

EL MISTERIO DE LA TORRE NEGRA DE SRAGONAZ

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL II



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

PEDRO GIL

EL MISTERIO DE LA TORRE NEGRA DE SRAGONAZ



CRÉDITOS

Escrito por
Pedro Gil

Diseño y maquetación de
Javier Charro, Esther Sanz y Manuel J. Sueiro

Portada de
Alejandro Olmedo

Ilustraciones y mapas de
Jorge Carrero y Esther Sanz

Corrección de
Irene Morales García

Revisión de
Juan Sixto

INTRODUCCIÓN

Desde tiempo inmemorial, la Torre de Fulgor de Sragonaz, emplazada en el infecto Marjal Estelar, ha surtido de energía a los artilugios mecánicos ancestrales de Nechizar. Aún hoy se mantiene intacta, conectada con la propia ciudad mediante una porción de la Urdimbre Espejada. Pero ahora algo ha alterado el flujo de luz xiónica que transita desde la torre y las autoridades precisan saber qué está ocurriendo, ya que la falta de suministro supondría un desastre sin paragón para el ducado, famoso por su esclusa a Vajra, que requiere dicha luz xiónica para funcionar.

El Misterio de la Torre Negra de Sragonaz es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Está diseñada para un grupo de entre cuatro y seis personajes de nivel 11 y tiene una duración aproximada de entre tres y cinco sesiones de juego de entre tres y cuatro horas cada una. La aventura se emplaça en la región de Nechizar, al sur del continente de Voldor.

Trasfondo de la aventura

Nechizar es una de las más hermosas y antiguas ciudades de todo Voldor. Arrebatada a hierro y fuego a los vadanios por los zabarios siglos atrás, esta urbe fastuosa se alza sobre las ruinas de una fortaleza de los Peregrinos. Hoy es una de las plazas zabarias más pujantes en todo el continente, sede de la Dieta Ducal de los Océanos. La rige con aplomo y serenidad el Duque de Nechizar, Neruus el Magnánimo, hermano del difunto rey Mudaz.

La ciudad amurallada se enrisca alrededor de los taludes encrestados de la montaña que llaman Fin de los Días o Corona del Amanecer. Las callejas y bulevares, por ende, se arraciman empinados en torno al monte, como una serpiente que atrapa a su presa, vibrante de vida y agitación, pues Nechizar es un lugar de encuentro para comerciantes y aventureros venidos de allende los mares, de levante a poniente, de aquilón a austro y más allá. Coronando la urbe, majestuoso, tal si fuera un acerico de torres punzantes rematadas con gallardetes belicosos, se levanta desafiante el Palacio Ducal de Liquioss, la casa de Neruus, donde este descendiente del Trono de Sal zabario, magistrado de la Dieta, dirige los predios con entereza.

El alcázar es de una belleza sobrecogedora, marcial y por ello amenazante, como si se tratase de un águila a punto de lanzarse sobre los peces de las fragorosas aguas que golpean los acantilados. Los murallones de la fortaleza están rematados por baluartes de color negro veteado de cuarzo rosado, tal si sangre recorriera el interior de la piedra y esta latiera de vida. Es un gigante indómito, adormilado, sentado sobre la montaña y coronado de espinas, torreones puntiagudos, y sus cabellos son las flores de glicinia que se desprenden de los matacanes. Tal vez por ello conocen el risco como la Corona del Amanecer, pues la luz al despuntar golpea los paños pétreos con su vigor matutino, tornando el sonrosado en naranja y el violeta en púrpura.

Pero Nechizar no es tan solo lo que despunta en las alturas, pues hay más bajo el macizo, de cuando el lugar era un enclave destacado de los Peregrinos. Y no pocas de estas maravillas de antaño aún persisten, ancladas en la oscuridad bajo la tierra, comenzando por la enorme esclusa que da acceso al más grande de los canales que atraviesan el Vajra, conocido como Axajaxas. Pues Nechizar es un puerto franco, con una entrada enorme construida en el interior de la roca, dando acceso al más fabuloso y seguro fondeadero en la ensenada interior, conocida como «Eschurioz» en el idioma antiguo o Bahía Sombria.

Aquí aún funcionan los mecanismos que elevan el agua hasta la ciudad, distribuyéndola por calles y palacetes, incluso encauzándola a extramuros en acequias y azarbetas para regar las

huertas y bancales que tachonan los alrededores de la ciudad. Y estos artilugios mecánicos aún realizan otras inopinadas funciones a pesar de los siglos transcurridos, transmitiendo pulsos de energía xiónica que alimentan luminarias por toda Nechizar como collares de perlas fulguosas que destellan con un vivo color ambarino, tiñendo de una luz preternatural los contornos de los edificios oscuros, los callejones silenciosos y las cloacas ahítas de criaturas que se arrastran en la penumbra aceitosa y pestilente.

Pero quizás la función más notoria de esta potencia sobrehumana, de esta energía arcaica, no sea otra que la de operar la enorme esclusa que, a modo de elevador, comunica Vajra con el infinito mar sin sal. Nadie sabe cómo funciona esta maravilla antigua, salvo que se activa de manera automática al detectar la presencia de una embarcación, poniendo en marcha su artificio y profiriendo un extraño chasquido, como si una criatura abisal garganteara una salmodia, tragando bajeles que se antojan mezquinos en un océano de agua azul oscuro casi negro.

Eschurioz y Nechizar son el mismo ente, mas a veces pareciera como si se tratase de dos ciudades diferentes, pues los muelles y atarazanas del puerto han crecido como hongos, arremolinándose edificios, almacenes, tabernas, baños y moradas humildes y descollantes en un laberinto húmedo de callejas siempre atestadas de marinos taciturnos y de mil aventureros dispuestos a penetrar en los sudarios ignotos de Vajra en busca de fortuna y gloria. Eschurioz es la puerta de entrada más importante al mundo interior, y es aquí donde los personajes jugadores comenzarán esta aventura, en una taberna llamada La Sirena Muerta.

Resumen de la aventura

Esta aventura se divide en tres partes bien diferenciadas, siguiendo el esquema tradicional de toda historia clásica, como describimos a continuación:

PARTE I: INTRODUCCIÓN

Donde los aventureros, sitos en la taberna, aprenden sobre el problema que agita a los ciudadanos de Nechizar y cómo podrán ellos ser de alguna utilidad para enmendar la situación. También es posible en esta primera fase explorar el enclave de Eschurioz, sus bazares y comercios, sus gentes y otras cosas terribles que acechan en las sombras de sus callejones.

PARTE II: DESARROLLO

Una vez inmiscuidos de hoz y coz en la trama, los aventureros deberán explorar las ruinas de la atalaya maldita de Sragonaz para descubrir qué o quiénes moran en sus olvidados salones y qué ocurre en la Torre de Fulgor Negra, la única en todo Voldor que posee xion negro.

PARTE III: DESENLACE

Cuando nuestros héroes descubran lo que ocurre en Sragonaz, deberán enfrentarse a uno de los villanos más pavorosos y mortales que jamás haya existido: el nigromante Zoriz-Zincir, y su fiel sirviente, mitad no muerto, mitad ingenio mecánico.

Nuestros aventureros no deberían dilatar su marcha hacia la torre en demasía, como tampoco sería conveniente que se entretuvieran en su periplo a través de pantanos y marjales camino a Sragonaz, pues Zoriz-Zincir está a punto de comenzar el proceso de fragmentación del xion negro y es fundamental que los héroes alcancen su objetivo antes de que sea demasiado tarde. Es por ello por lo que el director de juego debería llevar un control exhaustivo de los tiempos, estableciendo un límite temporal de no más de tres o cuatro días para confrontar al nigromante.

Ganchos de la aventura

La travesía del grupo de personajes jugadores dará comienzo en el caldeado salón de La Sirena Muerta. Allí sabrán de los problemas que preocupan a las autoridades zabarias de Nechizar, que andan buscando a un grupo de aventureros que investigue la Torre de Fulgor Negra de Sragonaz y la atalaya anexa.

Para el caso es necesario que el grupo ya se conozca de tiempo, siendo afamados por sus gestas en el pasado, razón por la que un alto funcionario a las órdenes del duque se les aproxima en la taberna para pedirles se involucren en la misión, ofreciéndoles una cuantiosa recompensa de 10 000 piezas de oro. Una vez contratados de manera oficial, los personajes podrán equiparse y visitar algunas localizaciones de la ciudad antes de partir.

Los rumores sobre lo que está aconteciendo en Nechizar no han tardado en propagarse por todo Voldor, atrayendo la atención de algunas de las facciones y grupos de poder más reconocidos del continente, especialmente de la Orden de Saurania, empeñada en localizar y destruir todo legado de los Peregrinos, así como de sus mortales enemigos de la Cofradía de Erekar, adoradores del sabio y magnánimo dios Erekar, quienes consagran su existencia a descubrir y preservar todo conocimiento y saber antiguo, incluyendo los enigmáticos artefactos de los Peregrinos. Las agendas de estas dos facciones chocarán en esta aventura, como veremos a continuación; pues unos porfiarán por malograr las maravillas presentes en la torre mientras otros tratarán de preservar sus prodigios o, al menos, aprender de ellos.

También podrán interesarse otros grupos, especialmente la Cábala de la Armonía Celeste, fascinados por el puro conocimiento y conscientes de que este representa la más poderosa fuerza que anima Voldor, superior incluso al empleo de la violencia. Y puede también que la Compañía Comercial de Movaris Vernamin entre en acción, expectantes por conseguir algún tipo de rédito económico con los tesoros que pudieran ocultarse en la torre misteriosa.

¿Cómo viajar hasta Nechizar?

Como bien sabemos, trasladarse de un lugar a otro de Voldor es siempre una tarea compleja, y es por ello que existe un círculo de teletransporte en Eschurioz, concretamente, en el edificio de la Liga de Navegantes de Nechizar (ver Apéndice II), que podrán emplear nuestros personajes para trasladarse con facilidad desde lugares remotos en caso de que lo necesiten. Dada la importancia de la misión y los intereses de las facciones de Voldor en ella, no debería resultar complicado para cualquier grupo de aventureros obtener la ayuda mágica necesaria para llegar hasta Eschurioz.

Resumen de personajes no jugadores

A continuación se presentan los personajes no jugadores más relevantes de la historia.

Zoriz-Zincir. Nigromante zxauuaxz procedente del semiplano de Skilon. Tras viajar a través de innumerables dimensiones, ha decidido retornar a Voldor para hacerse con el xion negro de la torre de Sragonaz, sin importarle el riesgo de arrasar completamente la región.

Zul'Sor. Noble zabario de la casa de los Sotar-Soltar. Este consejero del duque Neruus es la máxima autoridad de Eschurioz y el encargado de contactar con los aventureros para solicitar sus servicios en nombre de Nechizar.

Uzzun de Vадnazgor. Remedo nigromante, agente de Zoriz-Zincir, enviado a la ciudad para vigilar cualquier movimiento

contra su señor. Intentará embaucar a los aventureros para unirse al grupo y traicionar sus intereses a la menor oportunidad.

La Sirena Muerta

Podremos leer a nuestros aventureros esta descripción de la famosa taberna:

La Sirena Muerta es una de las más concurridas posadas de todo Eschurioz, tal vez también una de las más afamadas, pues son harto preciadas sus viandas de marisco siempre fresco, entre las que destacan la langosta de caparazón lanceolado y los percebes esquistos, sin olvidar las gambas rosadas y su postre estrella: tetas de sirena rellenas de jalea de cangrejo dulce y blanco de ballena aromático. Todo bien regado con vinos del país, añejados en barriles de madera vadiana que se dejan reposar en el fondo marino durante lustros para luego recogerse, cuajados de costras y orejas de mar con las que se enriquecen los caldos, remembranzas de tempestades marinas y aguas embravecidas.

La Sirena es un edificio alargado, estrecho cual féretro, pues es la forma que asemeja, tal si quisiera acoger en su interior a los parroquianos como el catafalco recoge los huesos de los difuntos. Su único salón, siempre atestado de atribulados personajes y visitantes variopintos, está adornado con toda suerte de elementos marinos, jarcias y aparejos descolgados de las techumbres acanaladas. En mitad del suelo, una línea de crujía que separa el espacio longitudinalmente, como si La Sirena fuera un navío embarrancado en los bajíos inhóspitos de un lugar que no le corresponde y, el suelo, la cubierta del bajel. A cada lado se desparraman las mesas, cada una de ellas dispuesta con cabos y obenques que permiten alzarlas hasta el techo para despejar la cubierta y limpiar con desahogo. Aquí y allá hay trampillas que comunican con el sollado y la sentina, que sirven como almacén y reservado. En las paredes hay tabloneros de madera superpuestos, como el casco trincado de un buque cuyo alefritz es la cavidad que sirviera para sepultar la sed del borracho, tachonado de estrellas de mar resacas, peces globo disecados erizados de púas y equipados con luminarias interiores de aceite de pescado oloroso. Hay también boyas y boyarines de vidrio grueso de colores diversos y varetas dobladas al albur de vapores ígneos, zapatas y zagas para medir la profundidad, nudos y amantillos de botavara y percha, y aparejos mil. Y, entre todo, las camareras, que se mueven como marinos avezados, amadrinando las mesas con vino y arranchando los platos cargados con el tino de un capitán sorteando arteros arrecifes, con brazos gruesos como calabrotes que se agitan.

Y en este batiburrillo nuestros aventureros comenzarán la escritura de su particular cuaderno de bitácora, que recogerá sus andanzas, afortunadas o, tal vez, malhadadas. Estando acomodados, departiendo, un distinguido caballero ataviado con la túnica púrpura de los funcionarios de alto rango se aproximará a su mesa decidido, escoltado por una patrulla de soldados ducales.

Podemos leer o parafrasear el siguiente texto, pues una vez comience esta singladura, por un día y los que vengan, nada volverá a ser lo mismo.

La noche es joven y se barrunta azorada, pues la inquietud que anida en el corazón de los vecinos se mitiga con el seductor escanciado del vino joven y la promesa sensual de abandono. Ocupáis vuestra mesa habitual en la cubierta de la vieja Sirena, bajo el famoso esqueleto de la desgraciada criatura marina que da nombre al lugar. El ruido familiar del salón de pronto cede a un silencio impropio, cuando un grupo de hombres circunspectos hacen su entrada. El hombre que encabeza al grupo saluda a los rostros que lo contemplan con curiosidad e indisimulado respeto. Alza la mano con ademán flemático y avanza hacia vosotros.

Este hombre es nada menos que Zul'Sor, de la noble casa de los Sotar-Soltar, consejeros de los duques de Neruus desde tiempo inmemorial, caballeros de la Dieta, capitanes intrépidos de Marsinsal y prebostes del Eschurioz. En pocas palabras: es la máxima autoridad en la ciudad, de ahí el respeto que le muestran los parroquianos. Sin más preámbulos, y dado que es un personaje hartamente conocido (también por el grupo de aventureros), Zul'Sor toma asiento entre ellos y comienza a narrar una historia al tiempo que varias camareras acuden a su vera de inmediato cargadas con viandas y bebidas varias, servidas en vajilla de oro, sin que nadie haya cursado comanda alguna. Pero nuestro hombre no se inmuta ante este agasajo y, haciendo caso omiso a lo que lo rodea, fijando sus ojos en las tablas de cuaderna de la pared, cuenta esta historia que podemos leer o parafrasear:

— Desde tiempo inmemorial, la Torre de Fulgor de Sragonaz, emplazada en el infecto Marjal Estelar, a pocas leguas al norte desde los vados del Esgüuz, ha surtido de energía a los artilugios mecánicos ancestrales de Nechizar. Ni las Guerras Noxit contra los morlocks albugíneos abominables, ni el batallar con el Ejército Perdido del general vadiano Aijiss Gesin, pudieron alterar la porción de Urdimbre Espejada que comunica la atalaya del páramo con la ciudad. Aún hoy esta se mantiene intacta, custodiada por nuestros hombres y asistidos por sabios mida en virtud a los concordatos suscritos en la tercera luna de Mindax, siendo el Glorioso Neskra el Batallador señor de las Torres y las Sombras.

» Pero algo está ocurriendo que desafía nuestro escrutinio, pues se ha alterado el flujo de luz xiónica que transita la Urdimbre, y precisamos saber qué está ocurriendo. Presumimos que, tal vez, la energía de la torre se haya agotado por razones imprevistas, algo que supondría un desastre sin paragon para nuestro reino, siendo así que la esclava a Vajra dejaría de funcionar. Por todo ello, precisamos de un grupo de valientes aventureros que desentrañen las causas que provocan esta inestabilidad en el flujo de la energía canalizada. Una gran recompensa mereceréis si es vuestro deseo ayudar a la ciudad en tan delicado trance.

Por último, Zul'Sor informará a los aventureros de que los más poderosos magos al servicio del ducado han tratado de descubrir lo que ocurre en el interior de la torre y que han hallado una extraña construcción que parece alterar el curso de la energía. Sin embargo, una segunda energía, muy poderosa, parece repeler los conjuros de adivinación, y no han podido obtener más información de lo que ocurre en su interior.

En resumidas cuentas, lo que Zul'Sor propone a los jugadores es nada menos que internarse en el Marjal Estelar (conocido otrora como Kharanmarmarox), un lugar que muy pocos han hollado, para investigar la Torre de Fulgor de Sragonaz. Esta torre de xion antigua es la única en todo Voldor de color negro, y es así porque está impregnada de energía negativa, pues los Peregrinos usaban su poder para realizar nefandos experimentos sobrenaturales en su fortaleza de Zioz (hoy Nechizar), ya que no debemos olvidar que estos eran y son muertos vivientes. De este modo, y gracias al buen estado de conservación del tramo de Urdimbre Espejada dispuesto entre Nechizar y Sragonaz, la energía viaja de un lugar a otro alimentando la maquinaria.

Lo que ocurre realmente es que en las ruinas de la vieja atalaya junto a la torre de fulgor se ha instalado un ser terrible y casi tan viejo como el mundo, el nigromante Zoriz-Zincir. Este villano infame ha retornado a un lugar que conoce bien, pues ya se apoderó de ella en el pasado junto a sus dos hermanos de la Trinidad Negra, Zentos-Zincir y Zyxim-Zincir. Tras viajar a través del tiempo y el espacio por innúmeras dimensiones,

Zoriz ha decidido retornar a Voldor para hacerse con el xion negro de la torre de Sragonaz, pues desea emplear su cristal arcano en un artefacto conocido como el Destructor de Mundos, capaz de desatar un cataclismo allá donde es puesto en uso. El nigromante espera emplear este artilugio de terror cósmico en el semiplano Skilon, situado en una realidad alternativa cuyas circunstancias no merece la pena mentar aquí.

El problema de esto radica en el complejo proceso de fragmentación del xion negro requerido para su empleo en el Destructor de Mundos. Atacar el cristal de manera tan agresiva, fracturando su superficie, provocará una combustión arcano nuclear de un poder tal que arrasará cientos de miles de millas cuadradas a la redonda, borrando a la ciudad de Nechizar de la faz de la tierra. A la par, la energía negativa residual tras la explosión creará un invierno nuclear global que provocaría que todos los muertos se levantaran de su tumba y caminaran por la tierra de nuevo. La propia energía provocada por tan gigantesca explosión sería empleada por Zoriz para potenciar el portal dimensional que ha construido en el interior de la torre, lo que le permitiría viajar de forma instantánea a Skilon con grandes fragmentos desgajados del poderoso y único xion negro que usaría en el Destructor de Mundos. Así, Zoriz consigue matar dos pájaros de un tiro: logra armar su terrible artilugio del apocalipsis en Skilon y, a la par, anega de muertos vivientes Voldor, un lugar que en su recuerdo se le antoja despreciable por encontrarse ahito de mezquinos seres humanos.

El proceso de fragmentación del xion de la torre ya ha comenzado, y es la razón por la que se están produciendo esas bajadas en la energía acumulada y enviada por la Urdimbre Espejada. El nigromante está empleando parte importante de esta para alimentar la maquinaria necesaria para tan costoso y complicado ritual, el que espera completar en las próximas semanas. Obviamente, toda la información referida es desconocida por Zul'Sor, y solo será descubierta si los personajes se deciden a explorar las ruinas y desvelan los terribles planes del villano. Y, por supuesto, tendrán que desbaratarlos para asegurar la supervivencia, no ya solo de Nechizar, sino de todo Voldor.

Otros lugares de interés en Eschurioz

Los personajes, antes de embarcarse en tan azarosa misión, pueden deambular por los estrechos callejones de Eschurioz y descubrir algunas de sus más pintorescas localizaciones. Es una buena idea, porque hay lugares donde podrán adquirir equipo extraordinario, o bien contratar a otros aventureros, y muchas otras cosas que podría idear el director de juego. A la sazón, aportaremos algunos rincones notorios de este enclave (puedes encontrar una definición más extensa de la ciudad y sus lugares en el apéndice II):

Los Baños de Kizilhisar. Es un edificio curioso, pues su fachada principal está adornada con azulejos multicolores, espejados algunos, mates otros, y jaspeados los más, conformando un espectáculo sin igual. Las llamas cimbreadas de los pebeteros que adornan sus alicatados muros reflejan la luz, arrojándola sobre los transeúntes como una fina lluvia de colores brillantes que salpican los sobre todos húmedos de los marineros.

Si bien su portada es formidable, la azulejería es de idéntica profusión en el interior de sus caldeadas estancias, repletas de teselas brillantes, briquetas púrpuras y baldosines con mosaicos que recubren las redondeadas piscinas, donde gauden los parroquianos mientras dan cuenta de sus libaciones y espetos de carne rancia de toklu de los pantanos. Contra las paredes hay cientos de bancos de listones oscuros de madera durak, y en estantes, tazones de barro esculpidos en formas

obscenas, imitando grandes y enhiestos penes, rebosantes de la bebida spermagrog. Muchachas lozanas y zagales garridos se pasean desnudos, sus cuerpos untados con aceites y bálsamos aromáticos, transportando sobre sus cabezas jarras y platos.

Estos baños son un lugar frecuentado por individuos de moral distraída, criminales y espías. Es fácil encontrar aquí mercenarios que contratar; así como recabar información (a discreción del director de juego) y encontrar algo de asueto y entretenimiento terrenal.

A continuación se listan algunos de los mercenarios disponibles para ser reclutados por los aventureros. Como director de juego siéntete libre de crear tus propios mercenarios o modificar estos, si lo prefieres. Se incluyen sus estadísticas de PNJ, que puedes encontrar en **El Resurgir del Dragón** a partir de la página 362, así como el salario exigido por cada uno. Ten en cuenta que estos pueden incrementar sus precios o pactar un porcentaje del tesoro saqueado según la negociación con los aventureros.

Sandor Kaleen: Humano, LN, Guardia (VD 1/8), 2 po por día.

Goggan Manorota: Batrok puro, CN, Guerrero Tribal (VD 1/8), 2 po por día.

Sessia Issani: Vípero, NB, Acólito (VD ¼), 4 po por día.

Lallistäe: Araina, N, Explorador (VD ½), 8 po por día.

Hakkabo: Hipótido, NM, Matón (VD ½), 8 po por día.

Meshek Ahul: Felínido, CN, Berserker (VD 2), 32 po por día.

Eren Visikal: Semielfo, CB, Sacerdote (VD 2), 32 po por día.

Dalius Naluo: Mida, LB, Caballero (VD 3), 65 po por día.

Doldrak Barbaceniza: Enano, NB, Veterano (VD 3), 65 po por día.

Endalis Naltae: Elfo Banjora, LN, Mago (VD 6), 500 po por día.

Como decíamos, es un lugar peligroso, frecuentado por indeseables. Hay uno especialmente espinoso, pues es en realidad un remedo (ver **El Resurgir del Dragón**, página 318) del linaje vetusto y legendario de los Vadnazgor, un ser poderoso y nefando, un agente de Zoriz enviado a la ciudad para vigilar cualquier movimiento contra su señor que las autoridades locales pudieran pergeñar. Este no es otro que el cruel **Uzzun de Vadnazgor** quien, ya al tanto de los manejos de Zul'Sor, intentará embaucar a los aventureros para unirse al grupo y traicionar sus intereses a la menor oportunidad, informando a Zoriz de todos los movimientos de los desavisados e incautos personajes.

Mozroz. Se trata de una de las más reputadas forjas que existen en el sur del continente. Las creaciones que emergen de sus arrabios son muy apreciadas, ya que Mozroz, un hipótido de tamaño descomunal, imbuye a sus armas de inusitadas capacidades arcanas, siendo incluso capaz de incorporar piezas de xion en las hojas, así como reparar cualquier objeto de metal y preparar armaduras a medida. A la sazón, es posible encontrar en su tienda casi cualquier arma y armadura de las presentes en el manual básico del juego a discreción del director de juego.

Bazar de MurazXan. Al final del callejón que llaman la Piedra Renegrida, en la parte alta de Eschurioz, frente a las Atarazanas Xiziy donde se construyen algunas de las mejores gabarras que surcan los canales de Vajra, encontraremos el portalón de acceso a los almacenes de Murazxan, uno de los más importantes comercios en la ciudad. Este rivaliza incluso con los ultramarinos azuritas de la familia Qobustan'm Elikobali'm, con sus enormes lonjas y colmados en la céntrica plaza homónima de la ubérrima ciudad de Azur.

El visitante que se aproxime al lugar quedará impresionado por el enorme madero que sobresale de la fachada, sobre el dintel de la entrada de doble puerta, proyectándose calle abajo

como si de un bauprés marino se tratara. De esta penden cartelas de lona oscura sujetas a estayes, pareciendo una suerte de mástiles y velas, mostrando los escudos heráldicos de la familia Muraz. Numerosos faroles cuelgan también del totalón, iluminando la entrada, que toma la forma de un mascarón de proa fantástico representando a una mujer que hubiera sido partida por la mitad, cada uno de sus ojos mirando en direcciones opuestas cuando el comercio está abierto al público y volviendo a reunirse una vez las puertas se cierran.



Dentro de la nave el cliente queda sobrecogido por la abundancia de material dispuesto en sus estantes, donde pueden encontrarse los más extraños y fantásticos pertrechos, así como impedimenta mundana y asequible, equipo y armamento, ordenado en panoplias interminables. Las paredes de madera oscura están recubiertas de repisas de grabados aceitados, colocadas entre vigas nudosas con forma de serpientes arroscaadas que sujetan una techumbre artesonada decorada con ribetes y tachuelas marfileñas labradas como rostros femeninos (representaciones de la diosa del comercio, Xan, hoy casi olvidada, llamada de otras muchas formas a lo largo y ancho de Voldor).

Templo de la Liga de Navegantes de Nechizar. Es este uno de los más concurridos lugares de todo Eschurioz, pues no en balde la sede la Liga de Navegantes es lugar de paso obligado para todos aquellos que pretendan explorar los canales de Vajra. Es más, nadie sin el permiso de esta asociación gremial puede emplear las esclusas, ni botar embarcaciones en el Axajaxas.

El edificio de la Liga ocupa varias manzanas, levantado con enormes rocas pulidas de color ocre, adornadas con bonitos bajorrelieves donde se puede admirar el trabajo de los más reputados cinceladores, recreando episodios heroicos del pasado de Nechizar y sus bravos canalnautas. Pero lo que más llama la atención no son los grabados paños de pared, sino su techumbre de madera marina oscura, labrada en forma de un gigantesco kraken cuyos fornidos tentáculos se enroscan sobre el tercer piso, aferrándose con fuerza con sus ventosas de madera nudosa. Los ojos de la bestia son en realidad sendos tiros de chimenea que dejan escapar fumaraadas en volutas de color azulado que ondean sobre el edificio como nubarrones.

En sus catacumbas se encuentra la Cámara de las Almas Viajeras, donde se emplaza el círculo de teletransporte de la Liga de Navegantes de Nechizar. Día y noche está custodiado por una guardia que patrulla el lugar. Es posible emplear este teletransporte pagando una tasa, y los símbolos de acceso son bien conocidos y empleados desde otros círculos de teletransporte dispersos por todo Voldor.

Suministros mágicos. Es posible para los aventureros obtener algunos suministros mágicos en la ciudad antes de su viaje, así como recibir algunos conjuros. Tanto los

objetos mágicos como los conjuros se venden en los templos de la ciudad, como la Catedral de Arastu, el Baluarte de los Navegantes o los mercados especializados, como la forja de Mozroz. Ten en cuenta que algunos conjuros, como *Resurrección*, son nigromancia, y eso implica una dificultad adicional para encontrar quien los lance, así como problemas con algunos paladines y clérigos si se enteran de lo ocurrido.

Rumorología

Por las calles de Nechizar corren todo tipo de rumores e historias sobre lo que ocurre en el ducado y sus alrededores. A continuación se listan algunos de esos rumores. Como director de juego, no dudes en añadir algunos de tu propia cosecha para dar color a la aventura.

1. Tras la muerte de su hermano Mudaz el Grande, el duque Neruus desea arrebatar la corona a la reina regente Manton y la guerra civil en Zabáriax es inminente. [Falso]
2. La Torre Negra de Sragonaz alimenta la esclusa a Vajra mediante su energía mágica. [Verdadero]
3. La Torre Negra de Sragonaz se ha apagado y todos los ingenios de xion van a dejar de funcionar en breve. [Falso]
4. La marisma del Eschurioz está habitada por una misteriosa bruma capaz de desangrar a los viajeros. [Verdadero]
5. El imperio mida ha conspirado durante años para robar a Nechizar el control de su Torre de Fulgor. [Falso]
6. El Marjal Estelar está habitado por extrañas criaturas como los hombres camaleón y los llamados batrazios. [Verdadero]
7. El Marjal Estelar es la guarida de numerosas tribus de trolls de pantano, conocidos por devorar a sus víctimas crudas. [Falso]
8. En los pantanos cercanos a la Torre de Fulgor vive un enorme dragón negro llamado Boldumsaz. [Verdadero]
9. Las marismas del Eschurioz son un lugar pútrido lleno de enfermedades y criaturas venenosas. [Verdadero]
10. Los Peregrinos gobiernan Nechizar en secreto, y es por ello que todos sus artefactos continúan funcionando a día de hoy. [Falso]

Suministros mágicos	Coste
Poción de curación	50 po
Poción de curación mayor	100 po
Poción de curación superior	250 po
Poción de escalada	60 po
Poción de resistencia (frío)	200 po
Anillo de calor	500 po
Gema de descanso	500 po
Anillo de libertad de acción	3000 po
Arma de xion forjado	500 po + coste del arma
Armadura de xion forjado	800 po + coste de la armadura
Varita de luz sanadora	600 po
Retazos de estrella (nivel 1)	350 po
Retazos de estrella (nivel 3)	2000 po

Conjuro	Coste
Curar heridas (nivel 1)	15 po
Curar heridas (nivel 2)	30 po
Curar heridas (nivel 3)	45 po
Curar heridas (nivel 4)	60 po
Plegaria de curación (nivel 2)	30 po
Restablecimiento menor (nivel 2)	40 po
Palabra curativa en grupo (nivel 3)	100 po
Quitar maldición (nivel 3)	100 po
Revivificar (nivel 3)	400 po
Restablecimiento mayor (nivel 5)	500 po
Revivir a los muertos (nivel 5)	800 po
Sanar (nivel 6)	850 po
Resurrección (nivel 7)	1500 po

PARTE I: DE CAMINO AL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Una vez satisfechos con sus andanzas por las calles de Eschurioz, los jugadores deberían marchar rumbo a la torre de Sragonaz, ubicada en las tierras limítrofes septentrionales del ducado, en los páramos pantanosos conocidos como el Marjal Estelar. El camino hasta allí no estará exento de dificultades, pues nuestros héroes deberán abrirse paso por los siniestros lodazales que tachonan los páramos nechizaries, y afrontar la plétora de horribles criaturas que pululan por doquier, incluyendo pueblos y razas autóctonas de la zona.

Esta parte de la aventura nos servirá para descubrir esta zona, inédita en el juego hasta la fecha, detallando la misma en una suerte de *sandbox* que el director de juego podrá usar a su criterio. Es por ello que a continuación describimos las zonas de encuentro donde el grupo hallará localizaciones o individuos de interés (todos recogidos en los apéndices). Los aventureros deberán viajar a través de la Marisma del Eschurioz, la Ciénaga de los Báculos y el Marjal Estelar. En cada uno de estos parajes, como veremos a continuación, habrá descritas varias zonas de encuentro, así como las criaturas que pululan en cada una de estas regiones.

Trampa: Arenas movedizas

Aparte de las aberraciones monstruosas y alimañas que tienen el pantano como su hogar, hay otros peligros intrínsecos del lugar, así como circunstancias especiales derivadas del duro entorno natural. Por ejemplo, es muy probable que los personajes caigan en zonas de arenas movedizas. Cuando esto ocurra, uno de nuestros héroes se verá de súbito sumergido hasta el pecho, debiendo realizar de inmediato una tirada de Inteligencia (Naturaleza) a CD 15 para no caer presa del pánico, agitándose y moviéndose violentamente, algo que aceleraría el proceso, hundiéndose la víctima aún más rápido en el limo para quedar sumergida en 1d4 rondas y morir sofocada bajo el barro.

Viajando por los páramos pantanosos

Por si esto fuera poco, caminar por terreno pantanoso es tarea ardua, y los personajes pueden verse sumergidos en pozas o enmarañados en las raíces y lianas del mangle. De hecho, es tan dificultoso el terreno, que deambular por el mismo será considerado como terreno difícil (**El Resurgir del Dragón**, página 140), además de que la dificultad base si los aventureros realizan una marcha forzada será de CD 12 + 1 por cada hora más allá de las ocho de marcha habitual.

Los personajes con armadura pesada o sobrecargados (**El Resurgir del Dragón**, página 135) no podrán nadar en aguas cenagosas; y todos, sin excepción, a la noche o durante los descansos, deberán retirar las sanguijuelas que se les habrán adherido, del orden de 1d8 por aventurero. Retirar una sanguijuela causa 1 punto de daño (el mejor método para retirarlas es emplear sal, pero este elemento es tan escaso en Voldor que utilizarlo para esto sería poco menos que una locura o estupidez).

Las armas de metal no mágicas (incluso las de excelente calidad), al igual que las armaduras u otros objetos metálicos no mágicos, comenzarán a oxidarse fruto del calor y la extrema humedad, así como de las aguas ácidas y sulfurosas de estos traicioneros esteros. Y mucho nos tememos que habrá que añadir todavía más contrariedades, ya que todos aquellos que puedan



rastrear deberán realizar las tiradas apropiadas con un penalizador de -5 dada la inherente dificultad de hacerlo en este tipo de terreno. No es necesario añadir que los personajes deberían hacer buen acopio de alimento y especialmente de agua, pues beber un mero sorbo de agua estancada de los pantanos puede resultar mortal por las enfermedades que podemos sufrir, como la plaga de las cloacas (**El Resurgir del Dragón**, página 162) y otras afecciones que describimos más adelante.

Marisma del Eschurioz

Hace milenios, un curso de agua conocido como Xadi desembocaba a los pies de la montaña sobre la que se asienta hoy la ciudad de Nechizar. Siglos de trabajo de los esclavos alrededor de la montaña para construir las esclusas y estuario interior de Eschurioz alteraron los terrenos circundantes, transformando sus riberas en una marisma infecta e insalubre, de dunas limosas cubiertas de matas herbáceas de todo tipo, así como de plantas acuáticas, incluyendo las peligrosas anémonas Muchu, que poseen uno de los más mortíferos venenos presentes en todo Voldor, el mugu, también conocido como Ruina Pestilente. Son también traicioneras las arenas movedizas, y las pavorosas octópodos.

Por la noche toda la marisma queda iluminada por la luz verde azulada que desprenden las flores del jaguarzo de xion, mutado por siglos de exposición al mismo. Hay también en la zona grupos de sabinas umbrías, enormes arbustos de tamarix azul de Nechizar (muy preciados, pues su savia posee propiedades curativas, siendo capaz de ralentizar los efectos de cualquier veneno) y entinas rastreras.

LOCALIZACIONES EN LA MARISMA DE ESCHURIOZ

La Angostura Neblinosa. Existe una hondonada oculta entre la maleza que se encuentra en una elevación del terreno, como una vaguada de piedra por la cual es posible transitar. En el interior de este desfiladero hay varias cavernas pequeñas donde se resguardan alimañas de todo tipo y otras criaturas arteras y peligrosas, especialmente una vieja bruma vampírica (ver «Bestiario») que lleva alimentándose en la hondonada desde hace décadas.

Una de estas grutas es hogar de tres púidines negros (**El Resurgir del Dragón**, página 397). Cualquiera que intente penetrar en ella se verá afectado por el ataque de ácido de esta criatura. Si logran deshacerse de la misma y buscar en el interior de la caverna, encontrarán el cadáver de un hombre equipado con una vieja armadura oxidada y ropajes harapientos recubiertos de moho verdoso luminiscente. Si los jugadores rebuscan entre sus pertenencias, descubrirán una llave fabricada con metal oscuro (llave que da acceso a la sala B en la Torre de Sragonaz, la Cámara Arsenal), así como un bastón corto requemado de madera nudosa oscura que desprende un nauseabundo olor a moho. En realidad se trata de un bastón de ruina. Su poseedor era una aventurero que años atrás exploró las ruinas de la torre, haciéndose con la llave y el bastón. En su regreso a Nechizar, muertos ya todos sus compañeros en el curso de la aventura, consiguió avanzar hasta la vaguada, buscando refugio para luego morir a manos de las bestias del pantano.

La Charca Negra. Una gran extensión de agua fétida estancada, de color negro amarillado, burbujea entre taludes de turba y árboles mangle cuajados de flores de aceitesos pétalos amarillentos que exudan un olor dulzón muy intenso.

Esta charca es hogar de serpientes mocasín negra gigante, que descansan durante el día bajo sus aguas oscuras para emerger a la noche y dar caza a sus presas en grupos de 1d10+5 serpientes. Además, siempre andan al acecho, por la mañana temprano y al atardecer, nubes de 1d10+10 mosquitos gigantes, cuya picadura transmite la Calentura Negra.

Ciénaga de los Báculos

La marisma da paso a una extensión de esteros y humedales que es conocida como Ciénaga de los Báculos, llamada así por los báculos de los helechos arborescentes que pueblan esta región donde la vida vegetal y animal explota por su riqueza. Miles de toklus del fango hacen sus nidos bajos los helechos y las matas de camalote, o en los troncos mollaros de las marattias, a salvo de los enormes caimanes y los sedet-sebek, los sanguinarios hombres cocodrilo que habitan en la caverna misteriosa de K'ó Ombo'ó, oculta en algún lugar de la zona.

Enemigos mortales de los sedet-sebek son los quelonios, nativos de esta región desde tiempo inmemorial, resistiendo en su poblado de Bagdoga, el último de los asentamientos quelonios presentes en todo Voldor.

LOCALIZACIONES EN LA CIÉNAGA DE LOS BÁCULOS

El Templo Olvidado. Existe en este rincón de la ciénaga un templo abandonado hace siglos, apenas visible, pues está cubierto por la maleza que crece alrededor. Este templo fue levantado en su día por los Peregrinos, aunque entonces no era considerado como tal, sino que era en realidad un almacén de herramientas y pertrechos para las cuadrillas de esclavos que laboraron para los Viajeros de las Estrellas en la región. Tiempo después sería consagrado por tribus humanas descendientes de estos esclavos, siendo dedicado a una diosa del agua, Iss (una representación primitiva de la Madre Abundante). Más tarde, estos moradores del pueblo Nuku, pues así se les conocía, serían diezmados en su guerra con los batrazios, quedando el templo olvidado, saqueado por estos últimos.

Hacia la derecha se extiende un cenagal infecto sobre cuyas aguas hediondas sobrevuelan nubes de mosquitos. Se puede escuchar el croar de cientos de ranas, creando una barahúnda de sonidos hipnótica. Un arroyo corre entre dos elevaciones del terreno, vertiendo parte del agua oscura del humedal. En la ribera norte se observa un círculo de megalitos apenas visibles, pues han sido cubiertos por hiedra venenosa. Al sur, sobre un talud rocoso, se elevan los restos de dos edificaciones de roca, también invadidas por rastrojos y plantas trepadoras. En una de ellas, la más pequeña, aún queda un paño de pared adornado con una pintura mural que se ha conservado en buen estado de forma milagrosa. Muestra a un cisne negro con dos cabezas, bajo el cual hay una leyenda que reza así: «Su mirada es preludio de riquezas». Si los personajes escudriñan bien el mural descubrirán, tras realizar una tirada de característica de Sabiduría (Percepción) a CD 18, que uno de los cuatro ojos de la criatura es en realidad un botón pulsador hábilmente oculto. Si este es accionado, un compartimiento secreto se desvelará en un rincón, dentro del cual los aventureros hallarán los siguientes objetos:

- Una espingarda xiónica rastilona: se trata de un arma muy rara, fabricada originalmente en los arsenales de Rastilon para los Peregrinos hace eones.
- Dos cargadores de xion compactado azul para espingardas rastilonas.
- Una poción de veneno (**El Resurgir del Dragón**, página 300) sin etiquetar.
- Una poción de curación superior (**El Resurgir del Dragón**, página 299).
- Una daga +2 con empuñadura de espuma de mar labrada para tomar la forma de un tritón.

Pueblo de Bagdoga. Es este el hogar de los nobles quelonios, que consideran toda la región comprendida entre las Amastan y la costa como parte de su legado ancestral, su país.

BASTÓN DE RUINA

Bastón, poco común (requiere sintonización)

Puedes usar una acción para decir la palabra de mando de este bastón, apuntando a un objeto inanimado de tamaño Grande o menor que puedas ver dentro del alcance para que emita un rayo de color negruzco. El objetivo envejece instantáneamente hasta convertirse en polvo. Este bastón no afecta a objetos mágicos.

El bastón tiene 5 cargas y recupera 1d3+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 1 se convierte en un bastón no mágico.

Como decíamos, la única aldea de esta ciénaga es Bagdoga, sita en un valle rodeado de densos manglares en su interior. El mangle hace las veces de cercado natural, donde se apostan los vigías quelonios para observar el entorno. En el interior del recinto, formando un desfiladero oculto y fortificado, dispuesto con una empalizada de troncos gruesos como cuellos de dragones, se levantan cientos de chozas de madera soportadas por varales que elevan sus estructuras sobre las aguas estancadas del cenagal. Hay centenares de puentes de sogas y maderos conectando los barrios y viviendas, conformando una red intrincada de callejas suspendidas muy ingeniosa. Hay también elevadores hidráulicos, así como construcciones comunales, templos y barracones, chamizos y almacenes, y cientos de barracas y cabañas de juncos dispersas por doquier.

Toda la ciudad está iluminada por ristas de luces alquímicas de flor de jaguarzo de xion contenidas en viales de vidrio soplado de colores llamativos.

La más temida criatura en la zona no es otra que el Kurgiak, llamado Catoblepas en otras regiones, o también Zin-Zin. Su ataque de rayo es capaz de desintegrar a una víctima (ver «Bestiario»).

Los Esteros Nenúfares. Una laguna de agua cenagosa infestada de 1d8+3 enjambres de pirañas (**El Resurgir del Dragón**, página 376) ocupa una considerable extensión de terreno. En sus riberas hay playazos de arena gruesa donde crecen cañizos tan altos como un hombre, conformando juncuales densos como las junglas de Saurania. Aquí y allá se atisban riachos que se pierden entre los varales de bambú. El estanque está cubierto por cúmulos de nenúfares de colores brillantes y robustas plantas de loto sonrosadas, llamadas también Rosas de Nechizar, reconocidas por sus propiedades afrodisíacas y efectos alucinatorios.

Este pantano está infectado de caimanes enormes, y es posible encontrar aquí patrullas de 1d6+5 guerreros sedet-sebek (ver «Bestiario»). También pululan por doquier libélulas gigantes (en enjambres de 1d8+4 miembros) que atacarán a cualquiera que se cruce en su camino.

K'o Ombo'o. Tras una enorme cascada se esconde el acceso secreto a la gruta de K'o Ombo'o, donde encontraremos la ciudad homónima, hogar de los infames sedet-sebek. Es el único asentamiento de esta raza en Voldor y ocupa todo el interior de la caverna, extendiéndose por varios niveles, conectando incluso con Vajra. Aquí viven miles de estas criaturas tribales, violentas y primitivas, con sus crías y hembras, siendo estas tan violentas como sus congéneres varones.

Al cruzar el salto de agua que da acceso a K'o Ombo'o, conocido como Jiva-Sedet, el visitante descubrirá un amasijo de centenares de chamizos elevados sobre entibos y, bajo dichas viviendas, incontables covachuelas y tenderetes donde los artesanos de la ciudad exponen y venden sus mercaderías. Las

calles son más bien riachuelos y escorrentías donde nadan cocodrilos gigantes (**El Resurgir del Dragón**, página 375) y otras bestias fluviales. Existe una gran avenida central que es en verdad un curso de agua natural, propio del desagüe de la cascada, cuyo flujo secundario se introduce en la gigantesca gruta, desembocando en un nuevo salto de agua interior y precipitándose de forma fragorosa en la oscuridad natural, probablemente para alimentar los canales inferiores de Vajra. Este río interior no es otro que el viejo Xadi, que otrora desembocara a los pies de la Corona del Amanecer y que fue desviado por los Peregrinos miles de años atrás.

Hace ya muchos lustros que los sedet-sebek de K'o Ombo'o decidieron comenzar a explorar el mundo interior, enviando exploradores a los canales inferiores de Vajra. Tras no pocos reveses y descubrimientos han conseguido establecer algunos puestos avanzados en el misterioso submundo, convirtiéndose en una amenaza considerable en esta pequeña porción del mismo, inmediatamente bajo la ciudad de K'o Ombo'o y sus alrededores próximos.

Marjal Estelar

Quizás sea este uno de los lugares más inhóspitos de este mundo atribulado y lleno de peligros indómitos que es Voldor, y es así porque es el hogar de las temidas octópodos dimensionales, criaturas misteriosas procedentes de otra dimensión. Son semejantes a pólipos tentaculares capaces de absorber el alma de sus víctimas para esclavizar su voluntad mediante succión psiónica. Estas suelen desplazarse en grupos de caza formados por 1d3+1 octópodos dimensionales (ver «Bestiario»).

El marjal es el hogar también de una de las más odiadas y poco conocidas tribus humanas de Voldor: los batrazios. Son seres inmundos, rechonchos pero no por ello menos ágiles o peligrosos, de pieles flácidas que adquieren una tonalidad blanquecina y verdosa. Se dice de ellos que fueron un experimento fallido de los Peregrinos en su intento de conseguir una raza anfibia derivada de los anuros. Sea como fuere, los batrazios hicieron de las pestilentes charcas del marjal su hogar, levantando la ciudad de Gangotri, también llamada de forma peyorativa como Gangrena. Los batrazios no tienen amigos, pues todos en la región, incluyendo los sedet-sebek,

LA CALENTURA NEGRA

La Calentura Negra se manifiesta 1d4 horas después de la infección, sufriendo la víctima una inflamación súbita del cuello, seguida de fiebre, vómitos y dolor estomacal. Los ojos de la víctima se tiñen de color rojo y su visión se emborrona y dificulta, incrementándose la fiebre hasta niveles letales. Tras afectar a los ojos, la calentura pasa a aquejar al oído del enfermo, quedando prácticamente sordo.

Las criaturas infectadas sufren dos niveles de agotamiento, solo recuperan la mitad del número habitual de puntos de golpe por gastar dados de golpe y no recuperan puntos de golpe al terminar un descanso prolongado. Además tienen desventaja en cualquier prueba de característica que requiera ver u oír.

Al día siguiente, si la víctima no es aliviada o sanada, sufrirá derrames generalizados, escapando la sangre a borbotones por todos sus orificios hasta morir entre delirios febriles. Al final de cada descanso prolongado, la criatura infectada debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o perder 2d10 puntos de golpe. Si la criatura falla la salvación tres veces, muere automáticamente.

ESPINGARDA XIÓNICA RASTILONA

Arma (arma de los Peregrinos), muy rara

Con un cañón de acero arcano vetado inusualmente largo, de algo más de cuatro pies y encajado en un armazón de linóleoum correoso endurecido de color oscuro, este rifle incorpora un receptáculo para baterías de xion con portezuela. Por si fuera poco, en la bocacha del arma hay un acumulador mágico, donde es posible cargar el conjuro *Silencio* para acallar el ruido de la detonación y no descubrir así la posición del tirador, pues este rifle era empleado por los emboscadores Peregrinos. Su acumulador también admite almacenar el conjuro *Clarividencia*, así como otros sortilegios apropiados.

La espingarda rastilona dispara pulsos de plasma de xion a gran distancia, máximo una milla. El tirador puede seleccionar el tipo de daño que causará el arma. Por una parte puede disparar un único y certero tiro a un objetivo visible, causando 3d12+2. También puede proyectar una esfera de plasma explosiva que afecta a un área alrededor del punto de visión del conjuro de *Clarividencia* (si ha sido previamente cargado en el acumulador del arma), provocando una deflagración de 2d12+4 puntos de daño a todos los seres dentro del área de efecto de 10 pies.

Al contrario que las armas de rayos de xion, las espingardas rastilonas emplean cargadores compactados de xion azul que no pueden recargarse una vez gastados. Cada uno de estos cargadores tiene capacidad para 5 descargas. Realizar el proceso de recarga es peligroso: cada vez que tenga lugar, tira 1d20. Con un resultado de 1, la batería se parte y explota, con la consiguiente detonación de un objeto de xion de tamaño Pequeño.

Nombre	Daño	Peso	Propiedades
Espingarda rastilona	3d12+2 radiante	12 lb	Munición (distancia 2000/5000), de carga (5 disparos), dos manos.

los consideran enemigos. Especialmente beligerantes con los batrazios son los chameleons, que habitan este cenagal desde su poblado de Dankuta, enemigos jurados ancestrales. Los aventureros pueden cruzarse con las patrullas formadas por 1d6+10 guerreros batrazios (ver «Bestiario»).

LOCALIZACIONES EN EL MARJAL ESTELAR

Poblado de Dankuta. Aquí conviven en armonía los chameleons ancianos, pues es bien sabido que los congéneres más jóvenes o adultos de esta raza prefieren vivir en plena naturaleza. No es si no cuando se aproxima el fin de sus largas y azarosas vidas, ya ancianos y cansados, que los chameleons retornan a Dankuta para morir, custodiados por la Guardia de los Muertos, jóvenes guerreros voluntarios que vigilan y sirven a la mítica villa de esta raza tan antigua. En esta ciudad prohibida para todas las demás se encuentra la Torre del Silencio de Dankuta, donde los cadáveres son arrojados a su interior para que su carne sea consumida por las alimañas del pantano, siendo los huesos, una vez que han quedado deslucidos y amarillentos, arrojados al Osario de la Eternidad.

A una distancia prudencial de la torre se diseminan cientos de cabañas de bahareque dispuestas con setos de zarzo bien cuidados y cobertizos de quinchá de bambú recubiertos de barro. Grandes empalizadas erizadas de pinchos emponzoñados

se distribuyen entre el manglar que rodea a Dankuta, conformando una fortaleza natural.

Gangotri. Se trata del más importante y único asentamiento del pueblo batrazio en los pantanos. Tras una formidable empalizada tachonada por frondosos cúmulos de hiedra venenosa, cubierta por torres de vigilancia, se desparraman miles de chozas de adobe y rastros espinosos con techumbres de hojarasca. Las viviendas batrazias disponen de enormes zonas subterráneas que las conectan unas con otras, creando un intrincado laberinto. En este sistema de corredores excavados se cultivan hongos comestibles y larvas burbujeantes del sabroso glup-glup cenagoso.

Las Cetarias Rocosas. En esta zona del marjal habita el pueblo de los laxgoztoz, en las riberas de un riachuelo flanqueado por gaviones de roca y mimbre levantados generaciones atrás por estas criaturas, que habitan en las artificiales cavidades inundadas construidas bajo las cestas de gavión. Aquí, esta especie laboriosa cría cangrejos y bogavantes de río en sus cetarias artesanales, alimentadas por el agua filtrada de la roca. Por norma general, los laxgoztoz son seres apacibles, bien relacionados con los quelonios y enemigos de los sedet-sebek. Aunque si se les provoca o ven amenazados sus criaderos, que les sirven de sustento, atacarán con saña a los intrusos. Los laxgoztoz son criaturas humanoides dotadas de un exoesqueleto de concha rojiza parecida a las de las langostas marinas. Su brazo derecho dispone de un apéndice semejante a una mano humana, mientras que en el izquierdo muestra una pinza propia de los cangrejos o langostas. Cada poblado posee 2d10 guerreros laxgoztoz (ver «Bestiario») por si se ven obligados a defenderse.

Los Marjales Fluorescentes. Estos esteros ladinos, tachonados de juncas, cañizos y bosques de sicomoros fluorescentes, están repletos de arenas movedizas, zanjas naturales erizadas de plantas venenosas y charcas atestadas de lirios del muerto y flores punji ponzoñosas. Por este lugar merodea una familia de diez fuegos fatuos (**El Resurgir del Dragón**, página 433) que tratarán de conducir a sus presas hacia las trampas naturales que hay en este paraje siniestro: arenas movedizas, zanjas con hongos violáceos venenosos y los zombis vegetales (creados por el siniestro árbol de vainas clonadoras de Nechizar), o la guarida de un froghemoth que habita en esta zona (ver «Bestiario»).

D6	Trampas naturales
1	Arenas movedizas (ver página 7)
2	2d10 hongos violáceos de los marjales
3	2d10 zombis vegetales
4	Árbol de vainas clonadoras y 2d8 zombis vegetales
5	1d3 árboles de vainas clonadoras y 1d8 zombis vegetales
6	Guarida de un froghemoth

El Sumidero. En este lugar el terreno se hunde en una depresión fangosa donde el agua estancada apesta a huevos podridos. Alrededor crece de forma vigorosa el bambú negro y matojos de cañaveral amarillento y verdoso. Docenas de cipreses de los pantanos medran formando densos bosques sobre cuyas copas vuelan somormujos y garzas escarlata. En el centro de la charca hay una enorme roca de color marrón oscuro que sobresale como si se tratase de un cráneo marchito y roído por la podredumbre, cubierto de musgo esponjoso de color verde bruno. En realidad, la roca es el hogar de un dragón negro adulto (**El Resurgir del Dragón**, página 411) conocido como Boldumsaz, auténtico señor de los pantanos, cuyo nombre verdadero es Boldumsaznazarbaidegisuzinsuv.

PARTE 2: LA TORRE DE SRAGONAZ

Antes o después, habiendo explorado los pantanos y tras sufrir incontables peripecias, nuestros aventureros arribarán a la Torre de Sragonaz, iniciándose la segunda parte de esta aventura. Es aquí donde los héroes deberán enfrentar al malvado Zoriz-Zincir para desbaratar sus planes diabólicos.

Una vez que los personajes alcancen esta ubicación, podemos leer o parafrasear el siguiente texto.

Una densa y húmeda niebla inunda la zona cual sudario de muerto, deslizándose sobre el cieno en jirones que parecieran falanges esqueléticas. Podéis escuchar en la lejanía un murmullo extraño, mecánico, acompañado de un zumbido continuo, monótono. El ambiente está extrañamente cargado de energía, erizando el vello de vuestra piel, que se tensa y humedece con miles de diminutas gotas de agua oscura que provocan un ligero quemazón, lluvia aceda que comienza a precipitarse desde la bóveda gris tormentosa que se cierra sobre vuestras cabezas como la tapa de un ataúd. El cabello en vuestros cráneos parece endurecerse, encrespándose y tornándose pajizo; y el metal de vuestras armas vibra y escupe chispas azuladas que estallan en ascuas diminutas, chisporroteando al tocar el fango, que trepida igualmente, acompasado por el latido acelerado de vuestros corazones, sincopado por las titubeantes pisadas del grupo.

De súbito, los paños nublosos se desvanecen como por ensalmo, descubriendo una espiral negra radiante que se eleva desde el centro de la torre truncada y que descansa sobre una loma de piedra bruna como rescoldo de carbón. El cristal de xion negro emite pulsos de luz violácea que tiñen la tierra oscura en derredor de un tono amoratado.

Esta es la Torre de Sragonaz, con su espiral de xion negro sobresaliendo de la estructura de piedra. En realidad es una Torre de Fulgor empleada por los Peregrinos para

experimentos oscuros en su otrora fortaleza de Zioz y cuyo xion mutó hace milenios fruto de los experimentos nigrománticos de la Trinidad Negra, que llegó poco después de la partida de los Peregrinos. Sin duda, las constantes rasgaduras de los paños interdimensionales con la Dimensión Oscura, provocadas por las invocaciones de los nefandos hermanos, terminaron de malograr el mineral de xion, pues así de intensa es la energía negativa que emana de estos portales arcanos. Hoy día la energía de la torre es un canalizador fabuloso para las artes oscuras, potenciando sus efectos de manera prodigiosa. Y es por ello que, tras muchos años de ausencia, Zoriz-Zincir ha regresado con la intención de provocar nuevamente, y puede que definitivamente, el caos total en Voldor.

Zoriz-Zincir no es un Peregrino, tampoco un humano, ni pertenece a ninguna otra raza oriunda de Voldor. Ni tan siquiera su origen, que se remonta milenios atrás, tiene que ver con nuestro mundo, pues Zoriz-Zincir es un *zxauuaxz* procedente del semiplano de Skilon, de los que apenas quedan unos pocos individuos dispersos por sus entretelas dimensionales, ya que su hogar fue arrasado y conquistado por el Imperio Interplanario Rastilon siglos atrás. Y hénenos aquí la razón fundamental que ha propiciado el retorno de Zoriz-Zincir, el último de los *zxauuaxz*, desterrado en los Planetoides Veluztrix interdimensionales, pues su pretensión no es otra que conseguir fragmentar el extraño xion negro mutado de Sragonaz, preñado de energía negativa primordial, para emplearlo en un legendario artefacto, el Destructor de Mundos, para así borrar de la faz de Skilon a los insidiosos rastilones invasores, recuperar su hogar ancestral en las Piscinas Primigenias de Puura-Skilon y devolver a la vida a sus dos hermanos en el proceso, cuyas entidades preternaturales se encuentran presas



en los Orbes de Ataraxia imperiales. Una vez reunida la Trinidad Negra nadie volvería a estar seguro...

Hoy, la torre es una fortaleza custodiada por los servidores de Zoriz, ocupado en concluir los últimos preparativos de cara a comenzar el complejo y peligroso proceso de fragmentación del xion de la Torre de Fulgor. Los personajes deberán apresurarse para desbaratar los planes perversos del nigromante o las consecuencias serán nefastas para todo Voldor.

Puertas. Salvo excepciones, las puertas de la torre están construidas con hierro y acero y tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Grande. Aunque pueden atrancarse, estarán abiertas salvo que se indique lo contrario. Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 21) o rompiéndolas (CA 19, 45 PG de daño contundente).

Iluminación. La visión en la oscuridad de sus habitantes hace que no sea necesaria ningún tipo de iluminación en la torre. Salvo que se especifique otra cosa, todas las salas están en oscuridad, aunque cualquier maquinaria de xion provoca un halo de luz tenue en la sala.

A. PUERTAS DE ACCESO

El edificio anexo a la Torre de Fulgor está construido en un extraño material gris que no presenta fisuras ni grietas en su superficie, lisa y suave como la piel de una cría de espumario. No hay techumbre propiamente dicha, pues la parte superior de la construcción presenta las mismas características y materiales que sus muros. La edificación carece de ventanas, oquedades u otras aberturas. Cuando los aventureros alcancen las puertas dobles, podremos leer o parafrasear este fragmento:

Las paredes lisas de esta extraña construcción desprenden un frío preternatural. Tal es la diferencia de temperatura entre los paños murales y el exterior que enormes gotas de condensación recorren los muros pulidos, bailando en un extraño zigzag al son vibrante de los pulsos de energía que emanan de la edificación.

Una puerta doble fabricada con un metal de color rojizo parece ser el único acceso al recinto. La misma muestra unos símbolos extraños que brillan con una tonalidad gualda. Cada tres o cuatro segundos, unos diminutos haces relampagueantes de energía azul recorren su superficie.

Trampa. Acceder a través de las puertas no es tarea fácil, ya que están protegidas por una custodia mágica, una trampa mortal capaz de desintegrar a los incautos que intenten abrirlas sin tomar las debidas precauciones. Aquellos que toquen la puerta recibirán una descarga energética que provocará 10d10 puntos de daño por fuerza si fallan una tirada de Destreza (CD 17). Si este daño reduce sus puntos de golpe a 0, la trampa se desactiva. Por si fuera poco, una vez descargada, volverá a recargarse automáticamente en 1d6 asaltos, aparte de desencadenar una alarma en el interior del edificio que alertará de la presencia de intrusos. 2d4+1 automatrones esqueléticos se presentarán pocos minutos después de sonar dicha alarma (ver «Cámara de los Esqueletos»). Además, hay un 30 % de posibilidades de encontrarse con los automatrones cuando los personajes comiencen a explorar las diversas salas del complejo.

Ver las descargas mágicas y las quemaduras en la apertura de la puerta tiene una CD 16. Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, como *Detectar magia*, revela un aura de magia de transmutación alrededor de la misma. No obstante, es posible forzar la puerta, siempre que antes se lance sobre ella un conjuro de *Disipar magia* (CD 15) y otro de *Abrir cerradura*, que anulará durante al menos 10 minutos el

conjuro de *Cerradura arcana* dispuesto sobre el portón. Aunque se consiguiera abrir la puerta mediante este método la alarma se desencadenaría de igual modo, poniendo sobre aviso a los ocupantes.

Hay otra manera de abrir esta puerta, empero algo más expeditiva, y no es otra que empleando la espingarda rastilona hallada en el Templo Olvidado. Una descarga del arma abrirá las puertas de par en par, aunque también iniciará la alarma.

Como se puede observar en el mapa, a la derecha del umbral de las puertas de acceso hay una entrada secreta que resulta muy compleja de detectar (Percepción a CD 22), dada la insólita estructura sin fisuras de la construcción. Esta da acceso a la Cámara Arsenal (sala B), con una puerta de salida dotada de cerradura cuya llave pueden encontrarse entre las pertenencias del cadáver que descansa en una de las pequeñas grutas de la Angostura Neblinosa de la Marisma de Eschurioz.

Si los personajes logran traspasar el umbral de acceso al complejo descubrirán un corredor en semicírculo a izquierda y derecha. Justo enfrente de la puerta hay un nicho vertical donde descansa una estatua metálica sobre un pedestal de obsidiana, iluminado por la leve luz solar que se filtra a través de una claraboya en el techo (en caso de que los jugadores accedan a la torre durante el día). En realidad se trata de un gólem de corazón de xion (ver «Bestiario»). Este gólem está activo y actuará contra todo aquel que haya forzado con violencia la puerta y trate de avanzar por el pasillo.

B. CÁMARA DEL ARSENAL

Las paredes de esta habitación están ocupadas por panoplias de madera tiznada de negro y grasa donde se almacenan gran cantidad de armas de todo tipo. Una lámpara de cristal verdoso pende del centro de la cámara, alimentada por una extraña energía canalizada a través de un tubo de vítreo soplado que refulge con los impulsos eléctricos que recorren su interior.

En esta cámara se guardan armas y otros pertrechos empleados por los actuales ocupantes de la construcción, todas ellas de excelente factura. Pueden encontrarse espadas y mandobles, hachas de batalla, lanzas y escudos. Además hay una caja fuerte que solo es posible abrir con herramientas de ladrón, con una tirada de Destreza (Herramientas de Ladrón) a CD 15, o bien con conjuros al uso o cualquier otra manera a discreción del director de juego. En un rincón se guardan otros objetos valiosos, incluyendo dos granadas de pirogel arcana, un pistolete de impulsos de energía negativa y una poderosa arma procedente de los Polvorines Volusianos de Skilon que emplea tecnología zxauuaxz, hoy ya prácticamente olvidada.

Emplear esta tecnología tan avanzada, especialmente el pistolete de impulsos volusiano, requerirá una tirada de Inteligencia (Arcanos), cuyos efectos se recogen en la siguiente tabla.

Chequeo de Inteligencia (Arcanos)	Resultado
9 o menos	Se produce una descarga accidental del arma con un 20% de posibilidades de alcanzar al propio usuario u otro individuo próximo. El próximo chequeo de Inteligencia (Arcanos) se producirá con desventaja
10-14	Fallo
15-19	Éxito
20 o más	Éxito, el siguiente chequeo de Inteligencia (Arcanos) se llevará a cabo con ventaja

Como ya hemos comentado, para entrar en esta cámara es preciso contar con la llave de bronce que podemos encontrar en el cadáver de la Angostura Neblinosa o bien forzar la puerta por otros métodos.

C. CÁMARA DEL PORTAL PLANARIO

Esta cámara parece truncada, dividida por sendos paneles luminosos que separan el espacio abierto, existiendo un umbral oscuro que titila cubierto por una cortina radiante y que emite pulsos fluorescentes. Esta es la cámara del Portal Planario, un artefacto gigantesco instalado aquí por Zoriz.

Cuando los personajes entren en esta sala, podremos parafrasear el siguiente apartado:

Esta gran cámara se mantiene casi en penumbra, solo alumbrada fantasmagóricamente por la luz violácea que emana de un umbral rectangular practicado entre dos lienzos de pared que dividen el espacio. A izquierda y derecha de este portal luminoso los muros se muestran ahitos de extrañas cajoneras metálicas de metal bruñido, dispuestas con docenas de lucecitas multicolores que se apagan y encienden siguiendo un patrón aleatorio. Hay también un peculiar cristal verde, donde aparecen y desaparecen extraños símbolos y números.

El techo de la cámara está abovedado y, en él, se ha dibujado, cual primoroso fresco, un mapa celeste nocturno mostrando la ubicación de las estrellas conocidas, así como muchas otras que resultan ignotas.

Las cajas con luces parpadeantes son en realidad paneles de control y botoneras para el manejo del artefacto; así como el «cristal verde» es la pantalla de una consola. El techo muestra un perfecto mapa estelar, con sistemas y subsistemas desconocidos incluso para los más sabios astrónomos mida. Alguien que investigue la consola durante varios minutos puede realizar una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 20 para comprender remotamente de que se trata. También podemos observar en las paredes minuiciosos murales, donde podemos admirar una interpretación fantástica de la ordenación de los diferentes planos de existencia del multiverso, con sus entrepaños transitorios, semiplanos (muchos de ellos desconocidos para los personajes), planos y conexiones interplanarias.

Manejar este artefacto es algo extremadamente complejo para todo aquel no familiarizado con este y, además, muy peligroso. Primero hay que introducir las coordenadas de viaje en la consola empleando los paneles de control (Inteligencia (Arcanos) CD 25), y luego penetrar en el umbral luminoso, momento en el que, si la máquina ha sido configurada de manera adecuada, todos los seres que atraviesen el portal luminoso serán teletransportados a la ubicación seleccionada, generalmente un anillo de teletransporte ligado al Portal Planario. Ahora mismo el artefacto está dispuesto para que todo aquel lo suficientemente estúpido para traspasarlo sin tomar las debidas precauciones sea llevado al semiplano Skilon de inmediato, concretamente a las Planicies Incoloras de Ug'gU. No hay vuelta posible desde dicha ubicación, así que todo aquel teletransportado a Skilon habrá visto sus días en Voldor alcanzar su triste final, quedando atrapado en esa atmósfera venenosa que no tardará en aniquilar a los recién llegados. O puede que, a discreción del director de juego, sea esta una oportunidad para iniciar una épica aventura interplanaria, pero es esa otra historia que podrá contarse en otro momento y lugar...

Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, como *Detectar magia*, revela una fuerte aura de magia de conjuración alrededor del Portal Planario. Superar una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 22 permite descubrir algunos patrones mágicos relacionados con el viaje planar.

No hay ninguna otra criatura en esta sala, porque el Portal Planario es ya de por sí un ominoso adversario, y es posible que algún aventurero quede atrapado en Skilon. Es más, apostaríamos que será así, pues conocemos bien la naturaleza de por sí curiosa y algo alocada de la mayor parte de los jugadores y contamos con ella para fastidiarles la existencia, que es de lo que se trata, en definitiva: proveerles de retos a la altura de su audacia... o atolondramiento. Huelga decir que nadie, excepto Zoriz, es capaz de manipular la máquina. Aun así, el director de juego puede permitir algún extraño plan que los personajes pudieran idear para trastear con el Portal, pues nada hay más imprevisible que estos.

D. CÁMARA DE LOS ESQUELETOS

Aquí descansan los automatrones esqueleto que hacen las veces de guardias de la torre, creados por el propio Zoriz para tal fin.

Toda la sala aparece atestada de figuras humanoides que descansan sobre círculos metálicos en el suelo. Rayos de energía viajan desde los mismos hasta el caparazón central de estos artilugios mecánicos, compuesto por dos placas pectorales separadas por una estrecha rendija por la que escapa un resplandor luminoso de color anaranjado y que pulsa acompasando las descargas de energía que brotan de las placas bruñidas del soldado.

En esta cámara son almacenados los automatrones esqueleto, constructos mecánicos diseñados por el propio Zoriz y que hacen las veces de fieles guardianes del lugar. Estos ingenios son alimentados por la energía xiónica que emana de la Torre de Fulgor al posicionarse sobre las placas de metal

PISTOLETE VOLUSIANO

Arma (arma de los Peregrinos), rara

El pistolete volusiano de energía negativa pesa 6 libras y se requieren ambas manos para su manejo, con un rango efectivo de 40/120 pies. Sus disparos producen 4d8 puntos de daño necrótico. El arma posee un cargador incorporado con capacidad para seis disparos.

GRANADA DE PIROGEL

Arma (arma de los Peregrinos), rara

Las granadas de pirogel arcano pesan 1,5 libras y contienen una carga de jalea inflamable mística que explota al ser lanzada contra un objetivo. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 15: si fallan, reciben 4d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.

El fuego se propaga en las esquinas e incinera los objetos inflamables que se encuentren en el área, así como los que transporten o lleven puestos los personajes. Las granadas de pirogel son fabricadas por los mida empleando tecnología de los Peregrinos.

Nombre	Daño	Peso	Propiedades
Pistolete volusiano	4d8 necrótico	6 lb	Munición (distancia 40/120), de carga, dos manos.
Granada de pirogel	4d6 fuego en un radio de 5 pies	1,5 lb	Arrojadiza (alcance 20/60).

energizadas conectadas con el acumulador xiónico que existe en la sala anexa (sala E).

En la cámara podremos encontrar en todo momento no menos de $2d6+1$ automatrónes esqueleto recargándose sobre un total de 30 bases metálicas de carga xiónica. Los esqueletos se animarán y atacarán a todo aquel que penetre en esta ubicación.

E. CÁMARA DEL ACUMULADOR XIÓNICO

En esta estancia podemos encontrar el acumulador de xion, la máquina que alimenta las placas de recarga de los automatrónes en la sala anexa. Originalmente, esta estancia hacía las veces de letrina, y aún se pueden observar los urinarios practicados en el suelo, en la pared opuesta a la entrada, así como hornacinas y grifos y conducciones de agua.

Un extraño artefacto mecánico ocupa la parte central de esta cámara, cuyas paredes están forradas con un material ferroso parecido al plomo. La máquina posee incontables receptáculos vítreos dentro de los cuales chisporrotean centellas de energía que se arremolinan formando minúsculos torbellinos resplandecientes en tonalidades áureas. Unos cables metálicos gruesos como el antebrazo de un enano sobresalen de un aplique practicado en su techo, conectado al artefacto mediante horquillas aisladas por gruesos anillos de vidrio soplado. La temperatura en esta habitación es sobrenaturalmente fría, casi gélida.

En la esquina superior derecha, en el extremo opuesto a la puerta de acceso a la sala, podéis ver una esfera vidriada contenida en el interior de una jaula dorada. El frío parece emanar de este extraño objeto.

El acumulador xiónico genera mucho calor al funcionar, de ahí que Zoriz instalara un curioso dispositivo para contrarrestarlo, enfriando la estancia de la maquinaria. Se trata de dos guardianes espectrales aprisionados en una esfera arcana, cuya presencia genera un frío sobrenatural más que suficiente para refrigerar el lugar. Es posible que los jugadores decidan manipular la esfera, aunque primero tendrán que forzar la jaula, que dispone de una cerradura que requiere una prueba de Destreza (Herramientas de Ladrón) a CD 15. Esto es muy peligroso, porque el receptáculo mágico que retiene a las entidades espectrales es delicado, y un mero golpe puede romperlo. Cabe añadir que las criaturas no muertas contenidas en la esfera son de origen extraplanario, concretamente de la raza medusoide G'kisz, originaria del hidro-semiplano Z'iytex, anexo al Sistema Skilon-Aurctora y nexo de unión entre el plano interior elemental acuático y los demás semiplanos flotantes.

F. TALLER DE REPARACIÓN

Es aquí donde se realizan las reparaciones sobre los automatrónes esqueleto. Generalmente los arreglos o modificaciones son realizados por el sirviente de Zoriz, un terrorífico engendro mecánico animado cuyo nombre es Uzxtron.

La habitación en la que os encontráis está atestada de herramientas y bancos de trabajo sobre los que se despliegan piezas diversas, así como partes que podéis identificar como propias de los automatrónes esqueléticos. Del techo penden orbes luminosos conectados a cables vítreos a cuyo través se puede atisbar el fulgor eléctrico de los flujos de energía xiónica pura.

Criaturas. Hay un 25 % de posibilidades de encontrar a Uzxtron en esta sala trabajando en reparaciones varias. Tratará de enfrentar a los aventureros, pero a la menor complicación utilizará su conjuro de Puerta dimensional para escapar directamente hasta el propio Zoriz-Zincir en la sala K.

Tesoro. A simple vista, nada hay aquí que pueda resultar de interés para los jugadores a excepción de las cientos de

herramientas y algunas piezas metálicas, así como las diversas partes deterioradas de los automatrónes. Si los personajes rebuscan concienzudamente, podrán encontrar ocho espadas largas de xion forjado en buen estado. Además, bajo un montón de chatarra es posible encontrar un pequeño cubo de batería de xion de luz anaranjada cuyo valor es muy elevado.

G. COCINA

Os encontráis en la cocina del complejo, aunque parece ser que esta instalación no se ha usado en siglos, pues una gran pátina de polvo y telarañas cubren los hogares y hornos. Desperdigados por el suelo hay montones de piezas de menaje: platos rotos, ollas de hojalata, pucheros y calderos, cubertería, vasos de loza y tazones de madera, jarras, escudillas y cientos de utensilios de cocina. También hay unas pocas mesas redondas y taburetes desvencijados.

No hay aquí nada de interés para los jugadores.

H. LAVATORIOS Y DESPENSAS FRIGORÍFICAS

Esta cámara alargada dispone, en una de sus paredes, de varios caños de hierro por los que fluye un chorro constante de agua, que es recogida en una pileta de piedra gruesa en el suelo. También se pueden observar unas cuantas alacenas y aparadores, así como unos extraños cajones que parecen estar fríos al tacto. Orbes luminosos penden del techo arrojando una luz cálida artificial sobre el lugar.

Nada hay aquí de especial relevancia. Los cajones fríos al tacto son en realidad un trasunto de fresqueras frigoríficas energizadas por impulsos de energía negativa, notoria por su poder helador. Cada uno de estos dispositivos cuenta con tubos rellenos de plasma de energía negativa. Los orbes luminosos son alimentados por el fluido xiónico del sistema de canalización con el que cuentan todas las estancias de este complejo.

El agua que emana de los caños es potable, fresca y reconstituyente. Un buen lugar para rellenar las cantimploras e incluso asearse.

I. ALMACÉN

A todas luces, os encontráis en un almacén. Hay cajas de madera polvorientas desperdigadas por doquier, así como armarios metálicos, arcones y estantes repletos de todo tipo de cachivaches.

Si los jugadores rebuscan entre las cajas con detenimiento y superan una tirada de Inteligencia (Investigación) a CD 15, descubrirán bajo ellas una trampilla que conduce a un túnel subterráneo de escape. Este corredor desemboca, casi una milla después, en un complejo subterráneo que termina conectando con un embarcadero de un canal navegable de Vajra.

Tesoro. Además, tras rebuscar entre las cajas y herramientas, los aventureros pueden encontrar:

- Un tarro de barro esmaltado con una pátina de color encarnado sellado con lacre, conteniendo $1d4+1$ dosis de pomada restabilizante (**El Resurgir del Dragón**, página 301). Como acción, se puede tragar o aplicar sobre la piel una dosis de esta crema mágica. La criatura que la recibe recupera $2d8+2$ puntos de golpe, deja de estar envenenada y se cura de cualquier enfermedad. También podemos encontrar aquí un tarro de pegamento soberano (**El Resurgir del Dragón**, página 297).
- Entre todas las herramientas presentes en este almacén podremos conformar sin muchos problemas un kit de herramientas de constructor, herrero, carpintero, soplador de vidrio y tallador de madera, así como suministros

para alquimia, incluyendo matraces, tubos vítreos y otros muchos cachivaches y artilugios: poleas, garfios, polipastos, tornillería, clavos, cuerdas, cables, etc.

J. CÁMARA SECRETA DE ZORIZ

A esta antecámara oculta se accede por una entrada secreta muy difícil de localizar, pues solamente se podría mediante una prueba de Sabiduría (Percepción) a CD 18. Dentro podemos encontrar la filacteria de Zoriz, un tesseracto de xion violeta primigenio flotando en el interior de una hornacina de espectracristal.

Este objeto está protegido por una poderosa trampa mágica de esfera de aniquilación (**El Resurgir del Dragón**, página 289). Cuando la trampa es activada, una sección de suelo justo frente a la hornacina queda abierta por medio de una trampilla, descubriendo un foso en cuyo fondo se pone en marcha la esfera de aniquilación. El foso tiene 2 pies de diámetro y es más o menos circular. Ningún sonido surge del mismo, ninguna luz puede iluminar su interior y cualquier cosa que entre en él se destruye inmediatamente. Superar una prueba de Inteligencia (Arcanos) a CD 16 revela que la boca contiene una esfera de aniquilación que no se puede controlar ni mover. La esfera destruye toda la materia por la que pasa y que pase por ella. Los artefactos son la única excepción: a menos que un artefacto sea susceptible de recibir daño de una esfera de aniquilación, pasa por ella ileso. Cualquier otra cosa o criatura que toque la esfera pero que no sea tragada completamente y destruida recibe 4d10 puntos de daño por fuerza.

Sobre un soporte de madera labrada descansa una armadura completa. Se trata de una armadura de placas +2. También encontramos una caja de oro valorada en 450 po que contiene cuatro cristales de xion de diferentes colores con un valor total de 5000 po cada uno.

Por último, puede encontrarse un ajado y pesado libro sin ningún título que contiene los esquemas técnicos del taladro perforador que Zoriz ha construido y está utilizando en la sala K. Este *Manual del Taladro de Xion* requiere saber la lengua de los Peregrinos y, al menos, cuatro horas de estudio en profundidad para intentar comprenderlo. Si se consigue, el lector puede realizar una tirada de Inteligencia (Arcanos) y obtener el siguiente conocimiento:

- **CD 10.** El manual contiene los planos de una compleja maquinaria arcana diseñada para fragmentar cristal de xion y almacenarlo para otros usos.
- **CD 15.** La máquina se compone de algunos elementos desconocidos en Voldor, aunque su estructura principal parece vulnerable a los desequilibrios de energía radiante que alimenta el xion.
- **CD 20.** El núcleo de la misma es algo llamado «diamantino de ixtronita purificada», difícil de obtener y absolutamente indispensable. Un aventurero que haya comprendido esto tiene ventaja en sus tiradas de ataque contra la máquina durante el combate en la sala K.

Una segunda puerta secreta, Sabiduría (Percepción) a CD 20, que comunica al exterior y que únicamente puede activarse desde el interior de la cámara, permitiría a Zoriz escapar a los marjales en caso de apuro.

K. LA TORRE DE FULGOR

Esta es la parte central y más relevante del complejo, pues aquí se encuentra la base de la Torre de Fulgor de Sragonaz, así como el artefacto perforador que Zoriz ha ideado para

fragmentar el cristal de xion, empleando un huso de foramen labrado desde un diamantino de ixtronita purificada. Encontraremos en este lugar, la mayor parte del tiempo, al propio Zoriz-Zincir y a su fiel sirviente, Uzxtron, quizás incluso más peligroso que el propio liche.

Podemos leer el siguiente párrafo cuando alcancemos este lugar:



Justo en el centro de esta enorme sala circular se erige, poderoso, el cristal de xion negro que conforma la legendaria Torre de Fulgor de Sragonaz, apoyado sobre un pedestal de roca morada reforzado por tirantes de metal cromado que se enroscan alrededor del colosal vítreo. El xion se aguza según gana altura hasta sobrepasar la cúpula que cierra la cámara por una gran abertura cenital.

Alrededor del pedestal sobre el que se asienta el xion se ha instalado una gran cantidad de maquinaria extraña, destacando un artificio que se asemeja a un taladro ciclópeo cuyo vértice apunta al corazón del vítreo. Alrededor de estos chismes se mueven dos de las más terribles criaturas que podáis haber visto en el curso de vuestras muchas desventuras.

La proximidad con el xion negro provoca toda suerte de efectos nefastos. Para empezar, los personajes que se acerquen deben realizar una tirada de salvación de Constitución a CD 15 para no quedar aturridos durante 1d6 rondas. La cantidad de energía contenida en la sala también puede afectar a los conjuros y efectos arcanos de los objetos mágicos que porten los aventureros. Así pues, hay un 25 % de posibilidades de que un conjuro o poder mágico falle al ser lanzado, aunque esto no afecta a Zoriz, pues él conoce los entresijos de la maquinaria. Y, por si fuera poco, cualquier criatura que muera en presencia del xion negro revivirá convertido en muerto viviente al poco de expirar. De la misma manera, todas las criaturas no muertas aquí presentes no pueden ser expulsadas.

Zoriz y Uzxttron se encuentran aquí, y puede que alguna otra criatura, a discreción del director de juego. De cómo los jugadores planteen este encuentro crucial depende el futuro de toda la región de Nechizar y, por ende, de Voldor. La forma más fácil y sensata de concluir con éxito esta epopeya no es otra que destruir el taladro fragmentador, concentrando los ataques en el mismo. Obviamente, Zoriz y Uzxttron no se mostrarán muy contentos con el hecho de que alguien intente destruir sus armatostes mecánicos y harán todo lo posible para evitarlo, incluso intentarán negociar con los aventureros y manipularlos, sumándolos a su causa si fuera necesario, algo que ofrece posibilidades de roleo que no podemos despreciar y que pueden redefinir todo el escenario de campaña. Sea como fuere, intentar atacar directamente a tan poderosos adversarios obviando la maquinaria será un tremendo error, pues juntos son casi imparables. Así que, como explicábamos antes, lo más juicioso sería concentrarse en destruir la maquinaria encajando los golpes de los villanos lo mejor que se pueda para, una vez que esta quede inservible, tratar de escapar para vivir otro día.

Cualquier aventurero que observe la maquinaria puede realizar una tirada de Inteligencia (Arcanos) para tratar de conocer su función y cómo detenerla.

CONCLUSIONES

El regreso de los aventureros a Nechizar puede variar considerablemente en función de lo ocurrido en el interior de la torre, aunque el simple hecho de intentarlo y volver para informar será suficiente para ganarse el agradecimiento de Zul'Sor, que buscará un nuevo plan para salvar la torre antes de que sea tarde.

Si los aventureros han logrado destruir la maquinaria y poner fin a la amenaza, serán recibidos como héroes por el mismísimo Duque de Nechizar, que les hará entrega de su

- **CD 10.** La maquinaria parece perforar el xion negro de la torre.
- **CD 15.** La maquinaria fragmenta el xion de la torre de manera violenta, y con toda probabilidad terminará provocando una explosión arcana capaz de arrasarlo toda la región.
- **CD 18.** La compleja máquina que despedaza el xion de la torre lo hace empleando un huso de foramen labrado con un extraño material diamantino que parece formar una pieza clave en su estructura.

La maquinaria de fragmentación tiene una CA de 20, 100 puntos de golpe (inmunes al veneno y al daño psíquico, resistente a daño cortante y perforante, y vulnerable al daño radiante). La máquina se encuentra a estas alturas prácticamente fusionada con la estructura de la torre, y su destrucción amenazaría la cohesión de la sala y de parte de la propia estructura. A medida que la maquinaria pierda puntos de golpe la sala sufrirá temblores y las energías arcanas amenazarán con descontrolarse.

Cuando la máquina sea completamente destruida, las probabilidades de fallo de conjuro cesan, pero se desencadenan una serie de explosiones que obliga a todas las criaturas en la sala a realizar una tirada de salvación de Destreza a CD 16 o sufrir 6d6 puntos de daño eléctrico, puesto que también explota el huso de ixxttronita.

Una vez destruida, la torre amenazará con venirse abajo durante varios minutos, aunque finalmente se mantendrá en pie en su mayoría, aun con un enorme agujero en su perfil. Zoriz y Uzxttron, al ver arruinada su maquinaria, no dudarán en escapar de allí para no arriesgarse a quedar sepultados, pues sin otro huso de ixxttronita no pueden reparar el taladro fragmentador. Utilizarán sus conjuros de *Puerta dimensional* para alcanzar el Portal Planario y escapar por él o por cualquier otro método.

L. CAPILLAS ACCESORIAS

Estas capillas están cubiertas por gruesos cortinajes de terciopelo oscuro. En ellas hay, dispuestas sobre el solado, superficies metálicas de carga conectadas a los acumuladores xiónicos. Estas superficies de recarga son empleadas por Zoriz y Uzxttron. Cuando los personajes entren a la sala K es posible que uno u otro, o quizás ambos, estén en una de estas capillas descansando, apareciendo sorpresivamente para horror de los aventureros.

En unas de estas capillas hay un incorpóreo de xion (ver «Bestiario»), una terrorífica criatura no muerta mutada por la presencia del xion negro de Sragonaz y creada originalmente por Zoriz. Aparece como una mortaja negra que flota siniestramente sobre el suelo y de la que solo sobresalen unas manos esqueléticas requemadas que brillan con una tonalidad azulada.

recompensa y el título de «Insignes de Nechizar». Tras la destrucción de la maquinaria, la torre mostrará un gran agujero en uno de sus laterales, pero continuará funcionando y proveyendo energía a la ciudad durante mucho tiempo. Aunque esta energía se verá disminuida por lo ocurrido, será suficiente para mantener los principales ingenios del ducado.

Por su parte, Zoriz-Zincir y Uzxttron, suponiendo que hayan sobrevivido, harán todo lo posible para volver al semiplano Skilon y resolver sus problemas con otros métodos,

o quizás con la cantidad de xion negro que hayan logrado trasladar antes de ver frustrados sus planes. Sin duda estarán encolerizados por lo ocurrido y tramarán nuevos planes para vengarse de los habitantes de Voldor, aunque esta vez serán más cautos, dadas las sorprendentes capacidades de los aventureros. En caso de haber muerto, Zoriz se reencarnará gracias a su filacteria en pocos días y retomará sus planes tratando de llamar la atención lo menos posible, llevándose la filacteria con él. Si esta ha sido destruida, el liche centrará todos sus esfuerzos en fabricar una nueva antes de marchar para evitar desaparecer para siempre. Si los aventureros lograsen la heroicidad de acabar con el liche y su filacteria, habrán puesto fin a una gran amenaza para el futuro de Voldor.

Respecto a los objetos más exóticos que los aventureros hayan podido reunir en sus aventuras, como la filacteria de Zoriz-Zincir o el *Manual del Taladro de Xion*, los interesados en comprarlos se contarán por decenas. Poderosas facciones como la Compañía Comercial de Movaris Vernamin, la Cábala de la Armonía Celeste o los sabios mida pujarán por semejantes tesoros y estarán dispuestos a pagar grandes sumas o a realizar todo tipo de favores. Otros muchos, como el Duque de Nechizar, verán una gran irresponsabilidad en esta venta y tratarán de evitarlo a toda costa. Ten en cuenta que, si Zoriz ha muerto en algún momento de la aventura, se reencarnará junto a su filacteria en unos días si esta no ha sido destruida, pudiendo causar enormes estragos antes de escapar de Voldor.

RECOMPENSAS

Puntos de experiencia

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídelo por la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide por la cantidad de personajes presentes en la aventura. Si no deseas utilizar el sistema de experiencia, los aventureros deberán alcanzar el nivel 11 al finalizar la aventura.

Enemigo	PX
Vadnazgor	5900
Bruma vampírica	3900
Pudín negro	1100
Serpiente mocasín negra gigante	200
Mosquitos gigantes	100
Kurgiak	5900
Octópoda dimensional	3900
Caimán gigante	1800
Libélula gigante	450
Enjambre de pirañas	200
Guerrero sedet-sebek	700
Guerrero batrazio	450
Fuegos fatuos	450
Hongo violáceo de los marjales	450
Árbol de vainas clonadoras	3900
Zombi vegetal	200
Froghemoth	7200
Boldumsaz, Señor del Sumidero	11 500
Guerrero Laxgoztoz	700
Gólem de corazón de xion	8400
Automatrón esqueleto	700
Guardián espectral	3900
Incorpóreo de xion negro	5900
Uzxtron	10 000
Zoriz-Zincir	13 000

Objetivo	PX
Obtener la filacteria de Zoriz-Zincir	5000
Destruir la filacteria de Zoriz-Zincir	5000
Destruir la máquina de fragmentación	10 000

Tesoros

A continuación se indica el valor de las recompensas ofrecidas a los aventureros. Si lo desean, los aventureros pueden vender los objetos obtenidos durante la misión por las siguientes cantidades de dinero.

Tesoro	Piezas de oro
Salvar la Torre de Fulgor	10 000
Poción de veneno	100
Daga +2	4500
Espingarda xiónica rastilona	12 000
Cargadores de xion compacto azul	1500
Espada larga de xion forjado	350
Cubo batería de xion esencial naranja	1000
Pegamento soberano	8000
Pistolete volusiano	2500
Granada de pirogel	1000
La filacteria de Zoriz-Zincir	20 000
Manual del Taladro de Xion	5000

Y a continuación...

Tras salvar a Nechizar de su aciago destino y derrotar, de una manera u otra, a Zoriz-Zincir, los aventureros serán considerados como héroes y no serán pocas las facciones que reclamen su ayuda en próximos eventos. Su influencia dejará una huella en todo el mundo y por ello deberán elegir con sabiduría a quién ayudan, pues se acercan guerras, desastres y amenazas que pondrán en jaque el destino de Voldor y los héroes requerirán de aliados para hacer frente a estas amenazas.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Uzzun de Vadnazgor

Aberración Mediana, legal neutral

Vadnazgor es un remedo astuto y calculador. Jamás pierde los nervios, ni se altera, ni toma decisiones apresuradas o a la ligera. Ha vivido incontables aventuras y explorado ignotos rincones, lo que le ha permitido adquirir un prolijo conocimiento de la naturaleza humana, así como de los hábitos y maneras de todas las razas que pueblan Voldor. Desde hace siglos sirve a la Trinidad Oscura, de quienes ha aprendido vastos conocimientos nigrománticos.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 104 (16d8+32)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +8, Car +9

Habilidades: Arcanos +12, Engañar +9, Perspicacia +8, Percepción +8

Vulnerabilidades al daño: Radiante

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

Inmunidades al daño: Veneno; necrótico

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, envenenado

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

Idiomas: Común, peregrino, élfico, telepatía 120 pies

Desafío: 10 (5900 PX)

Cambiar de forma. Vadnazgor puede usar su acción para convertirse en un humanoide Pequeño o Mediano que haya visto, o volver a su forma habitual. Sus estadísticas aparte de su tamaño son las mismas en cada forma. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vadnazgor vuelve a su forma original si muere.

Emboscada. En la primera ronda de un combate, Vadnazgor tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que haya sorprendido.

Ataque sorpresa. Si Vadnazgor sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante la primera ronda de combate, el objetivo recibe 14 (4d6) puntos de daño adicional.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros de Vadnazgor es Inteligencia (salvación de conjuro CD 16, +8 al ataque con ataques de conjuro). Vadnazgor puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Luz, Mano de mago, Remendar

3/día cada uno: Falsa vida, Rayo de debilitamiento

1/día cada uno: Lanzar maldición, Miedo, Toque vampírico

Acciones

Multiataque. Vadnazgor realiza dos ataques de espada corta.

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

Leer pensamientos. Vadnazgor lee mágicamente los pensamientos superficiales de una criatura que se encuentre a 60 pies o menos de él. El efecto puede penetrar barreras de hasta 3 pies de madera o tierra, 2 pies de piedra, 2 pulgadas de metal o una lámina delgada de plomo. Mientras

el objetivo se encuentre al alcance, Vadnazgor puede continuar leyendo sus pensamientos, siempre y cuando mantenga la concentración (como si fuera un conjuro). Mientras está leyendo la mente del objetivo, Vadnazgor tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Perspicacia) y de Carisma (Engañar, Intimidación y Persuasión) que haga contra el objetivo.

Bruma vampírica

Aberración Grande, caótica maligna

Estas extrañas y muy poco frecuentes aberraciones son en realidad criaturas extracorpóreas provenientes de otra dimensión. Cuando se manifiestan, aparecen tal como una nube semisólida de color carmesí con una textura similar a espuma. La criatura es incapaz de manipular o emplear objetos sólidos, atacando a sus víctimas mediante hábiles y raudos ataques, rodeando a los incautos mediante jirones brumosos que se adhieren al cuerpo de sus enemigos para drenar su sangre. Las brumas vampíricas son seres inteligentes que poseen su propia lengua y pueden lamentar empleando una voz gutural terrible. Además es capaz de detectar la presencia de criaturas de sangre caliente o fría a millas de distancia. La bruma vampírica puede fundirse con el agua a voluntad, siendo imposible atacarla cuando se sumerge, y generalmente allí escapará cuando se vea superada. Una bruma vampírica jamás atacará a una criatura que porte algún objeto que contenga xion.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10+48)

Velocidad: 0 pies, 50 pies volando (planear), 50 pies nadando.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	10 (0)	16 (+3)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +6

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

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente

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

Idiomas: Entiende común, trykossz y dos idiomas cualesquiera

Desafío: 8 (3900 PX)

Forma de bruma. La bruma vampírica puede detenerse en el espacio de una criatura hostil. Puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pulgada de ancho sin apretujarse.

Acciones

Multiataque. La bruma vampírica realiza tres ataques con sus tentáculos nublares.

Tentáculos nublares. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6+4) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, queda agarrada (escapar CD 15). Hasta que la presa termine, el objetivo queda agarrado y la bruma vampírica no puede usar sus tentáculos sobre otro objetivo. La criatura apresada y recibe 31 (7d8) puntos de daño por necrótico al principio de cada turno de la bruma vampírica. El máximo de puntos de golpe del objetivo se reduce una cantidad igual a los puntos de daño necrótico recibidos.

Serpiente mocasín negra gigante

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 33 (6d8+6)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: -

Desafío: 1 (300 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 14. Si falla recibe 14 (4d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Gangrena espumosa. La mordedura de la serpiente transmite también esta grave enfermedad. Cuando una criatura humanoide es mordida por una criatura que transmite la enfermedad o cuando está en contacto con desperdicios o vísceras contaminados por esta, la criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no infectarse. Un día después de ser infectada, la víctima comienza a sentir escalofríos febriles, quedando parcialmente incapacitada y perdiendo 1d6 puntos de daño necrótico cada cuatro horas. A partir de este estadio de la enfermedad la fiebre será constante, con picos de subida súbitos, presentándose otros síntomas como náuseas, vómitos, tos, heces con sangre, dolores musculares, ictericia, defectos de la coagulación sanguínea, *shock*, insuficiencia renal o hepática, trastornos del sistema nervioso central y, finalmente, el coma y la muerte en tres o cuatro días si no se aplica a la víctima el conjuro *Restablecimiento menor*.

Mosquitos gigantes

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 10 pies, 50 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si falla queda contagiado por la enfermedad de la calentura negra.

Kurgiak

Monstruosidad Grande, no alineada

El kurgiak, también conocido como catoblepas en algunas zonas de Voldor, es una criatura de origen arcano muy extraña y extremadamente peligrosa debido a su ataque de mirada mortal.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d10+80)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Tiradas de salvación: Fue +8

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +5

Sentidos: Visión en la penumbra 60 pies, percepción pasiva 16

Idiomas: -

Desafío: 10 (5900 PX)

Olfato agudizado. El kurgiak tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Hedor pestilente. Cualquier criatura que empiece su turno a 10 pies o menos del kurgiak debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para no quedar envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si tiene éxito en la tirada de salvación, se vuelve inmune al hedor del kurgiak durante 24 horas.

Acciones

Multitaque. El kurgiak realiza dos ataques de garras.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d8+4) puntos de daño cortante.

Rayo mortal (recarga 5-6). El kurgiak puede lanzar un rayo de energía mortal a una criatura que se encuentre a un máximo de 30 pies de distancia. La víctima debe realizar una tirada de Constitución CD 16. Si falla, la criatura recibirá 36 (8d8) puntos de daño necrótico, o mitad de daño si la tirada es exitosa. Si falla por 5 o más, el objetivo impactado por este rayo letal recibirá 36 (8d8) puntos de daño necrótico adicionales. Si el objetivo llega a 0 con este daño, muere.

Octópoda dimensional

Aberración Mediana, legal maligna

Las octópodos dimensionales pasan por ser algunas de las más insidiosas y terroríficas criaturas ahí fuera. Oriundas del plano astral, estas monstruosidades se asemejan a pólipos tentaculares, dotados de largos y poderosos apéndices tentaculares, y una cabeza desproporcionada con ojos de mirada penetrante. Son criaturas de extraordinarias capacidades psiónicas, capaces de subyugar mentalmente a otras criaturas para, a continuación, fusionarse con el cerebro de la víctima, pudiendo manipularla como una marioneta. Además, sus extrañas propiedades mágicas, propias de seres de otros planos, les permiten mimetizarse con el entorno y camuflar su presencia. Cuando viajan al Plano Material lo hacen normalmente en grupos pequeños para poder esconderse en lugares donde el terreno engorroso evita a las posibles víctimas alejarse rápidamente, especialmente bajo el agua, donde las octópodos pueden moverse mucho más rápido.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 105 (14d8+42)

Velocidad: 20 pies, 50 pies nadando, 20 pies volando (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Habilidades: Engañar +6, Percepción +6

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 16

Idiomas: Habla profunda, común, telepatía 120 pies

Desafío: 8 (3900 PX)

Resistencia mágica. La octópoda dimensional tiene ventaja en las tiradas de salvación contra los conjuros y otros efectos mágicos.

Parpadeo. Estas criaturas, cuyo hogar es el plano astral, pueden alterar su fisonomía a voluntad, tornando su materia anatómica en una sustancia traslúcida que deja traspasar la luz y mimetiza a las octópodas casi perfectamente con tu entorno. La octópoda dimensional tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse.

Acciones

Tentáculos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d10+3) puntos de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Pequeña o Mediana, queda agarrada (escapar CD 15) y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no quedar aturdida. Hasta que la presa termine, el objetivo queda agarrado y la octópoda dimensional no puede usar sus tentáculos sobre otro objetivo. El objetivo aturdido debe hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, el efecto aturdidor termina.

Subyugación mental (3/día). La octópoda dimensional elige a una criatura a la que tenga agarrada por sus tentáculos y esté aturdida. Esta criatura es capaz de adherir su enorme y bulbosa cabeza a la de su presa para introducir por sus aberturas auditivas diminutos pedúnculos que llegan a su cerebro, quedando este dominado por la voluntad de la octópoda, que a partir de este momento lo usará como una suerte de marioneta, alimentándose poco a poco de la materia gris.

El objetivo queda hechizado mágicamente por la octópoda dimensional y su puntuación de Inteligencia se reduce en 1d4 cada hora hasta que esta muera o la arranquen de su víctima. La reducción de Inteligencia dura hasta que el objetivo recibe un hechizo de *Restablecimiento mayor* o un efecto similar.

Pulso psiónico (recarga 5-6). Cada criatura que se encuentre en un cono de 60 pies desde la octópoda dimensional debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar aturdida durante 1 minuto. Recibe 36 (8d8) puntos de daño psíquico y, si tiene éxito, la mitad.

Libélula gigante

Bestia Mediana, no alineada

Las libélulas gigantes son depredadores feroces que se encuentran en regiones pantanosas y humedales. Generalmente se muestran como criaturas pacíficas, pero pueden atacar de manera imprevista si se sienten amenazadas. Su armazón quitinoso iridiscente es muy apreciado por su durabilidad y su brillante coloración. Un armazón de libélula gigante intacto y sin daños puede valer hasta 250 po.

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 52 (8d8+16)
Velocidad: 10 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si falla, recibe 14 (4d6) puntos de daño

por veneno y, si tiene éxito, la mitad. Si el daño por veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, este se mantiene estable pero queda envenenado durante 1 día incluso después de recuperar puntos de golpe. Queda paralizado mientras está envenenado de este modo.

Además, un personaje aguijoneado por una libélula de los pantanos tiene un 35 % posibilidades de resultar afectado por la gangrena gaseosa del marjal. Esta enfermedad provoca una reacción que afecta al contorno del lugar afectado por la picadura, produciendo una hora después del ataque excreciones de un líquido fétido, producto de la deposición de la carne necrosada, causando 2d12 de daño necrótico adicional cada 12 horas. Solo es posible interrumpir el daño con un conjuro de *Restablecimiento menor* o amputando la extremidad o zona afectada por la gangrena gaseosa.

Guerrero sedet-sebek

Humanoide Mediano (hombre cocodrilo), legal maligno

Humanoides reptilianos que moran en pantanos y junglas desde tiempos pretéritos, conocidos por su xenofobia, territorialidad y fiera en el campo de batalla. Algo menos primitivos que sus hermanos, los hombres lagarto, los sedet-sebek están totalmente adaptados a su entorno, demostrándose como excelentes rastreadores y cazadores, así como diestros en la fabricación de armas y trampas.

Clase de Armadura: 16 (armadura de cuero tachonado, escudo)
Puntos de golpe: 44 (8d8+8)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	10 (0)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +3
Resistencias al daño: Percepción pasiva 13
Idiomas: Común, sedet-sebek.
Desafío: 3 (700 PX)
Contener la respiración. El hombre cocodrilo puede contener la respiración hasta 30 minutos.

Acciones

Multiataque. Los sedet-sebek realizan dos ataques: uno con su mordisco y otro con un arma cuerpo a cuerpo.

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

Maza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) daño contundente.

Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

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

Guerrero batrazio

Humanoide Mediano (humano), legal maligno

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)
Puntos de golpe: 44 (8d8+8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)

Desafío: 2 (450 PX)

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

Acciones

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

Lengua venenosa. Los batrazios disponen de lenguas inusualmente largas, dotadas de una sustancia venenosa que se encuentra en su saliva y que puede emplear para untar el filo de sus armas o emponzoñar bebidas o alimentos. La víctima debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si falla, recibe 10 (3d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Hongo violáceo de los marjales

Planta Mediana, no alineada

Variedad nechizarí que crece en los marjales del hongo violeta de las cavernas y que ataca a los seres vivos que tiene cerca con sus dañinos zarcillos.

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 38 (7d8+7)

Velocidad: 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	1 (-5)	12 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Inmunidades a estados: Cegado, ensordecido, asustado

Sentidos: Vista ciega 30 pies (ciego más allá de ese radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: -

Desafío: 2 (450 PX)

Apariencia falsa. Mientras el hongo violáceo permanece quieto es indistinguible de un hongo normal.

Acciones

Multiataque. El hongo realiza 1d4+1 ataques de toque putrefacto.

Toque putrefacto. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 15 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (2d6) puntos de daño necrótico.

Árbol de vainas clonadoras

Planta enorme, no alineada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 158 (15d12+60)

Velocidad: 5 pies, 5 pies trepando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	2 (-4)	10 (0)	9 (-1)

Resistencias al daño: Contundente, perforante

Vulnerabilidad al daño: Fuego

Inmunidades a estados: Cegado, ensordecido, agotamiento, asustado.

Sentidos: Vista ciega 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 8 (3900 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El árbol de vainas clonadoras hace dos ataques con sus zarcillos.

Zarcillo. *Arma cuerpo a cuerpo:* +7 para golpear a un objetivo, alcance 15 pies. Si el objetivo es Mediano o de un tamaño menor, queda agarrado (escapar CD 12) y apresado hasta que la presa termine. A principio de cada turno del árbol de vainas clonadoras las criaturas agarradas deben realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para evitar los efectos de la sustancia venenosa que impregna los zarcillos. Si falla quedará sumida en un sopor insoportable, quedando inconsciente durante 12 horas. La criatura se despierta automáticamente si otra criatura realiza una acción para despertarla, aunque sea zarandeándola. Una vez superada la tirada de salvación, el objetivo es inmune al veneno durante las próximas veinticuatro horas.

Clonar. Una vez las víctimas están adormiladas y atrapadas en los zarcillos el árbol comienza a crear una pupa vegetal a su alrededor, cubriéndolas en pocas horas con una especie de vaina. Una vez completa la vaina y endurecida su corteza (algo que ocurre en 1d8+4 horas), la víctima es digerida por los potentes ácidos del árbol. Será capaz entonces de clonar a su presa en la misma vaina, creando un clon vegetal con su mismo aspecto físico pero carente de inteligencia o conciencia. Este clon utiliza los atributos de un zombi vegetal y procederá a defender a la planta, comportándose como una suerte de zombi genérico.

Zombi vegetal

Planta Mediana, neutral

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 40 (4d8+12)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Sab +0

Vulnerabilidad al daño: Fuego

Inmunidades al daño: Veneno y electricidad

Inmunidades a estados: Envenenado, asustado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño perforante.

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

Froghemoth

Bestia Enorme, no alineada

Se trata de una enorme criatura, parecida a un sapo de tamaño descomunal, dotada de cuatro tentáculos y una larga y pegajosa lengua. No está claro si es una monstruosidad oriunda de Voldor, quizás fruto de algún experimento antiguo de objetivo desconocido, o si pertenece a alguna otra dimensión y su presencia es puramente accidental. Su capacidad para respirar tanto fuera como debajo del agua le lleva a habitar lugares húmedos como pantanos o ríos, donde puede esconderse para cazar por sorpresa utilizando su larga lengua para

atrapar a sus víctimas y arrastrarlas bajo el agua hasta que se rinden o se ahogan. Sus ácidos digestivos son capaces de procesar casi cualquier cosa, así que el froghemoth no tiene demasiados reparos en devorar por entero a cualquier criatura que atrape, inventario incluido.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 196 (17d12+85)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Con +9, Sab +5

Habilidades: Sigilo +5

Resistencia al daño: Fuego, electricidad

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: -

Desafío: 11 (7 200 PX)

Anfibio. El froghemoth puede respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. El froghemoth realiza dos ataques con sus tentáculos. Puede cambiar uno de ellos por un mordisco o un ataque de lengua.

Tentáculo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +10 para golpear, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d10+6) puntos de daño contundente. Si el objetivo es Mediano o de un tamaño menor, queda agarrado (escapar CD 16) y apresado hasta que la presa termine. El froghemoth tiene cuatro tentáculos, cada uno de los cuales puede agarrar a un objetivo.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 25 (3d12+6) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 para no ser tragado por el froghemoth. Una criatura tragada está cegada y apresada, tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos de fuera del froghemoth y recibe 14 (4d6) puntos de daño por ácido al principio de cada uno de los turnos del froghemoth.

Si el froghemoth recibe 20 puntos de daño o más en un solo turno de una criatura que esté dentro de él, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 al final de ese turno para no regurgitar a todas las criaturas tragadas, las cuales caen tumbadas en un espacio que se encuentre a 10 pies o menos del froghemoth. Si el froghemoth muere, una criatura tragada deja de estar apresada y puede escapar del cadáver usando 20 pies de movimiento. Sale tumbada.

Lengua. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 30 pies, una criatura. *Impacto:* El objetivo queda agarrado (escapar CD 16). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y tiene desventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza, y el froghemoth no puede usar la lengua sobre otro objetivo. Al inicio de cada uno de sus turnos, el froghemoth atrae hacia sí a cada criatura agarrada hasta 25 pies en línea recta.

Guerrero laxgoztoz

Aberración Mediana, caótica buena

Se trata de una raza creada por los Peregrinos, asemejándose a un crustáceo humanoide. Uno de sus fornidos brazos dispone de una pinza. El cuerpo de la criatura está cubierto por robustas placas quitinosas de color rojizo intenso.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 67 (9d8+27)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +3

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado

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

Idiomas: Entiende el común y habla su propia lengua, una versión del habla profunda.

Desafío: 3 (700 PX)

Anfibio. Los laxgoztoz pueden respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. El laxgoztoz realiza dos ataques cuerpo a cuerpo. Si el laxgoztoz está haciendo presa a una criatura con su pinza, también puede usar su otro brazo para golpearla.

Pinza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Pequeña o Mediana, queda agarrada (escapar CD 14).

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.

Gólem de corazón de xion

Constructo Grande, no alineado

Este masivo constructo metálico tiene la apariencia de una armadura labrada con intrincados motivos ceremoniales. En su coraza frontal muestra un cristal de xion refulgente encastrado.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d10+80)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	8 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Inmunidades al daño: Fuego, veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina

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

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: Entiende Peregrino, pero no puede hablar.

Desafío: 12 (8400 PX)

Absorber fuego. Cuando el gólem queda expuesto a daño por fuego, en lugar de recibir daño recupera tantos puntos de golpe como el daño por fuego infligido.

Absorber luz solar. Cuando el gólem queda expuesto a daño radiante, en lugar de recibir daño recupera tantos puntos de golpe como el daño por relámpago infligido. Además, recarga automáticamente su ataque de *Rayo de energía xiónica*.

Forma inmutable. El gólem es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

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

Armas mágicas. Los ataques de arma del gólem son mágicos.

Acciones

Multiataque. El gólem hace dos ataques de cuerpo a cuerpo, uno de golpetazo y uno con su espada.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 24 (4d8+6) puntos de daño contundente.

Espada. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 24 (4d8+6) puntos de daño cortante.

Rayo de energía xiónica (recarga 5-6). El gólem es capaz de realizar un potente ataque de rayo de energía xiónica desde el cristal de xion engarzado en su pecho. El gólem lanza el rayo en una línea de 120 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, recibe 44 (8d10) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Automatrón esqueleto

Constructo Mediano, no alineado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 39 (6d8+12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	10 (0)	1 (-5)

Inmunidades al daño: Fuego, veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina

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

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

Idiomas: Común

Desafío: 3 (700 PX)

Forma inmutable. El automatrón esqueleto es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

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

Acciones

Multiataque. El automatrón hace dos ataques cuerpo a cuerpo.

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

Lanza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante o 7 (1d8+3) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

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

Núcleo explosivo. La batería xiónica que anima a los automatrónes es muy inestable, de manera que cuando uno de estos ingenios mecánicos es dañado severamente, puede llegar a estallar, produciendo una deflagración. Si el daño hace que los puntos de golpe del automatrón se reduzcan a 0, este debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 5 más el daño recibido. Si falla, todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 10 pies de radio cuyo centro sea el automatrón deben hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 14. Si fallan, reciben 2d8 puntos de daño mágico y, si tienen éxito, la mitad.

Guardián espectral

No muerto Mediano, caótico maligno

La figura de un furibundo ser flota en el interior de la esfera vítreo. Su forma se asemeja a una suerte de medusa gelatinosa

dotada de largos pedúnculos que se agitan furiosamente, como si intentara romper el recipiente que contiene su esencia anímica.

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 119 (14d8+56)

Velocidad: 0 pies, 60 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno y frío

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

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, agarra-do, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente

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

Idiomas: Entiende el común, pero solo puede comunicarse en su idioma natal, el G'kisz

Desafío: 8 (3900 PX)

Movimiento incorpóreo. El espectro puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

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

Acciones

Aura espectral. Cualquier criatura que empiece su turno a 5 pies o menos del espectro debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o recibirá 18 (4d8) puntos de daño de frío que reduce el máximo de puntos de golpe en una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura recibe un conjuro de *Restablecimiento menor*.

Drenar vida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 33 (6d10) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Incorpóreo de xion negro

No muerto Mediano, neutral maligno

Malicioso ser de ultratumba cuyo cuerpo físico lo sustituye toda la maldad que de mortal poseyese en vida. Es temido no solo por su capacidad para drenar la vida, sino también por su poder para esclavizar como espectros las almas de los muertos recientes, así como proyectar desde sus manos rayos de energía negativa.

Clase de Armadura: 17

Puntos de golpe: 136 (16d8+64)

Velocidad: 60 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

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

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno, radiante

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

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Común.

Desafío: 10 (5900 PX)

Movimiento incorpóreo. El espectro puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 2 (1d4+1) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

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

Acciones

Drenar vida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 44 (8d10) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Crear espectro. El incorpóreo elige como objetivo a un humanoide que se encuentre a 10 pies o menos de él y que no haya estado muerto más de 1 minuto ni haya muerto violentamente. El espíritu del objetivo se alza como un espectro en el espacio en que estaba su cadáver o en el espacio sin ocupar más cercano. El espectro se encuentra bajo el control del incorpóreo. El incorpóreo no puede tener más de 7 espectros bajo su control a la vez.

Rayo de energía negativa (recarga 5-6). *Ataque de arma a distancia:* +8 al ataque, alcance 30 pies, una criatura. *Impacto:* 18 (4d8) puntos de daño por necrótico. La víctima debe realizar una tirada de Constitución CD 16. Si falla, la criatura recibirá 45 (10d8) puntos de daño necrótico, o la mitad si tiene éxito. Si falla por 5 o más, el objetivo impactado su puntuación de Constitución se reduce en 1d4 puntos. La víctima morirá si sus puntos de golpe quedan a 0 después de recibir este ataque y no podrá ser resucitada por ningún medio.

Uzxtron

Constructo Grande (no muerto), caótico maligno

Un esferoide de espectracristal levita suspendido sobre un haz de energía que emana de una plataforma móvil dotada de cuatro patas mecánicas. De la parte posterior de este extraño pedestal surgen cuatro apéndices metálicos, representando extremidades equipadas con prolongaciones ahusadas parecidas a dedos. Pero lo más terrorífico de este ingenio animado es la criatura amorfa que flota en un miasma gelatinoso encarnado en el interior de la urna de vidrio fantasmal, una amalgama ondulante integrada por órganos pulsantes irreconocibles y, entre medias, un cráneo de formas obtusas compuesto por un material de origen dimensional.

Clase de Armadura: 18

Puntos de golpe: 210 (20d10+100)

Velocidad: 40 pies, escalar 30 pies, 60 pies volando (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	25 (+7)	27 (+8)	22 (+6)

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno, radiante, y relámpago

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

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

Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: Común, skilon'ita, g'kisz, zxauuaxz, volusiano, binario automatron, vetusto de Valion, rastilon, zrik'yk, e'jes-
sess ancestral, aramita, infernal, dragón, telepatía 120 pies

Desafío: 13 (10 000 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de Uzxtron para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 19). Puede lanzar los siguientes conjuntos de manera innata y solo con componentes verbales:

A voluntad: Detectar el mal y el bien, invisibilidad (solo a sí mismo)

3/día cada uno: Disipar magia, Libertad de movimiento, Reanimar a los muertos



1/día cada uno: Invertir gravedad, Nube aniquiladora, Puerta dimensional

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

Aura de miedo. Toda criatura que elija Uzxttron que se encuentre a 20 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del no muerto durante las siguientes 24 horas.

Armadura de tritanium. La maquinaria de sustento vital de Uzxttron está fabricada con tritanium, un metal originario de Skilon extremadamente duro. Además, el tritanium es capaz de absorber los ataques de energía eléctricos, restaurando los puntos de golpe de Uzxttron cuando recibe daño de relámpago. Tampoco se ve alterado por efectos arcanos, haciendo a Uzxttron inmortal ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

Acciones

Multitaque. Uzxttron realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con sus garras.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.

Teleportarse. Uzxttron se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 120 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver.

Pulso de radiación cósmica (recarga 4-6). Uzxttron descarga un pulso de radiación en una línea de 60 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, recibe 40 (9d8) puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. Además, una criatura que falle puede desarrollar una mutación menor (**El Resurgir del Dragón**, página 81) en un plazo de 1 mes a discreción del director de juego.

Rayo de energía negativa (2/día). Uzxttron puede emitir un potente haz de energía negativa en una línea de 90 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si falla, recibe 55 (10d10) puntos de daño necrótico, si tiene éxito, la mitad.

Zoriz-Zincir

No muerto mediano, legal maligno

Una figura espantosa os mira con ojos de un color rojo brillante desde la oscuridad de su rostro, embozado en un halo de oscuridad. Sus ropajes vaporosos se mueven siniestramente y apenas muestran el cuerpo de la criatura, cubierto por una armadura de aspecto formidable que encastra la anatomía humanoide de esta maligna presencia con formas entrecruzadas impropias de este mundo.

Clase de Armadura: 18 (armadura de tritanium skilonita)

Puntos de golpe: 105 (14d8+42)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	24 (+7)	24 (+7)	22 (+6)

Tiradas de salvación: Con +8, Int +12, Sab +12

Habilidades: Arcanos +16, Historia +12, Perspicacia +12, Percepción +12

Resistencias al daño: Frío, relámpago, necrótico, radiante

Inmunidades al daño: Veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

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

Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 22

Idiomas: Común, zxauuaxz, zxauuaxz antiguo, habla negra primigenia, skilon'ita, g'kisz, celestial, volusiano, binario automatron, vetusto de Valion, rastilon, zrik'yk, e'j'essess ancestral, aramita, infernal, dragón, telepatía 120 pies

Desafío: 15 (33 000 PX)

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

Rejuvenecimiento. Si Zoriz-Zincir tiene una filacteria y es destruido, consigue un cuerpo nuevo en 1d10 días, recupera todos sus puntos de golpe y vuelve a estar activo. El nuevo cuerpo aparece a 5 pies de la filacteria.

Lanzamiento de conjuros. Zoriz-Zincir es un lanzador de conjuros de nivel 14. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 20, +12 al ataque con ataques de conjuro). Zoriz-Zincir tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Contacto electrizante, Mano de mago, Rayo de escarcha

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Proyectil mágico, Falsa vida, Terribles carcajadas

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera/sordera, Detectar pensamientos, Inmovilizar persona, Ver lo invisible

Nivel 3 (3 espacios): Forma gaseosa (que empleará para escapar en caso de apuro), Disipar magia, Bola de fuego, Toque vampírico

Nivel 4 (3 espacios): Asolar, Puerta dimensional, Invisibilidad mayor, Muro de fuego

Nivel 5 (2 espacios): Nube aniquiladora, Muro de fuerza

Nivel 6 (1 espacio): Desintegrar

Nivel 7 (1 espacio): Dedo de la muerte

Resistencia a la expulsión. Zoriz-Zincir tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier efecto que expulse a los no muertos.

Acciones

Toque paralizador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 10 (3d6) puntos de daño por frío. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para no quedar paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, el efecto termina.

Acciones legendarias

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

Truco. Zoriz-Zincir lanza un truco.

Toque paralizador (cuesta 2 acciones). Zoriz-Zincir usa su Toque paralizador.

Mirada aterradora (cuesta 2 acciones). Zoriz-Zincir fija su mirada en una criatura que pueda ver a 10 pies o menos de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 enfrentada a su magia para no quedar asustado durante 1 minuto. El objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación en cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine, el objetivo se vuelve inmune a la mirada de Zoriz-Zincir durante las próximas 24 horas.

APÉNDICE II: LA CIUDAD DE NECHIZAR

Ciudad pequeña: 11 724 habitantes (74 % zabarios, 14 % vadanios, 4 % felínidos, 3 % mida, 2 % medianos, 2 % gnomos, 1 % otros)

Límite de dinero: 12 000 po

Guardias: 120 patrullando en todo momento

Autoridad: Duque Neruus el Magnánimo

Religiones mayoritarias: Cofradía de Erekar, Iglesia de Arastu, Navegantes de Lushtra, los Hijos de Arather

La hermosa ciudad de Nechizar, perteneciente al reino de Zabáriax, está ubicada en la costa meridional del continente, entre la península de Yugerten y el Reino de Vadiana. Edificada alrededor de los restos de una fortaleza de los Peregrinos que se alza sobre los acantilados, Nechizar forma uno de los principales puertos de la región, tanto comerciales como militares. La ciudad está dividida en dos niveles completamente diferentes:

Sobre los acantilados, gobernados por el Palacio Ducal de Liquioss, se encuentran los barrios más nobles y hermosos, mientras que debajo se sitúa la enorme ensenada interior conocida como «Eschurioz» en el idioma antiguo o Bahía Sombria. Es allí donde se halla la más famosa construcción de Nechizar, la esclusa mecánica de los Peregrinos, aún funcional, que da acceso franco al más grande de los canales que atraviesan Vajra, el Axajaxas. Semejante puerto, siempre protegido por los guardiamarinas zabarios, convierte a la ciudad en uno de los lugares con más tráfico marino de todo Voldor, así como en una parada clave en las rutas comerciales marinas de la región.

Historia

La ciudad de Nechizar fue fundada por uno de los clanes humanos sureños que se establecieron en las llanuras meridionales pocos años después de la marcha de los Peregrinos y del Gran Éxodo. El pequeño pueblo de pescadores, construido alrededor de las ruinas de los Peregrinos, creció rápidamente hasta convertirse en una ciudad por derecho propio. Las historias sobre las maravillas que se habían encontrado en las ruinas, especialmente la gran esclusa que daba acceso a Varja, hicieron famoso el enclave en toda la región y los reyes del recién fundado Reino de Vadiana no tardaron en lograr su anexión mediante conquista. Durante los poco más de cien años que Nechizar formó su propio exarcado de Vadiana, el fondeadero interior fue transformado en un majestuoso puerto destinado a albergar la aún inexistente flota vadiana, mientras que las ruinas de los acantilados fueron aprovechadas por habilidosos arquitectos para levantar el alcázar de Liquioss. De esta manera, Nechizar comenzaba a ser el inexpugnable puerto franco que es en la actualidad.

En el año 4390, como parte de las grandes campañas expansionistas de Zabáriax, una gran flota a las órdenes de la princesa Lartha asalta y toma la ciudad en un inesperado ataque al Reino de Vadiana. Tras varios contraataques fallidos por las tropas de Sarmapalin y con la mayoría de sus esfuerzos destinados a la expansión occidental del reino contra los saurios, la corona Vadiana se vio obligada a ceder Nechizar a cambio de no sufrir más ataques, con la esperanza de poder recuperarla en el futuro. Dicho momento no llegó jamás.

En el año 4648 muere el rey Venel de Zabáriax en el transcurso de una campaña militar contra los orcos negros de Muzur. Su primogénito, el príncipe Mudaz, es coronado, y entre sus primeras medidas destaca la de nombrar a su hermano

pequeño Neruus como Duque de Nechizar tras la muerte del antiguo duque meses atrás. Aunque Neruus afirma aceptar el cargo con orgullo, muchos en la corte consideran su nombramiento una forma elegante de apartar a un hermano problemático de palacio. Sin embargo, desde entonces el gobierno de Neruus ha traído prosperidad al ducado, consolidando su posición militar y reforzando vínculos comerciales y diplomáticos con los distintos reinos de la facción, llegando incluso a tener una amistad personal con la reina Sabah Zora de Vadiana y acuerdos de investigación conjunta con el Imperio Mida. Esto ha permitido también aprovechar la energía del xion que actúa en el mecanismo de la esclusa para alimentar otros elementos de la ciudad, como la maquinaria de algunas fábricas o luces. La reciente muerte de su hermano, Mudaz el Grande, y la regencia de su esposa Manton han disparado los rumores sobre las aspiraciones de Neruus a la corona, y muchos en la corte temen una posible guerra civil que sacuda Zabáriax.

Principales localizaciones

A continuación se describen las localizaciones más importantes de Nechizar:

EL PALACIO DUCAL DE LIQUIOSS

Construido sobre una ancestral fortaleza de los Peregrinos, el palacio del duque Neruus se alza sobre la ciudad, hermoso e imponente, cuyas torres y baluartes se pueden ver desde toda la Corona del Amanecer. En su interior, nobles zabarios, diplomáticos de otras naciones, capitanes de todo el Marmarax y opulentos comerciantes cierran tratos de todo tipo alrededor del duque y sus más cercanos consejeros. El máximo encargo de recibir a tan ilustres invitados es el mayordomo ducal **Luca Hurgoi** (zabario noble N), administrador del palacio y una de las personas más influyentes en la política de la ciudad.

ATARAZANAS XIZI

Entre las húmedas calles y callejones de Eschurioz, alrededor de la gran ensenada, pueden encontrarse incontables tabernas, baños, prostíbulos, herrerías, talleres y astilleros que se alimentan de los cientos de marineros que llegan a diario a la ciudad. Entre ellos destaca el negocio de Atarazanas Xizi, en la parte alta de Eschurioz, donde se dice que se fabrican las mejores embarcaciones para viajar por los canales de Vajra. El negocio está regentado por **Shamash Habaatum** (duergar mago LM), una refugiada de las últimas guerras morlock que conoce las profundidades de Vajra en detalle y que cuenta con un pequeño ejército de svirfneblins trabajando a destajo en su taller.

LA LIGA DE NAVEGANTES

Este descomunal edificio, que ocupa varias manzanas del distrito, es la sede del gremio más influyente de la ciudad. El grupo está formado por exploradores, marinos y algunos comerciantes, todos ellos con intereses en Vajra, y mantiene en nombre del duque el tráfico hacia el canal Axajaxas a través de la esclusa. Cuenta con varias embarcaciones fuertemente armadas con las que controlan el flujo de barcos hacia el canal y el propio edificio de la Liga mantiene algunos guardias de la ciudad protegiendo sus puertas. Su líder actual es el **capitán Motsumi** (hipótido explorador LN), un famoso canalnauta que hizo fortuna en el pasado saqueando embarcaciones Bastarre a lo largo del Axajaxas.

SEDE DE LAS LANZAS DE LANTAMAR

Situado a media altura de la calle del Acero, que cruza la ciudad desde el Palacio Ducal hasta la costa, se alza un enorme case-rón de piedra blanca decorado con escudos y estandartes de las Lanzas de Lantamar. Aunque la archiconocida compañía mer-cenaria está lejos de casa, al ser una de las principales compa-ñías al servicio de Zabárix mantiene una sede de reclutamien-to donde además cerrar posibles contratos. La sede alberga una pequeña guarnición al mando de la **capitana Naram Anokeen** (enana guerrera LN), si bien la mayoría de reclutas son rápida-mente enviados a las campañas de Vadiana occidental para que se curtan luchando contra los saurios.

BALUARTE DE LOS NAVEGANTES

Una fortaleza de base circular, levantada en piedra y cubierta por el musgo, se sitúa al borde del acantilado desde donde se observa el mar y los barcos que acceden a la ensenada interior. Se trata de la sede de los Navegantes de Lushtra, una de las principales religiones de la ciudad y de toda la región. Sus fieles, casi todos navegantes, rinden culto a la señora de los mares Lushtra, una máscara de la Madre Abundante, a la que piden suerte para sus viajes. **Aranth Marcnei** (zabario clérigo NB) es actualmente el sumo sacerdote de la congregación.

LA SIRENA MUERTA

A medio camino entre un féretro y un navío, este alargado edificio en las calles de Eschurioz es una de las tabernas más importantes de la ciudad y la más transitada por marineros y estibadores. A las deliciosas viandas que pueden consumirse en su interior se une la gran cantidad de rumores que se escu-chan en su salón prácticamente a diario, convirtiendo el lugar en un ir y venir de personajes de todo tipo. La dueña de la taberna es **Pataremai** (gnoma pícara N), que se las apaña para estar siempre al tanto de todo lo que ocurre en su local.

CATEDRAL DE ARASTU

La diosa del comercio y la civilización es una de las más que-ridas en Nechizar, especialmente por los comerciantes de la ciudad y la burguesía. Hace más de doscientos años que un grupo de adinerados mercaderes decidió construir en el cen-tro de la ciudad una imponente catedral de piedra para ganar-se el amor de Arastu. A su alrededor se organizan numerosos mercados y fiestas religiosas durante todo el año, y los sacer-dotes tratan de intermediar en todas las disputas comerciales.

LA EXPLANADA ENTOLDADA

Una de las plazas más transitadas de Eschurioz es la conocida como la «explanada entoldada» por sus vecinos, en referencia a los cientos de toldos de diferentes colores que la decoran. En su interior, incontables mercaderes de baja estofa montan peque-ños tenderetes donde venden todo tipo de mercancías fuera de la vista de los guardias. Allí se puede encontrar con la misma facilidad hongos de Handaxin, ónices negros o una puñalada por la espalda, si uno no tiene cuidado. Todo esto gestionado violentamente por la «banda de la entoldada», que extorsiona a los mercaderes por mantener a los guardias apartados y cuyo cabecilla actual es **Vigbo** (fórmigo druida NM).

LA NECRÓPOLIS DE VRAMOR

Aunque muchos nechizaries solicitan ser incinerados y arroja-dos al mar como rito funerario, muchos otros son enterrados en la gran necrópolis de Vramor, al suroeste de la ciudad. Este gigantesco cementerio que no deja de crecer contiene en su centro el gran mausoleo de los Duques de Nechizar, junto a los de aquellos nobles y ricos que pueden pagarse semejan-te lujo, mientras que a su alrededor las tumbas son cada vez

más pobres hasta llegar al muro circular que limita gran parte del cementerio. Debido a los recientes problemas de gules, un grupo de paladines de Arastu vigilan incansablemente sus ca-lles a todas horas.

LA PUERTA DE LA MONEDA

La puerta norte de Nechizar es conocida por todos como la «Puerta de la Moneda» por el impuesto de una moneda de plata que se cobra, desde tiempos inmemoriales, a cada caba-llo o carruaje que desea atravesarla. Es la puerta más cercana a la carretera del norte, por la que viene todo el comercio ter-restre a la ciudad, en especial aquellos que se desvían de la ruta Azur, y, por ello, las autoridades de la ciudad obligan a los mercaderes a pagar o desviarse hasta la entrada occidental.

Personalidades relevantes

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

Neskra el Batallador (zabario mago LN). Este anciano y po-deroso mago es uno de los principales consejeros del duque Neruus, sobre todo en lo relacionado con asuntos mágicos o de tecnología peregrina. Nombrado por el propio duque como Señor de las Torres y las Sombras, Neskra es el máximo res-ponsable del estudio y mantenimiento de las ruinas del du-cado, especialmente de la Torre de Fulgor de Sragonaz y la esclusa de acceso a Vajra. Es uno de los mayores expertos en el legado de los Peregrinos en la región, lo que le ha valido el respeto de muchos sabios mida, que viajan para compartir su conocimiento periódicamente. Siempre está dispuesto a escu-char los problemas que se le presenten, pero es consciente del peligro que implica utilizar tecnología antigua, de ahí que sea receloso a la hora de compartir su saber.

Nirmala Kusumawijaya (mida comerciante LM). Nirmala es una ambiciosa mida. Es la responsable de una buena parte del comercio mágico entre el ducado y el Imperio Mida, ya que ha dedicado su fortuna a apoderarse de los negocios dedica-dos a este ámbito. Aristócrata del imperio y obsesionada con el poder y con los Peregrinos, ha formado toda una mafia con la finalidad de obtener todas las reliquias a su alcance a través de negocios tanto lícitos como ilícitos. Nirmala tiene también contactos con la Cábala de la Armonía Celeste y su red ha sido usada (no pocas veces) para hacer llegar mercancías a sus dis-tintos miembros.

Aestrid Sloth (higur guerrera LN). Nombrada por el duque Neruus como Escudo de Nechizar hace cinco años, esta desco-munal higur llegada desde las nieves de Valavar es la líder de todas las tropas del ducado, tanto terrestres como marítimas. Su personalidad es tan recia como su físico y toma decisiones con el mismo convencimiento y precisión que golpea con sus hachas de xion forjado.

Aranth Marcnei (zabario clérigo NB). Sumo sacerdote de los Navegantes de Lushtra, este viejo pirata decidió tiempo atrás abandonar su vida de pillaje y muerte para entregarse a la devoción de la diosa de los mares. En la actualidad, su papel como líder de la congregación lo mantiene ocupado la mayor parte del tiempo entre oficiar las ceremonias y festivales y los generosamente pagados servicios privados, como la sacraliza-ción de nuevos barcos o la bendición de tripulaciones a punto de hacerse a la mar. Algunos miembros del gobierno ven su política de no rechazar a nadie en su congregación como sim-patía por piratas y enemigos del reino, lo que le ha causado ya varios problemas.

APÉNDICE III: LAS RAZAS DE LOS MARJALES

A continuación te presentamos algunas razas adicionales para la creación de nuevos personajes. Ten en cuenta que estas razas pueden no resultar coherentes fuera de Nechizar o no ser aptas para todos los grupos o aventuras. Te recomendamos que hables con tu director de juego antes de utilizar una de las razas que aquí se presentan.

Chameleons

Nativos de los marjales oscuros y siniestros del interior de Nechizar, los chameleons pertenecen a una de las más elusivas y singulares razas de todo Voldor. Creados eras atrás por los Peregrinos, poseen algunos de los más característicos rasgos de sus pequeños primos reptiles, los camaleones. Así, pueden cambiar el color de su piel correa y dura, adaptándose al entorno por el que transitan, lo que dificulta que los detecten y los convierte en excelentes cazadores. Esta capacidad mimética les permite también comunicarse mostrando símbolos solo reconocibles por los miembros de su misma especie. Destacan también sus increíbles ojos, grandes y globosos, que pueden mover en todas direcciones, cada uno de manera independiente. Aunque no poseen un oído excesivamente desarrollado, son especialmente sensibles a las vibraciones, pudiendo detectar la más leve perturbación a metros de distancia.

Los chameleons son criaturas harto inteligentes, poco dadas a relacionarse con otras razas debido a su timidez y proverbial prudencia, aunque afables. Son también seres solitarios, que gustan de vivir en plena naturaleza, proveyéndose de todo lo necesario por sus propios medios, pues son individuos frugales y desprendidos.

Solo quedan un par de tribus de chameleons en el mundo: Caluma y Trioceros, ambas en los marjales y pantanos boscosos del interior de Nechizar.

Los aventureros chameleons suelen ser exploradores, pícaros o magos.

- **Nombres de mujer:** Xakox, Lishoth, Rinak.
- **Nombres de varón:** Yoxsei, Soxekax, Axuk.

RASGOS RACIALES DE LOS CHAMELEONS

Tu personaje chameleon tiene una serie de habilidades propias a los miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 2 y tu puntuación de Destreza en 1.

Edad. Los chameleons se consideran adultos a los 12 años y pueden llegar a vivir más allá de los 60.

Alineamiento. Los chameleons suelen ser neutrales. Su escasa sociabilidad hace que las tribus tengan solo unas pocas leyes sencillas y que, por lo general, sean poco dados a la violencia contra otras razas.

Tamaño. Mediano. Los chameleons miden entre 4 y 5 pies de altura y suelen alcanzar las 100 libras de peso.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Cazador de pantano. Los chameleons son cazadores silenciosos y pacientes, capaces de detectar los movimientos más ligeros a su alrededor. Tienes competencia con las habilidades de Percepción y Sigilo.

Ojos globosos. Gracias a unos ojos capaces de moverse de manera independiente y en todas direcciones, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Camuflaje mimético. Gracias a tu camuflaje natural, tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que realices en entornos naturales mientras lleves armadura ligera o no lleves ninguna.

Cola prensil. Cuando realices una prueba de Fuerza (Atletismo) para escalar o saltar, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual. Además, puedes usar tu cola para portar objetos pequeños.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común junto al lenguaje de los chameleons.

Quelonios

Estas criaturas, extrañas y hermosas a su manera, pasan por ser los más nobles individuos de entre todas las razas y especies alumbradas en los albores xiónicos, cuando las matrices de energía comenzaran a funcionar en los entonces prados azulados de la desaparecida Kälbäcär, antes de la Lid del Albugíneo, que viera despertar por vez primera a Xeinoth.

Son los quelonios seres beatíficos, de carácter rocoso empero noble y dadivoso, mas fieles compañeros y luchadores incansables. Destaca su caparazón, duro como el pedernal, a menudo erizado de púas o adornado con cachivaches, talismanes y emblemas de batalla. Muchos también disponen de un peto natural ventral y placas óseas superficiales en antebrazos y pantorrillas. Los quelonios son excelentes nadadores y se desenvuelven casi mejor bajo el agua que en tierra firme, pudiendo aguantar la respiración por largos periodos de tiempo. Bajo su caparazón disponen de vejigas en las que conservan reservas de aire y otros líquidos, como pociones, para consumirlas al instante. Dada su longevidad, esta raza destaca por su sabiduría y conocimiento, pues algunos de sus miembros han vivido durante generaciones y recuerdan algunos de los más renombrados sucesos de antaño. Tal vez por ello también son serenos y contemplativos, muchos de ellos convirtiéndose en monjes o clérigos.

Hoy día, los quelonios solo pueden encontrarse en el interior de Nechizar, aliados frecuentes de los chameleons.

Los aventureros quelonios suelen ser clérigos, exploradores o monjes.

- **Nombres de mujer:** Ieszoekhar, Kanashkar, Shokhirezax.
- **Nombres de varón:** Rolsuchakh, Arrohikh, Hakzalzoxh.

RASGOS RACIALES DE LOS QUELONIOS

Tu personaje quelonio tiene una serie de habilidades propias a los miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2 y tu puntuación de Constitución en 1.

Edad. Los quelonios se consideran adultos a los 80 años y pueden llegar a vivir más allá de los 300.

Alineamiento. Una gran parte de los quelonios creen en los beneficios de la vida en sociedad, por lo que suelen tratar a los demás de forma cariñosa y fiel. Son testarudos, pero también se comportan con nobleza y generosidad.

Tamaño. Mediano. Los quelonios miden entre 5 y 6 pies de altura y suelen rondar las 300 libras de peso.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 20 pies y, nadando, de 30 pies.

Mordisco. Posees un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 perforante) que utiliza el atributo de Fuerza y con la que se considera que tienes competencia.

Aguantar la respiración. Puedes aguantar la respiración tantos minutos como tu puntuación de Constitución.

Caparazón. Mientras no lleves la armadura, tu CA es igual a 14 + tu modificador por Destreza. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios. Cualquier armadura intermedia o pesada que quieras utilizar debe ser fabricada o modificada para un quelonio y su coste es el doble del normal.

Vejigas adicionales. Gracias a tus múltiples vejigas bajo la concha puedes almacenar hasta un máximo de dos pociones o líquidos similares dentro de tu cuerpo y consumir una de ellas gastando una acción adicional.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y quelonio.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 1 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **El Resurgir del Dragón** Copyright 2017, Nosolorol S.L.; Authors Pedro J. Ramos, Juan Sixto, Pablo Sixto, Pedro Gil, Pablo Claudio Ganter & Josu Bermúdez.

El secreto de la torre negra de Sragonaz Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Author Pedro Gil



EL MISTERIO DE LA TORRE NEGRA DE SRAGONAZ

Desde tiempo inmemorial, la Torre de Fulgor de Sragonaz ha surtido de energía a los artilugios mecánicos ancestrales de Nechizar. Aún hoy se mantiene intacta, conectada con la propia ciudad mediante una porción de la Urdimbre Espejada. Pero ahora algo ha alterado el flujo de luz xiónica que transita desde la torre y las autoridades precisan saber qué está ocurriendo, ya que la falta de suministro supondría un desastre sin paragón para el ducado, famoso por su exclusiva a Vajra.

El Misterio de la Torre Negra de Sragonaz es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de Nosolorol Ediciones. Está diseñada para un grupo de entre cuatro y seis personajes de nivel 11 y tiene una duración aproximada de entre tres y cinco sesiones de juego de entre tres y cuatro horas cada una. La aventura se emplaza en la región de Nechizar, al sur del continente de Voldor.