y, frente a ella, entre dos de las puertas, hay una pequeña fuente cuyas aguas permiten recuperar 2d6 PG (si un aventurero quiere volver a beber, no se beneficia de la cura por segunda vez y anula el poder mágico de la fuente).

Todas las encrucijadas con las que el grupo se encuentra a partir de este momento siguen el mismo esquema: una estrella sobre una de las puertas, una fuente de aguas reconstituyentes y un mosaico progresivamente más confuso y desordenado que representa el rápido deterioro mental que está sufriendo el *sabir*. Cada una de las cuatro puertas lleva a una región de los recuerdos del hechicero, a una de las grandes aventuras que protagonizó, y que pueden intuir los jugadores atendiendo al lugar en el mapa de Visirtán donde ocurrieron. La estrella grabada representa a Ishtar y, por tanto, al este. Los cuatro destinos de las puertas son:

- **Norte:** La misión de la pirámide invertida de los Ashur.
- **Este:** El combate con el visir corrupto de Amazuz.
- **Oeste:** El dominio de Akram al-Fayiz.
- **Sur:** El misterioso califato de Dabad.

Nadesh ha intuido a dónde conduce cada puerta y se ha encaminado, con el resto de su equipo, al sur cada vez que lo ha podido elegir. Eso no hace que el resto de los destinos sea menos peligroso.

PRIMERA ENCRUCIJADA

PUERTA DEL NORTE

Os encontráis en la entrada a un desfiladero de paredes escarpadas. Una brisa fría desciende de las laderas de unas montañas empinadas e inhóspitas, silbando inquietantemente en el quebrado, y todo a vuestro alrededor sugiere amenaza y riesgo. Aparentemente surgido de ninguna parte, un camello se cruza ante vosotros con un asustado galope. A vuestra derecha distinguís unas jaimas hechas jirones y agitadas por el viento, algunas en llamas, y los gritos desesperados y las peticiones de ayuda de los miembros de un clan bereber, asesinados impunemente por una partida de salvajes ramah. A lo lejos, en lo más profundo del desfiladero, distinguís el parpadeo de una luz similar a la que os trajo aquí.

Los ramah son unos bárbaros paganos vinculados a supersticiones previas a la fe de Ishtar. Se les vincula con la olvidada religión del desaparecido régimen de los Ashur, y muchas veces defienden los accesos a sus antiguas megalópolis subterráneas.

Esto es lo que, en efecto, se encontraron Qasif y sus compañeros cuando se aproximaban al acceso a la pirámide invertida de ese imperio mercedamente olvidado. Los ramah atacaron y asesinaron a toda una cabila bereber que, para su desgracia, se acercó demasiado sin saberlo a la entrada de la ciudad muerta de los ashur. La partida de aventureros intentó dispersar a los atacantes y defender a los supervivientes, pero no tuvieron éxito y cuando los ramah huyeron, todos los beduinos habían muerto.

Los aventureros pueden ahora repetir ese intento desesperado, pero tampoco tendrán éxito, pues tan solo están luchando por los fantasmas de unos desdichados que murieron hace décadas.

SALVAJES RAMAH (5)

CA: 6 [13]; **DG:** 2 (10 PG, 16 PG, 12 PG, 18 PG, 12 PG); **ATQ:** 1 x espada aserrada (1d6 +1); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **Moral:** 10; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 80.

Los ramah huirán cuando hayan caído tres de los suyos, llevándose a sus avispas con ellos.

AVISPAS DEL DESIERTO (2)

CA: 6 [13]; **DG:** 3 (12 PG, 12 PG); **ATQ:** 1 x picadura (2d4) + veneno *; **BA:** +3; **MV:** 18 (en vuelo); **TS:** G1; **Moral:** 10; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 60.

** Tras sufrir una picadura, la víctima hace una tirada de salvación contra venenos. Si falla, pierde 1d3 puntos de golpe adicionales y tendrá una penalización de -2 a sus ataques en el siguiente asalto.*

Si desean continuar sin mirar atrás, hallan la siguiente encrucijada sin dificultades. Tén en cuenta que, dado que lo que están presenciando es un recuerdo, ni tan siquiera los personajes comprometidos con la defensa de los más débiles por juramentos sagrados se verán obligados a defender a los hijos del desierto.

PUERTA DEL SUR

La cubierta de madera de un gran jabeque cruje bajo vuestros pies. Notáis el frescor del océano, el calor del sol y el graznido de las gaviotas. Vuestro barco, insólitamente guiado por marinos con los ojos vendados, se dirige a un banco de niebla denso, a través del que se distingue la silueta aserrada de una isla montañosa, ¿acaso estáis acercándoos al reservado sultanato de Dabad, cuyo acceso está vetado incluso

a los emisarios del califa? No tenéis oportunidad de atender a las formas misteriosas de la insula aún distante, pues un jabeque de líneas agresivas se acerca a vuestro navío; los gestos altivos y desafiantes de sus tripulantes os hacen entender que estáis en serios problemas.

Esta escena recrea el momento en el que el grupo de Qasif se acercaba a Dabad, reclamados por su desesperado sultán para detener una conjura que amenazaba su estabilidad y prosperidad. En su ruta fueron atacados por unos corsarios al servicio de los conspiradores, a los que solo con dificultad repelieron. Los recuerdos de los bucaneros los atacan con ímpetu abrumador, pero los aventureros aún disponen de un par de turnos para usar sus armas de proyectiles para debilitar sus fuerzas antes del abordaje. Los piratas ignoran completamente a los cegados marineros y se centran en los protagonistas.

PIRATAS (6, MÁS OTROS 3 QUE REFORZARÁN AL GRUPO SEGÚN VAYAN CAYENDO)

CA: 6 [13]; **DG:** 2 (12 PG, 10 PG, 11 PG, 12 PG, 9 PG, 9 PG, 11 PG, 15 PG, 14 PG); **ATQ:** 1 x jineta (1d6); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **Moral:** 10; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 50.

Tras vencer a sus enemigos, una luz los envolverá y los llevará a la segunda encrucijada.

PUERTA DEL ESTE

La luz se disipa dejándoos en un pasadizo subterráneo por el que circula un hilo de agua. Sostenéis unas antorchas para iluminaros, pero del techo entra algo de luz de una apertura enrejada, de donde os llegan también conversaciones casuales con el dulce acento de la ciudad de Amazuq. Os encontráis en un alcantarillado y solo un brillo tenue al fondo de la galería sugiere cuál es vuestro destino.

Este es el recuerdo del momento en el que Qasif y sus compañeros se adentraron en el palacio del visir Habib ibn Khaleb por las alcantarillas de la ciudad. El astuto visir anticipó el movimiento y mandó a parte de su guardia a vigilar los subterráneos y, cuando descubrió que ese era el camino que habían elegido, abrió la balsa de agua de su palacio para barrerlos. Los aventureros notan que el agua está subiendo, y dispondrán únicamente de 5 turnos para acabar con los guardias (huir de la refriega y correr hacia la luz no servirá, triste noticia). Posiblemente las cosas no ocurrieron exactamente así, pero los guardias no huirán ni cambiarán sus planes al notar que el agua está a punto de acabar con ellos también.

GUARDIA DEL VISIR (5)

CA: 4 [15]; **DG:** 2 (10 PG, 9 PG, 8 PG, 7 PG, 9 PG); **ATQ:** 1 x cimitarra (1d8); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **Moral:** 9; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 125.

PUERTA DEL OESTE

La luz del sol del desierto os llega a través de las hojas agitadas por la brisa de un palmeral. La vegetación crece entre las rocas del paisaje, alimentada por un lago cristalino que os recuerda la sed que tenéis.

Los aventureros pueden emplear unos minutos para explorar el oasis, pero no encuentran nada de importancia. Este fue uno de los altos en el camino que el grupo de Qasif hizo cuando buscaba el refugio de Akram al-Fayiz, y que consideraron un golpe de suerte, pues los expedicionarios estaban

perdidos y desorientados cuando lo encontraron. Por desgracia, una mesnada de nasnas, seres contrahechos con una sola pierna, un único brazo y apenas medio rostro retorcido, los emboscó y asaltó, y ahora están a punto de revivir ese momento. Los nasnas se lanzan sobre ellos, surgiendo de detrás de una duna, soltando alaridos grotescos y amenazantes.

Los seres son implacables, pero no especialmente habilidosos, y el grupo no debería tener problemas en someterlos; por desgracia, hay otra amenaza que no habían anticipado. Este oasis no es un oasis en realidad. Es un *ma'as wan*, un falso vergel en el desierto, que atrae a los incautos viajeros, los adormece y ofusca con sus aguas transparentes, y los devora en su sueño. En este momento, los aventureros verán cómo la hierba bajo sus pies se consume y reseca, y un dolor agudo les aguijonea las piernas. Es el *ma'as wan*, iniciando su proceso digestivo. Eso ocurrirá al principio del tercer asalto de combate, y al inicio de ese asalto, y de todos los siguientes, los aventureros sufren 1 punto de daño. Los nasnas no son inmunes a ese daño, pero no se detienen en su ataque. Los aventureros pueden subirse a alguna de las rocas dispersas por el *ma'as wan*, lo que detiene el daño durante cuatro turnos, pero si están trabados en combate, tienen que superar una tirada de DES para zafarse de sus adversarios sin problemas; si fallan, los nasnas a los que se enfrente el personaje ganan un ataque gratuito ese mismo turno.

Si los aventureros decidieron beber del agua del lago recuperarán 1d3 PG (su sed, aunque implantada mágicamente por el recuerdo, es real), pero deben superar una tirada de salvación contra venenos o se sienten mareados y sufren una penalización de -1 a sus ataques y +1 a su CA el resto del encuentro, que dura hasta que muera el último nasnas y la misma luz que vieron anteriormente les envuelva y lleve a una nueva encrucijada.

NASNAS (4)

CA: 6 [13]; **DG:** 2 (12 PG, 11 PG, 9 PG, 13 PG); **ATQ:** 1 x jineta (1d6); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **Moral:** 12; **Tesoros:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 25.

Cuando un nasnas caiga, otro llegará a distancia de carga con idéntico atributo de PG. Hay un total de 6 nasnas de refuerzo.

SEGUNDA ENCRUCIJADA

PUERTA DEL NORTE

Dáis un paso al interior de la puerta y os encontráis en un gran pasillo de altos techos abovedados, sostenido por pilares retorcidos de ónix decorados con finos relieves de un gusto morboso. Lleváis antorchas en vuestras manos y no escucháis nada más allá del crepitar de las teas y el eco de vuestros pasos. Estáis, sin duda, en uno de esos alcázares subterráneos de ese imperio maldito y olvidado de los ashur. La desaparición de su despreciable reino no convierte a estos lugares en menos peligrosos, así que conviene vigilar cada uno de vuestros pasos.

Qasif es capaz de recordar su entrada en la pirámide subterránea ashur, y recrea esos momentos en esta visión. Cuando avanzan por el pasadizo, da igual en qué sentido lo hagan, se encuentran con una estatua de azabache de un hombre barbado con un gran sombrero cónico. Sostiene una espada asestada de buena factura en una mano y extiende la otra, con la palma hacia arriba, hacia el que la contempla. La espada no está adherida a la piedra y podría tomarse en apariencia sin dificultad, pero al hacerlo, si no se deposita otra espada (o cimitarra, o alfanje) en la mano abierta de la figura, esta se

anima y ataca al grupo. Si se le entrega otra arma similar a la que se está tomando en su lugar, la estatua cierra el puño alrededor de ella y no la podrán recuperar, pero sí tomar la espada aserrada. Se trata de una espada +4 que ofrece un bonificador a la CA de -1, y es la espada con la que luchó durante muchos años Salim, el íntimo amigo guerrero del *sabir*. Por desgracia, la espada no es más que un recuerdo y se desvanecerá cuando salgan de este mundo extraño.

Si se reanima la estatua, otras seis estatuas, 3 a cada lado del pasillo, se activan también y atacan al grupo. Esas esculturas se activan en cualquier caso, pero la de la espada aserrada solo se une a la refriega si se intenta tomar su obsequio sin mostrar agradecimiento. Al acabar con las estatuas, una luz se forma al fondo del pasillo; llegar a ella significa alcanzar el nuevo cruce de caminos.

ESTATUAS ASHUR (7)

CA: 7 [12]; **DG:** 3 (16 PG, 15 PG, 17 PG, 19 PG, 16 PG, 15 PG); **ATQ:** 1 x jineta de piedra (1d6 +1); **BA:** +3; **MV:** 9; **TS:** G3; **Moral:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 25.

Por si fuera poco, acompañando a las estatuas, hay varios esqueletos que atacará a los aventureros inmediatamente.

ESQUELETOS (7)

CA: 7 [12]; **DG:** 1 (3 PG, 5 PG, 8 PG, 4 PG, 3 PG, 2 PG, 5 PG); **ATQ:** 1 x cimitarra o alfanje (1d8); **BA:** +1; **MV:** 9; **TS:** G1; **Moral:** 12; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 10.

PUERTA DEL SUR

Niebla, silencio y misterio, eso es lo que os envuelve, ¿qué sitio es este? ¿Sin duda el misterioso sultanato de Dabad, eternamente sumergido en las brumas y el secreto! ¿Alguien lo imaginaba así realmente? Distinguí a vuestro alrededor las siluetas de palacios, murallas almenadas, minaretes apuntados y cúspides bulbosas. Os estremece también vislumbrar las formas de enormes aves extendiendo sus alas en cadena a edificios a los que empuñan, ¿son acaso los legendarios rocs? Columnas de fuego emanan en el horizonte, dromedarios alados recorren el firmamento y una brisa que no sentís parece pronunciar vuestros nombres, ¿existe prodigio que no se dé en este lugar?

Este es el recuerdo que guarda Qasif del sultanato de Dabad. ¿Es un recuerdo preciso o el tiempo y la enfermedad lo ha distorsionado? En cualquier caso, los nizaríes han tomado esta misma ruta y su camino se cruza inexorablemente con el suyo.

No tardarán en ver siluetas amenazantes a su alrededor, y la niebla y un universo hecho de recuerdos que se desmoronan confunden a los héroes. Recrea este desorden explicando a los jugadores que sus personajes no saben muy bien quiénes son sus amigos y quiénes son sus enemigos; todos los ataques a distancia tendrán una penalización de -2 y ni la privilegiada vista de elfos, orcos u otras razas permitirá ver a través de esta niebla. Si los aventureros no ceden voluntariamente la iniciativa (o la pierden) no estarán seguros de si atacan a un amigo o a un enemigo. Antes de hacer la tirada de ataque, deben tirar 1d6 de querer atacar primero: con un 1, su ataque alcanza a uno de sus compañeros, sin que puedan ya interrumpir su ataque. Cuando acaben con sus enemigos, una luz se vislumbra a lo lejos y podrán salir de este lugar.

MERCENARIOS NIZARÍES (6)

CA: 6 [13]; **DG:** 2 (12 PG, 11 PG, 9 PG, 16 PG, 14 PG, 13 PG); **ATQ:** 1 x cimitarra (1d8); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **Moral:** 10; **Tesoro:** 50 dinares; **AL:** Neutral; **PX:** 25.

PUERTA DEL ESTE

La opulencia del lugar en el que estáis se muestra incluso en la biblioteca en la que os habéis materializado. Papiros, pergaminos y volúmenes se acumulan en estanterías de buena madera. A través de una ventana ojival veis la noche en una ciudad de casas bajas y encaladas frente al mar. Por algún motivo, sentís una sensación apremiante.

De nuevo, una de las escenas en el palacio del pérfido visir de Amazuz. La guardia de élite del corrupto gobernante los ha descubierto y los persigue. En un par de asaltos, la puerta se abre y entran cuatro jann armados con alfanjes, parece casi que olisqueando el aire. La batalla es inevitable si no recuerdan la imagen del cuadro en la biblioteca de Qasif, donde se veía al grupo de aventureros escondidos tras un tapiz mientras los jann los buscan. A menos que los jugadores lo recuerden, no describas la presencia de tapiz y que sean su buena



memoria y atención las que les salven de este aprieto. Si utilizan ese escondite, sus perseguidores acaban por irse y los aventureros verán de nuevo la luz que señala la salida de esta recreación de un recuerdo que se marchita. Si se ven obligados a combatir, tras la muerte de los enemigos se desvelará la luz que marca la salida de este lugar.

JANN (4)

CA: 4 [15]; **DG:** 3 (20 PG, 17 PG, 15 PG, 13 PG); **ATQ:** 1 x cimitarra (1d8 +1); **BA:** +3; **MV:** 9; **TS:** G3; **Moral:** 10; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 400.

Conjuros: Nivel 1: *proyector mágico o escudo.*

PUERTA DEL OESTE

Una jaima de tela colorida y de calidad os recibe en el desierto. No veis a nadie, aunque hay un banquete preparado que podría acoger a los invitados a la boda de un potentado. Faisanes borneos, asado de ternera, patas de cabrito sacrificado para la ocasión, néctares, frutos y almendras. ¿Qué más se podría esperar para saciar el hambre de unos viajeros como vosotros?

Los aventureros han acudido al recuerdo del refugio del djinn Akram al-Fayiz, donde le gustaba disfrutar (y posiblemente aún tenga las mismas aficiones) de los placeres más mundanos, como una buena comida. Seguramente los jugadores recelen y no consuman nada, pero decidirse a hacerlo les resulta placentero y les reconforta, lo que hace que recuperen 2d6 PG.

A los pocos minutos, coman o no, una criatura horrenda, una especie de lagarto membrudo y torpe, aparecerá de repente, con un gruñido ronco. Ataca tirando al suelo mesas y viandas. Además de este ataque, de unos orificios a los lados de su lomo exhala unos vapores repugnantes. Todo el que lo huela (y es imposible no hacerlo, salvo alguna genialidad que se les ocurra a tus jugadores) sufre una penalización de -2 a sus ataques. Además, al final de cada turno, todos los aventureros deben superar una tirada de salvación contra venenos o sufren 1d3 de daño. Los que hayan consumido, o consuman, alguno de los alimentos a su disposición, se salvarán de estos efectos cáusticos del vapor acre.

ENGENDRO VENENOSO

CA: 4 [15]; **DG:** 6 (50 PG); **ATQ:** 2 x garra, 1 x mordisco (1d6, 1d8, respectivamente); **BA:** +6; **MV:** 9; **TS:** G8; **Moral:** 10; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Neutral; **PX:** 950.

A su muerte, la criatura se descompone en pocos segundos tras lo cual, el equipo se materializa en la nueva encrucijada.

TERCERA ENCRUCIJADA

Este nuevo cruce en el camino solo tiene dos puertas, una al oeste y otra al norte, amén de la fuente reconstituyente. Otra variación respecto a sus anteriores versiones es que en ambas entradas se observa un largo pasillo, al final del cual una persona, sonriente les saluda y parece que los llama. Al oeste les incita Salim ibn Mulayl, el buen guerrero amigo del *sabir*, y al norte les reclama Khashia bent Ibaad, la ladrona a la que amaba en secreto. Las paredes de la encrucijada están resquebrajadas, los ladrillos parecen amontonados con torpeza y el mosaico del suelo está agrietado, sus tonos y colores no tienen sentido y cruje bajo sus pies. La enfermedad está acabando con los últimos recuerdos del anciano mago.

PUERTA DEL NORTE

Los prodigios de este lugar os trasladan a la cámara más inimaginablemente inmensa que halláis visto nunca. Una tenue luz cuyo foco no podéis identificar ilumina paredes y techos a kilómetros de distancia. ¿Son acaso estas las formas propias de ese imperio olvidado de los ashur? En medio de esta sala imposible veis una torre que asciende a lo más alto con una escalera estrecha en espiral. Si este es el tipo de recuerdos que aún guarda el buen sabir, no podéis imaginar el alcance de sus aventuras ni la grandeza de sus triunfos.

Explorar la gigantesca estancia no servirá más que para perder un tiempo del que los aventureros no disponen, pues la memoria del anciano solo alcanza para recordar el ascenso de su grupo por esa escalera espiral, único camino posible en este momento. La mayor parte de la subida se produce sin incidencias, aunque la altura que van alcanzando puede incomodar a los más sensibles al vértigo.

Los aventureros no encuentran trampas, pero cuando hayan ascendido un centenar de metros pueden descubrir una puerta secreta que comunica con una estancia de dos metros por un metro de ancho en la que hay dos pócimas que permiten curar 2d6 PG y unos brazaletes que aumentan en dos la Fuerza del usuario (o uno a cada portador, si astutamente deciden separarlos). Queda a tu discreción como Narrador decidir las condiciones bajo las que encontrarán esa puerta (infravisión, búsqueda activa de trampas o accesos secretos, ciertas tiradas...).

Pocos minutos después, se escucha cómo algo desciende por la escalera. Si miran hacia arriba, ven cómo una gran piedra esférica desciende por la escalera. Debe estar hechizada de alguna forma, pues, aunque no hay barandilla, se mantiene siempre sobre suelo. Los aventureros tienen que pensar cómo evitarla. Tal vez dispongan de algún conjuro oportuno para este momento. Saltar la piedra o correr más que ella es virtualmente imposible para cualquier aventurero. La opción *a priori* más inteligente es resguardarse en la pequeña estancia secreta y esperar allí a que pase la roca. Otra opción viable sería aferrarse al borde del ascenso en espiral para que la esfera pase sin alcanzarlos. Esa alternativa es válida, pues la roca no les aplastaría las manos y salvarían la situación, aunque la acción requeriría una proeza física que no está al alcance de todos. Fallar dos tiradas consecutivas de FUE les haría caer hacia una muerte inevitable.

Si superan este escollo no tardarán demasiado en completar el ascenso y alcanzar la encrucijada definitiva.

PUERTA DEL OESTE

El desierto imaginado por Qasif se extiende en todas las direcciones, silencioso y sofocante. ¿La brizna de qué aventura vivida por el mago estáis reviviendo aquí? ¿Qué momento de su insólita biografía se os desvela ahora? Alguien distingue algo en el horizonte; una nube de polvo a lo lejos se acerca rápidamente con la terrible respuesta a vuestras dudas.

En pocos asaltos, sin posibilidad de evitarlo, una forma de gran tamaño, alargada, reseca y escamosa, llega hasta donde se encuentran. Es una falak, una inmensa serpiente del desierto que muchos pensaban que era legendaria y no verían nunca. La fabulosa sierpe no los ataca, sino que los envuelve entre sus anillos desde gran distancia y comienza a trazar una espiral que los vaya cercando cada vez más cerca. Cuando los aventureros estén calculando cuánto tardarán en ser aplastados y

pensando cómo salir de allí, de debajo la arena surgirá un shiqq, un genio estúpido y simiesco, pero emparentado con los djinn y de gran poder. Es Yasar, el sirviente más cercano de Akram, y deben vencerlo antes de que la falak (que parece inmune al daño) cierre sus anillos y los aplaste. Los aventureros combaten en un círculo de cincuenta metros de radio que se irá reduciendo cinco metros cada asalto.

En la historia real, Yasar no murió. Khashia intuyó la naturaleza benigna del ser y le convenció de que no les atacase, y en efecto los ayudó a salir del encierro de la falak, lanzándolos por el aire con su gran fuerza. Por ello, es posible que los aventureros apelen a la bondad intrínseca del shiqq (puede que con cierto grado de engaño) para evitar el combate. Si un aventurero tiene éxito en dos tiradas consecutivas de CAR y realiza un buen discurso apelando a estos sentimientos, basta para ganarse a este aliado.

Tal vez el grupo averigüe más adelante que Akram descubrió la traición de su sirviente, pero fingió ignorancia y aún tiene al shiqq a su lado, protegiéndolo bajo su tutela de los peligros del califato.

YASAR, EL SHIQQ

CA: 3 [16]; **DG:** 6 +1 (45 PG); **ATQ:** 2 x cimitarra doble, aunque puede sustituir uno por el lanzamiento de un conjuro (2d4); **BA:** +6; **MV:** 9; **TS:** G7; **Moral:** 10; **Tesoro:** 500 dinares; **AL:** Legal; **PX:** 900.

Conjuros: Nivel 1: *Proyector mágico*; Nivel 3: *Inmovilizar persona*; Nivel 4: *Curar heridas graves*.

EL ÚLTIMO RECUERDO

El grupo se encuentra en los últimos compases de la aventura. Todo a su alrededor sugiere un deterioro acelerado, con paredes que se caen a pedazos, tonos cada vez más grises y las leyes físicas funcionando de forma errática. Los aventureros llegan a un último cruce, pero todos los accesos conducen a la misma estancia, donde se tendrán un último encuentro con los asesinos que persiguen a Qasif ibn Faddei.

La magia marchita que aún sostiene este lugar os lleva a una estancia grande, confusa y en cierto sentido caótica. Una pared de brillante alabastro recrea en sus bajorrelieves escenas cambiantes y sin sentido; otra pared se abre a un puerto rodeado de palmeras y, algo más allá, un muro de ladrillo luce un hermoso fresco con los más hermosos elementos del elevado simbolismo del arte visirani. Frente a vosotros, acomodado en un triclinio y abanicado y agasajado por esclavos núbios, se carcajea inconsistentemente Akram ibn Faddei en su aspecto de azulado djinn:

—¿Guerreros, magos, truhanes? —dice, no queda claro a quién—. ¿Han de impresionarme esos títulos cuando soy soberano de lo visible y lo invisible?

Es este lugar, el último reducto de la memoria de Qasif, el anciano mago que yace en el suelo, encogido en posición fetal, mascullando palabras sin sentido con voz asustada. Su vulnerabilidad os conmueve, pero sería imprudente acercaros a él: los nizaries también han descubierto este sitio y su líder estudia el fresco, con una sonrisa de triunfo.

De su cinturón cuelga el astrolabio que retiene al genio (el djinn que ven no es sino una recreación mágica de un recuerdo), y los ignora mientras sus hombres avanzan hacia el grupo. Si consiguen acercarse a ella y atacarla, aunque el ataque falle, el astrolabio cae y un nuevo golpe sería suficiente para liberar al genio que, enfurecido, acabará con una bola de fuego con cuatro de los asesinos, aunque Nadesh lo esquivará. Su aparición supondrá un desafío para el falso genio, que se levantará marcando sus músculos.

—¿Osas desafiarme en mi propio hogar? ¿Ante mis esclavos y mis súbditos? ¡Sométete a mi dominio o prepárate para conocer la reclusión y la muerte!

El auténtico Akram resoplará.

—Santa diosa, ¿es así como tenías que recordarme, mi buen amigo?

Ambos genios adoptan su aspecto de gigantes de tres metros y se enzarzan en un duelo de fuerza, magia y bramidos de amenaza. A efectos de juego ignora ese duelo mientras los aventureros hacen frente a los asesinos, y permite que el buen djinn acabe con su malvado sosias cuando los aventureros hagan lo propio con los nizaries. Si lo deseas, marca los resultados del combate entre los djinn haciendo que cada uno pierda 1d3 puntos de golpe por asalto; el reflejo del djinn no interviendrá en el conflicto con los aventureros a menos que sea provocado o Akram, liberado.

AKRAM AL-FAYIZ

CA: 3 [16]; **DG:** 10 (54 PG); **ATQ:** 2 x puñetazos, uno puede ser un conjuro (2d6); **BA:** +10; **MV:** 20 (40 volando); **TS:** J10; **Moral:** 10; **Tesoro:** 10.000 dinares; **AL:** Legal; **PX:** 2.200.

Conjuros: Nivel 1: *Dormir, escudo, manos ardientes*; Nivel 2: *Cambio de aspecto, hoja resplandeciente, invocar hatif, oscuridad*; Nivel 3: *Convocar monstruos I, inmovilizar persona, polimorfarse*; Nivel 4: *Curar heridas graves, ojo arcano, terreno ilusorio*; Nivel 5: *Teleportar, telequinesis*; Nivel 6: *Metamorfosis ilimitada*; Nivel 9: *Deseo*.

NADESH AL-KHANIQ

CA: 2 [17]; **DG:** 8 (49 PG); **ATQ:** 1 x cimitarra (1d8 +2*); **BA:** +8; **MV:** 9; **TS:** G8; **Moral:** 10; **Tesoro:** 1.200 dinares; **AL:** Caótico; **PX:** 1.000.

** La cimitarra de Nadesh está emponzoñada. Tras ser herido por ella, la víctima debe hacer una tirada de salvación contra venenos. Si falla, sufre 1d6 puntos de golpe adicionales.*

Nadesh porta dos pociones de curación que restauran 2d6 puntos de golpe.

ASESINOS (7)

CA: 3 [16]; **DG:** 2 (11 PG, 15 PG, 10 PG, 16 PG, 11 PG, 12 PG, 12 PG); **ATQ:** 1 x jineta (1d6); **BA:** +2; **MV:** 9; **TS:** G2; **Moral:** 10; **Tesoro:** Ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 25.

Nadesh al-Khaniq ha encontrado, en un sorprendente golpe de suerte, el fresco que contiene los textos sagrados del sultanato de Dabad, la información que necesita, y estudia cada detalle ahora que la imagen aún no se ha disuelto en el olvido.

Epílogo

Los asesinos han muerto o tratan de escapar. Los aventureros han liberado al djinn y lo han reunido con su anciano amigo. Por desgracia, incluso aunque el desenlace sea así, los últimos compases de la aventura serán inevitablemente tristes.

Qasif ibn Faddei se muere.

Mientras sus últimos recuerdos se disipan y devuelven al equipo al *maristan*, la vida de *sabir* se apaga. Con un afecto enternecedor, Akram vuelve a su aspecto humano, se sienta junto a su amigo, lo acoge en su regazo y le susurra palabras de afecto mientras acaricia su pelo ralo. Es poco probable que Qasif comprenda quién le acompaña, pero su rostro y su mirada perdida se muestran serenos cuando finalmente muere en los brazos de su amigo.

Si los aventureros merecen el nombre de héroes, saben que lo justo es proporcionar intimidad y respeto a los dos amigos en estos momentos. Si apremian al djinn para que les pague, este les arroja desdeñosamente una bolsa con el pago exacto acordado.

Si se muestran respetuosos durante el último adiós de djinn y *sabir*, el genio, agradecido, dobla la recompensa y les regala su turbante (+1 INT, +2 a las tiradas de salvación contra varitas mágicas y contra conjuros y armas mágicas), un bonito collar con un lapislázuli engarzado que permite al portador usar *detectar el mal* una vez al día y un broche relicario con un delicado remolino en su interior que mejora en -1 la CA. Además, les concederá un *deseo*, que pueden reclamar ahora o en cualquier momento. Si solicitan un tiempo antes de decidir su deseo, el djinn añade como obsequio su anillo de hatif (el mismo que usaba con Qasif para intercambiar mensajes), con el que podrán llamarle, pero que también pueden usar para otras comunicaciones.

La condición que pone para entregar todas estas dádivas es que le entreguen el astrolabio de Nadesh. («Un objeto fatal creado sin más intención que dañar a los míos»). Tal vez no lo sepan, pero el astrolabio quedó definitivamente roto cuando liberaron al djinn y ya no tiene valor ni utilidad para ellos, así que entregarlo es un precio más que razonable que diferencie entre hacer un amigo o un enemigo de gran poder.

Si regresan al caserón de Qasif, la magia se ha disipado y no quedan más que unas dependencias vacías que han acumulado polvo y arena como si llevasen meses abandonadas.

Apéndice

Reglas de conversión de personajes y monstruos de Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca del Este

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Crónicas de la Marca del Este*, 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 del Este*, 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 del Este*, 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 del Este* sólo tendremos que sustraer la CA de *Aventuras en la Marca del Este* a 19. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Crónicas 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 *Crónicas 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, sólo 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 del Este

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca del Este* 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 del Este* 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, Pasorauto, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torregnoll, 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, Massamba 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, Nébulas, 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 Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2017 Copyright, Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



EL REFUGIO DESMORONADO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 6

La historia se ambienta en el Califato de Visirtán, en Urusal-din, la ciudad de la Cúpula Dorada, la capital del reino de las arenas. Los aventureros se unirán a la búsqueda de un mago desaparecido, ayudando al amigo preocupado. Entre persecuciones, magia desatada, personas que no son quienes dicen ser y asesinos maquiavélicos, hay una gran pregunta que los aventureros deberán responder. ¿Dónde se encuentra el mago perdido?

