

FUEGOS EXANIMES

LA CONJURA DEL RENACER. CAPÍTULO 2 DE 5.



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO

FUEGOS EXANIMES



CRÉDITOS

Escrito por
Juan Sixto

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

Portada e ilustraciones de
Esther Sanz

Mapas de
Juan Sixto y Esther Sanz

Maquetación de
Edén Claudio Ruiz

Corrección de
Edén Claudio Ruiz y Laura Fernández Perea

Revisión de
Mar Arribas y Alfonso J. Barceló

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

INTRODUCCIÓN

Trasfondo de la aventura

Durante sus viajes por Voldor investigando el legado de los khrysarlion, buscando aliados que compartiesen su preocupación por los desastres naturales del continente y que concluirían con la fundación de la Conjura del Renacer, **Vetranis Vezra** conoció a una arcanomante mida experta en la tecnología de los Peregrinos y muy reputada en la corte imperial: **Karnavati Naidu**. Juntos intercambiaron ideas y pareceres durante un tiempo hasta que finalmente la mida puso a Vetranis en contacto con el grupo de eruditos y filósofos arcanos del que formaba parte: la Cábala de la Armonía Celeste. Este grupo había acogido durante décadas a cientos de magos, hechiceros e historiadores que estudiaban verdades un tanto incómodas sobre los cuerpos celestes, la naturaleza inmaterial de los Peregrinos y su legado tanto en Voldor como en otros mundos.

Tras años dedicados a esos estudios, los exploradores de la Cábala descubrieron una decena de mundos en otras dimensiones. Todos estaban cubiertos de restos calcinados hacía mucho, lo cual era una prueba inequívoca de que antaño estuvieron poblados, como Voldor. Una parte de sus miembros, encabezados por la propia Karnavati Naidu, se mostraban especialmente preocupados, porque los desastres climáticos de Voldor podrían implicar que este acabara de la misma manera que esos mundos devastados, a los que habían bautizado como «mundos exánimes». Por ello, no dudaron en unir fuerzas con Vetranis Vezra para estudiar el legado de los Peregrinos y en particular de los khrysarlion con la esperanza de encontrar una manera de revertir el daño causado al planeta.

Pasaron los años y Karnavati Naidu y sus pupilos encontraron un mundo exánime que parecía ser una prometedora fuente de conocimiento. Lo bautizaron como Ulimazz. Poco más que un erial volcánico de mares de lava, albergaba una bóveda de observación aún en pie que había sido construida por los khrysarlion en algún momento posterior a la destrucción de Ulimazz y abandonada después, presumiblemente tras la destrucción de su imperio en Voldor.

Deseosos de hacerse con los tesoros que contiene, los miembros de la Cábala se desplazaron hasta allí y trataron de abrir las puertas por su cuenta, pero fracasaron completamente y apenas lograron acceder a unas pocas secciones. Esto se debe a que los khrysarlion, que construyeron el lugar con el objetivo de recabar información de la evolución de Ulimazz, pues ellos también vivían preocupados por la degradación a la que su pueblo sometía a los planetas, dejaron al mando a una inteligencia xiónica creada para esa labor y almacenada en un conjunto de cristales de xion dispuestos en lo más profundo de sus cámaras. Pese a los siglos de abandono, esta inteligencia xiónica todavía controla los accesos al lugar, así como algunas de las defensas que aún se mantienen en pie, que los miembros de la Cábala han sido incapaces de superar.

Pero hace unos meses, por sucesos ajenos a los de esta campaña, la Cábala de la Armonía Celeste ha sido considerada una organización traidora al Imperio al haberse descubierto a algunos de sus miembros conspirando contra el mismísimo emperador para comenzar una guerra contra el reino humano de Vдания. Como consecuencia, Karnavati Naidu ha visto sus recursos y posibilidades mermados, y, aunque por el momento ha logrado esconder su pertenencia al grupo, ha tenido que recurrir a otras fuentes de financiación más turbias para tratar de alcanzar sus fines, pues sigue obsesionada con Ulimazz.

Tras numerosas exploraciones a Ulimazz utilizando el conjuro *Desplazamiento de plano*, Karnavati descubrió un antiguo acceso estelar (un portal dimensional) no muy lejos de la estructura khrysarlion. Utilizando cristales de xion cargados logró activarlo y cruzarlo hasta Vajra, donde se encontraba perdido el otro extremo del acceso estelar. Con la excusa de una excavación arqueológica de la Escuela de Arcanomantes Imperiales, donde es profesora, se hizo con el acceso estelar y lo transportó como una reliquia, pieza a pieza, hasta el Observatorio de Madahon, en Kiro, donde puede utilizarlo para acceder y transportar a otras personas hasta Ulimazz con facilidad y sin que nadie lo sepa.

Una vez garantizado el fácil acceso al mundo exánime, la arcanomante mida volvió a contactar con Vetranis Vezra para pedirle ayuda para abrir las Cámaras de Nogadriat, los almacenes más profundos y seguros de la estructura. Él accedió, atraído por el conocimiento que podría obtener de allí. Tras una inspección del lugar, Vetranis descubrió que albergaba un gran repositorio de conocimiento khrysarlion, incluyendo lugares perdidos donde podría encontrar nuevos glifos de poder. Sin embargo, derrotar a la inteligencia xiónica que gobierna y protege el lugar no iba a ser tarea fácil, así que Vetranis ideó un plan para tal fin que llevaría varias semanas de desarrollo. Trajo a un viejo aliado suyo, el svirfneblim Slymdrat Byss, para que lo llevase a cabo en colaboración con la arcanomante mida, y después marchó a Azur con la intención de volver pasadas unas semanas, cuando todo estuviese listo.

El plan de Vetranis para retirar el control a la inteligencia xiónica y poder acceder a las cámaras requería de costosas piezas de maquinaria, así como secuestrar a un número de usuarios con capacidades xiónicas (o psiónicas), todo ello lejos del alcance de Karnavati y sus escasos aliados. Para lograrlo, la mida reclutó primero a un clan de azer que había conocido en una de sus expediciones a Vajra para establecer un puesto minero en Ulimazz, pues había descubierto que su suelo es rico en metales y piedras preciosas que podían vender para financiar su tarea. También llegó a un pacto con un salamandra nativo de Ulimazz, un ambicioso herrero llamado Rashomta'ak, que había sido expulsado de su comunidad y que ambicionaba el conocimiento del xion que Karnavati podía ofrecerle. Rashomta'ak ejercería de capataz de los azer gracias a su conocimiento del lugar y, además, forjaría hermosas piezas e incluso objetos mágicos con la materia extraída, que Karnavati vendería luego en Voldor para obtener liquidez.

Después, contactó con una infame cofradía de ladrones arañas conocidos como **la Telaraña Argénte**a que operan en secreto en el Imperio Mida. Su parte en la operación sería doble. Por un lado, venderían las joyas y objetos mágicos extraídos de Ulimazz al mejor postor en sus redes clandestinas y, por otro, serían los encargados de secuestrar a los xiónicos requeridos, además de transportarlos hasta el mundo exánime. Todas estas operaciones están lideradas por Laarkiell, el jefe local de la organización y el que ha negociado con Karnavati.

Estos planes se han desarrollado en las semanas anteriores al comienzo de este capítulo de la campaña, mientras Vetranis Vezra conocía a los aventureros en el monasterio de Methnos y finalmente escapaba de ellos. Tras los sucesos narrados en el capítulo 1, Vetranis Vezra se marcha a Kiro con la intención de unirse con Karnavati para ejecutar el último paso de su plan y acceder al conocimiento de las Cámaras de Nogadriat.

Dónde transcurre la aventura

Este segundo capítulo de **La Conjura del Renacer** comienza en la ciudad de Azur, capital del ducado de Azur, subordinado al Reino de Zabáriax, y una de las principales metrópolis de la costa oriental de Voldor. Los aventureros tendrán que desplazarse hasta la ciudad de Kiro, en el Imperio Mida, y es posible que por el camino recorran otras ciudades, como Volmaran o Akanzar. Una vez en Kiro, la acción tendrá lugar en el Palacio de la Prefectura de Kiro y el Observatorio de Madahon. Finalmente, tendrán que desplazarse hasta el mundo exánime de Ulimazz, donde recorrerán su superficie cenicienta hasta llegar a las Cámaras de Nogadriat antes de volver a Voldor.

Resumen del capítulo

La aventura comienza con los aventureros en la ciudad de Azur investigando a los aliados de Vetranis Vezra, en busca de una pista que los conduzca hasta él. Tras unas primeras pesquisas, descubren que ha marchado a la ciudad de Kiro, en el Imperio Mida, donde tiene tratos con una reputada arcanomante llamada Karnavati Naidu.

Una vez lleguen a Kiro, los aventureros deben encontrar la manera de acceder a la corte imperial para así poder interrogar a Karnavati Naidu y descubrir dónde se encuentra Vetranis Vezra. Tras descubrir que forma parte de un grupo clandestino conocido como la Cábala de la Armonía Celeste, los aventureros consiguen viajar hasta Ulimazz, donde los conspiradores están tratando de acceder a un ancestral repositorio de conocimiento khrysarlion: las Cámaras de Nogadriat.

Deberán viajar por el hostil mundo exánime y enfrentarse con los diferentes grupos que han llegado previamente para alcanzar las ruinas donde se encuentran los conspiradores y todos aquellos a los que han secuestrado.

Resumen de personajes no jugadores

A continuación se presenta un pequeño resumen de los personajes no jugadores más relevantes de la aventura.

Vetranis Vezra. Hechicero psíquico humano y principal villano de la campaña. Los aventureros seguirán sus pasos en el Imperio Mida para tratar de frustrar sus planes.

Alorus Phauzka. Mago discípulo del viento, gnomo con capacidades psíquicas. A lo largo de la campaña ejercerá como

mentor de los aventureros y como principal enemigo de Vetranis Vezra, su antiguo compañero sentimental.

Velthur Marale. Karasu comerciante. Vendedor de tomos arcanos y objetos mágicos y miembro de la Liga de Comerciantes de Zabáriax, es una de las personas más influyentes de la región. Es el principal apoyo de Alorus Phauzka y puede facilitar el acceso a los aventureros a equipo especial y objetos mágicos.

Karnavati Naidu. Maga mida, profesora de la Escuela de Arcanomantes Imperiales de Kiro y miembro en secreto de la Cábala de la Armonía Celeste. Descubridora del mundo exánime de Ulimazz, ha forjado una alianza con Vetranis Vezra para acceder a las Cámaras de Nogadriat.

Rashomta'ak. Salamandra nativo del mundo exánime de Ulimazz. Trabaja como capataz a las órdenes de Karnavati Naidu y forja la mayoría de los metales extraídos por su gran talento como herrero y forjador.

Laarkiell. Araina pícaro, líder de la organización criminal conocida como la Telaraña Argénteo, siervos de la señora demoníaca Talhí'bak. Han sido contratados por Karnavati Naidu para vender sus mercancías y para secuestrar xiónicos.

Slymdrat Byss. Gnomo svirfneblin, doctor, alquimista y nigromante especializado en la psiónica y en el propio xion. Ha sido enviado a Ulimazz por el propio Vetranis Vezra para crear un artefacto capaz de abrir las Cámaras de Nogadriat.

Evolución y ritmo de la campaña

Nivel 5	Los aventureros deberían llegar al nivel 5 en un momento cercano a su llegada a la ciudad de Kiro, al comienzo de la segunda parte. Como se explica más adelante, el viaje hasta allí es un buen momento para incluir misiones relacionadas con el trasfondo de los aventureros y lograr los puntos de experiencia que necesiten.
Nivel 6	Los aventureros deberían llegar al nivel 6 al finalizar la segunda parte, justo antes de cruzar el acceso estelar hacia Ulimazz o poco tiempo después.
Nivel 7	Los aventureros deberían alcanzar el nivel 7 al finalizar este capítulo. De no ser así, es recomendable introducir alguna aventura o combate propio para comenzar el próximo capítulo a nivel 7.

PRIMERA PARTE: ABANDONANDO LA CIUDAD

Cuando da comienzo **Fuegos Exánimes**, la ciudad de Azur es un auténtico polvorín tras los sucesos ocurridos en el capítulo anterior. Apenas han pasado unas horas tras la fuga de Vetranis Vezra y el terremoto que ha arrasado parte de la ciudad, incluyendo el monasterio de Methnos, pero la gente se ha movido rápidamente para reaccionar a las circunstancias. Numerosas columnas de humo cubren el cielo de la ciudad, levantándose desde aquellos edificios que se han desplomado o que se han incendiado como consecuencia del desastre. La guardia recorre las calles a toda prisa tratando de contener posibles disturbios, rescatar a todos los que sea posible de las casas derrumbadas y organizar a los ciudadanos que intentan apagar los incendios. Aunque sus efectos no han sido devastadores, pues buena parte de la ciudad ha resistido bien a los temblores, hay miedo a nuevas réplicas aún más destructivas o incluso a otra invasión por parte de los sajuaguines de las profundidades.

Los ciudadanos más devotos dedican las próximas horas a elevar oraciones a los diferentes dioses de la ciudad pidiendo seguridad, el cese de los desastres naturales e incluso la resurrección de aquellos seres queridos fallecidos durante el terremoto. También muchos clérigos y paladines (especialmente los de la Iglesia de Eurana, la Cofradía de Erekar y la Iglesia de Arastu) recorren las calles buscando heridos a los que sanar, siempre acompañados de su correspondiente dosis de proselitismo entre la plebe. Si uno levanta la mirada hacia el cielo, probablemente terminará por ver también a unos pocos magos de los Discípulos del Viento de Zabáriax volando de un lado a otro para controlar los incendios más grandes con sus poderes. Aunque la ciudad se recuperará de lo ocurrido, las cofradías de ladrones, los saqueadores e incluso algunos asesinos aprovecharán el caos para sacar el partido que puedan a la guardia de la ciudad, que está totalmente saturada.

Por otro lado, aunque la recuperación de la ciudad ocupa gran parte de su tiempo, las autoridades de Azur (y en especial el duque Enskel) se han visto alarmadas por la información que llegó desde el monasterio de Methnos, donde habían ordenado encerrar al conspirador Vetranis Vezra. Gracias al aviso de Alorus Phauzka, un buen puñado de hombres del duque acudirán rápidamente hasta allí con la intención de poner orden y detener al conspirador o a cualquiera que pueda dar información sobre lo ocurrido. Lo mismo hará la Liga de Comerciantes de Zabáriax de Larsis Tepria, que enviará a soldados de su confianza para investigar lo ocurrido, conocedor de la relación entre Alorus Phauzka y Velthur Marale, principal enemigo de Tepria dentro de la Liga.

Situación de los aventureros

Tras la huida de Vetranis Vezra y lo ocurrido en el monasterio de Methnos, los aventureros son las últimas personas en haber estado con el líder de los conspiradores conocidos como la Conjura del Renacer, además de verse afectados por su relación con la red xiónica. Salvo que deseen retirarse tras lo ocurrido, que daría al traste con su participación en el resto de la campaña, tienen tres opciones para seguir adelante.

Colaborar con Alorus Phauzka. El gnomo debería ser su principal aliado durante el resto de la campaña, pues es quien más puede aportarles. Alorus conoce perfectamente a Vetranis Vezra, está decidido a dar con él antes que nadie y sabe que los aventureros pueden ser una pieza clave para ello. Además, es la única persona junto al propio Vetranis con experiencia en la red xiónica para ayudar y proteger a los aventureros. Es un hombre de recursos y, aunque no es muy apreciado por los líderes de los Discípulos del Viento por su comportamiento caótico y sus relaciones turbias del pasado, cuenta con la confianza del rico comerciante Velthur Marale, que pondrá a disposición de los aventureros sus recursos si deciden ayudarlo. Aunque su relación personal con los aventureros podría no ser buena, Alorus está dispuesto a colaborar y soportar sus posibles desmanes con la esperanza de ganarse su amistad, o al menos su confianza, en los próximos días.

Colaborar con el duque Enskel. La segunda opción más lógica, si los aventureros no terminan de fiarse de Alorus Phauzka, es colaborar con el duque Enskel y las fuerzas del orden del ducado. Alorus preferiría que esto no ocurriera, pues en su interior aún cree que Vetranis puede redimirse y abandonar su búsqueda, y sabe que las intenciones del duque y sus aliados es acabar con él sin piedad. Pero, en caso de que los aventureros se alíen con el duque, este puede obligar a Alorus a colaborar, aunque bajo una estrecha vigilancia, claro.

Aunque en principio las fuerzas de la ley tratarán a los aventureros como posibles aliados de los conspiradores y, por tanto, pondrán en duda su palabra, estos podrán demostrar su inocencia siempre que colaboren en la caza de los miembros de la Conjura del Renacer. A cambio, el duque está dispuesto a ofrecer riquezas y facilidades, y aquellos que capturen a su malvado hermano obtendrán su favor personal.

Actuar por su cuenta. La última de las opciones es no colaborar con nadie y actuar de manera independiente. Es una opción si los aventureros no se fían de Alorus Phauzka, de las fuerzas del orden o si, pese a lo ocurrido en el monasterio, aún siguen considerando a Vetranis Vezra como su aliado. O quizás simplemente se trata de un grupo malvado. Es la opción que más cambios va a requerir por parte del director de juego, e implica tener a Alorus y a las fuerzas del duque Enskel en contra, con todos los problemas y combates adicionales que

ello puede implicar. Sería recomendable que otro personaje supliese el papel de aliado de los aventureros, como podría ser Aranth Zidanta, si ha sobrevivido, o incluso Sopath, la vípera.

IMPPLICANDO A LOS AVENTUREROS

Durante el anterior capítulo de la campaña, los aventureros han realizado tres descubrimientos principales que deberían empujarlos a seguir investigando al respecto. Primero, la existencia de una extraña dimensión psiónica relacionada con los khrysarlion y a la que se han vinculado por accidente. Esto no es simplemente un descubrimiento histórico muy importante que, de hacerse público, revolucionaría el mundo de los arcanomantes e investigadores, sino que también implica una gran amenaza para la vida de los aventureros, que quedan a su merced y de aquellos que sepan controlarla si no descubren la manera de protegerse. Además, ahora son conscientes de la existencia de una conspiración a nivel regional que implica a Vetranis Vezra y sus aliados de la Conjura del Renacer. Por supuesto, esta organización y sus planes aún guardan muchas sorpresas a lo largo de la campaña, pero llegado este momento ya deberían ser conscientes de su amenaza. En consecuencia, también son conscientes de los problemas climáticos de Voldor y cómo sus efectos podrían ser irreparables. Aunque los conspiradores, y Vetranis Vezra en particular, parecen decididos a reparar este daño, la manera en la que plantean hacerlo (haciendo uso de una tecnología antigua y difícil de controlar) parece más una amenaza que una solución, al menos a corto plazo. Mientras los planes de la Conjura del Renacer continúen desarrollándose, Voldor se enfrenta a un peligro de consecuencias imprevisibles y que solamente los aventureros podrán detener a tiempo.

GANCHO DE LA AVENTURA

La manera en que terminase el capítulo anterior determina en gran medida cómo da comienzo este y les otorga al director de juego y a los jugadores cierta libertad para elegir sus propios ganchos personales para continuar su búsqueda. Si los aventureros ya han estrechado una amistad o alianza con alguno de los personajes relevantes, como Alorus Phauzka, Velthur Marale o Aranth Zidanta, estos podrían animarlos a continuar la búsqueda del legado de los khrysarlion y de las acciones de Vetranis Vezra.

Sea como sea, este capítulo de la campaña asume que la razón primordial de los aventureros para viajar tras los pasos de los conspiradores es la intención de Vetranis Vezra de seguir desatando el poder de la red xiónica en otros lugares, así como el riesgo que eso implica para ellos y para Voldor. Desde luego, esto es suficiente para motivar a Alorus Phauzka a tratar de obtener su ayuda para hacer frente a la amenaza, pues han demostrado ser héroes capaces y que aprenden rápido. Aunque puede que tengas que adaptarlo a tu grupo, el único gancho que se presenta en esta aventura es el siguiente.

La lucha de Alorus Phauzka. Aunque los aventureros aún no lo saben salvo que hayan sido extraordinariamente perspicaces en el capítulo anterior, Alorus tiene un fuerte pasado en común con el villano Vetranis Vezra, aunque eso ocurrió antes de que él comenzase a organizar su Conjura del Renacer. Alorus sigue creyendo que puede convencerlo de abandonar su cruzada, o al menos detenerlo sin tener que recurrir al asesinato. Desde que se separaron a consecuencia del miedo que Alorus tenía de los planes de Vetranis, pues considera la red xiónica demasiado peligrosa y malvada para ser controlada por nadie, Alorus ha desarrollado una serie de aliados y socios por toda la región para, llegado el día, detener a Vetranis

y su grupo de conspiradores. Aunque desconoce el alcance de la conspiración y sus pasos concretos, sabe la intención de Vetranis de utilizar la tecnología khrysarlion para reparar Voldor, aunque ello implique arrasar el Voldor actual y a muchos de los que lo habitan. Entre esos aliados destaca Velthur Marale, un antiguo amigo, mercader, experto en objetos mágicos y miembro de la Liga de Comerciantes de Zabárix que está más que dispuesto a financiar sus operaciones y las de los aventureros si aceptan ayudarles.

Alorus tratará de convencer a los aventureros de formar una alianza para detener a la Conjura del Renacer a cambio de su ayuda y recursos. Aprovechará la influencia de su aliado Velthur para estar al tanto de las investigaciones de la guardia de la ciudad y permanecerá en Azur hasta convencer a los aventureros o hasta que estos vayan por su cuenta.

RUMORES EN AZUR

La aventura comienza con la población de Azur trabajando para reponerse de las consecuencias sufridas tras los eventos de **Locura en las Profundidades**. Mientras esto tiene lugar, los callejones y las tabernas de la ciudad se vuelven un hervidero de rumores y habladurías de todo tipo, y no es necesario hacer un gran esfuerzo para enterarse de algunos de ellos. Puedes recurrir a estos rumores, en la tabla de abajo, cada vez que lo consideres apropiado: por ejemplo, cuando los aventureros descansen en una de las tabernas o decidan invertir algo de tiempo en hablar con los lugareños para tratar de obtener información. Algunos de estos rumores pueden obtenerse también en otras ciudades o pueblos cercanos a Azur durante el viaje hasta Kiro.

LOS ALIADOS DE VETRANIS EN AZUR

Cuando la ciudad se reponga de la tragedia, todos querrán conocer los detalles de lo ocurrido en el monasterio de Methnos y, en especial, del destino de Vetranis Vezra y sus aliados. Los aventureros serán interrogados por la guardia y es posible que el propio duque Enskel quiera oír de primera mano lo que tienen que decir sobre su malvado hermano. Los aventureros serán acusados de ser aliados o espías de los conspiradores y tendrán que hacer unas cuantas tiradas de habilidades sociales para no ganarse un poderoso enemigo, aunque finalmente la ayuda de Alorus Phauzka y Velthur Marale, que están dispuestos a responder por ellos, debería bastar para salir bien parados. Si se muestran colaboradores con el duque y aciertan con la diplomacia, pueden incluso ganarlo de aliado. Todos los aliados de Vetranis que hayan sobrevivido, como Aranth Zidanta, serán detenidos e interrogados con dureza, y los aventureros deberán hacer gala de una diplomacia impecable para lograr que los liberen, si es que desean intentarlo.

Una vez aclarado todo, los esfuerzos de los interesados se volcarán en conocer la nueva localización de Vetranis Vezra y sus aliados para detenerlos. El único que conoce el paradero del conspirador es un hechicero rakshasa llamado **Ashtikar**, un señor de la droga local sin escrúpulos que ha ejercido durante años como espía en Azur para la Conjura del Renacer. Cuando volvió a Azur, Vetranis indicó a sus aliados que, en caso de necesitar contactar con él, enviaran sus mensajes a Ashtikar, quien le mantendría al tanto. De hecho, tras escapar de los aventureros en el monasterio de Methnos, Vetranis se marchó a la casa de Ashtikar para enviar un mensaje a su aliado en Kiro antes de salir hacia allí.

Id	Rumor
1	Algunos profetas han comenzado a advertir por las calles del «final de Azur y todas las cosas», afirmando que la Madre Abundante se lo ha transmitido directamente.
2	Los temblores de la tierra y otros desastres son provocados por un grupo secreto conocido como la Conjura del Renacer, que desea arrasar el ducado de Azur para alzarse como gobernantes de las ruinas.
3	Varios navíos piratas pertenecientes al consejo de capitanes de Thraxil bajo las órdenes del capitán Akaz Garrazur han sido vistos frente a Azur. Se dice que quieren aprovechar los temblores para saquear a aquellos que huyen.
4	El príncipe Yspud-Asijara y el resto de los diplomáticos están a salvo, ya que la fortaleza de Iphara no ha sufrido daños. Aun así, los marineros de sus barcos han comenzado a prepararlo todo para marcharse lo antes posible de vuelta al Imperio.
5	La ciudad de Vatadze, al sur, también ha sufrido los temblores y muchos edificios se han derrumbado. Parece que su puerto ha sufrido graves daños y los barcos no pueden atracar allí hasta que lo reparen.
6	El duque Engendro se ha escapado de su encierro y recorre las calles de Azur en busca de venganza. El duque Enskel debió haberlo matado cuando lo detuvo hace unos días.
7	El prefecto Shoyang, gobernador de la ciudad mida de Kiro, es un fanático de un juego conocido como nak-han, que consiste en perseguirse por los árboles hasta robar una tira de tela que porta el rival. Se dice que incluso invita a su palacio a los vencedores tras cada torneo para agasajarlos y oír sus historias.
8	Cada vez son más frecuentes las desapariciones en los caminos que cruzan las montañas Ahurai. Es muy probable que los esclavistas de la ciudad de Nuxvoh, en Vajra, estén secuestrando a toda esa gente para venderla después en las profundidades.
9	Las criaturas de las profundidades que atacaron la ciudad tras los temblores son sólo una pequeña parte de su población. Según dicen, han abandonado sus ciudades subterráneas y están buscando dónde asentarse de nuevo en algún lugar entre Vatadze y Akanzar.
10	En el Imperio Mida, el emperador ha iniciado una purga entre sus nobles. Su objetivo es terminar con una conspiración contra él organizada por un grupo de magos conocido como la Cábala de la Armonía Celeste.
11	El mercader conocido como Velthur Marale sigue ampliando sus posesiones y riquezas por todo Voldor, y algunos en la Liga de Comerciantes de Zabárix lo animan a desafiar el liderazgo de Larsis Tepria.
12	La señora de la marca de Uskanast, la anciana Akasturm, ha afirmado que los temblores que han azotado Azur están enviados por el mismísimo Arather para ayudar a sus fieles a reconquistar la ciudad.

¿CÓMO DAN LOS AVENTUREROS CON ASHTIKAR?

Durante esta parte, los aventureros deberán encontrar a Ashtikar o alguna pista que los lleve hasta él. Lo recomendable es que, a través de sus trasfondos o algún método para recabar información en la ciudad, terminen sabiendo que el rakshasa ha hecho tratos con Vetranis Vezra. Si no lo logran, será Ashtikar quien termine dando con ellos al poco del comienzo del capítulo. Antes de marchar, Vetranis le encargó acabar con cualquiera que sobreviviese al monasterio de Methnos para no dejar cabos sueltos. Tras recabar la información al respecto, utilizará sus engaños para arrastrar a los aventureros a una trampa en algún lugar apartado, como un callejón, y acabar con ellos.

Ashtikar, contrabandista rakshasa (ver bestiario)

Táctica: Ashtikar no es un combatiente excesivamente letal ni que pueda causar grandes daños en un combate directo. En su lugar, tratará de llevar a los aventureros a una trampa utilizando sus conjuros de ilusión para poder apartar a los aventureros más peligrosos mediante sus conjuros de *Ceguera/sordera* y *Hechizar persona* y así acabar con los más débiles rápidamente. Si Ashtikar es atacado en su casa, cuenta con los refuerzos de tres matones a sus órdenes (**El Resurgir del Dragón**, página 367).

Moral: Ashtikar es despiadado, pero sobre todo es un superviviente. Si baja de 30 puntos de golpe, tratará de huir utilizando su conjuro *Invisibilidad*. Si baja de 10 puntos de golpe, se rendirá e intentará negociar con la información de la que dispone, incluyendo la carta de Slymdrat Byss (ver más adelante), a cambio de su vida y su libertad.

Tesoro: Ashtikar porta consigo 200 ppt, dos alejandritas (500 po cada una) y una esmeralda (1000 po).

¿Qué sabe Ashtikar?

El rakshasa ha pasado los últimos años perfeccionando una pequeña pero lucrativa red de tráfico de palmada amatista, la hoja de una planta que crece en lo más profundo de las junglas de Zefiria y que se utiliza como droga recreativa y alucinógena. Tiene a su disposición una red de guardias, comerciantes y marineros sobornados que trasladan su material o sus mensajes por el este de Voldor en el secreto más absoluto, y no ha dudado en ponerla al servicio de Vetranis para ganar unas monedas más. Camufladas entre las cajas de contrabando han viajado las cartas del conspirador y sus contactos en Kiro.

Ashtikar sabe que Vetranis marchó de Azur en dirección a Kiro, donde iba a reunirse con uno de sus aliados, aunque desconoce el nombre de este o la razón. Sabe también que algunas personas de Kiro han enviado cartas para Vetranis en los últimos días, pero no se atrevió a leerlas y se las entregó justo antes de que se marchara. Sin embargo, para fortuna de los aventureros, ha llegado una última nota para Vetranis que no ha podido ser entregada y reposa sin abrir en la mesa del despacho del rakshasa. Queda a tu discreción como director de juego la manera en la que finalmente los aventureros den con Ashtikar y se hagan con esta nota. Puede ser que el rakshasa la lleve encima cuando se enfrente a ellos o que siga en su casa si estos la registran. Como último recurso, alguno de los aliados de los aventureros puede haber dado con ella.

Se trata de una carta pobremente escrita en idioma común de Slymdrat Byss, un subalterno de Vetranis Vezra, informando a su jefe de que están a punto de finalizar los preparativos de su plan para abrir las Cámaras de Nogadriat y solicitando su presencia en Kiro. Para cuando llegó la carta, Vetranis ya había decidido viajar hasta Kiro suponiendo que su plan estaría a punto, pero Slymdrat no tenía forma de saberlo.

VIAJANDO HASTA KIRO

Llegado el momento, los aventureros y sus aliados tendrán que abandonar la metrópolis de Azur y viajar hasta la ciudad de Kiro, en el Imperio Mida. Alorus Phauzka (o quien desempeñe su papel en la campaña) y Sopath (si tiene relación con el grupo) tratarán de acompañarlos si los aventureros lo permiten. Esta última contará a los aventureros que ya ha estado allí, aunque preferiría no hablar de ello por el momento, y cree que puede resultar de ayuda una vez en Kiro.

Tanto el duque Enskel como Velthur Marale pueden entregarles agua y comida para todo el viaje, así como mapas y otro equipo de aventuras que puedan justificar. De igual manera, ambos pueden conseguirles caballos de monta para todos ellos e incluso caballos de tiro para transportar su equipo. Si los aventureros prefieren realizar la ruta por mar y río, pues es posible viajar hasta Kiro navegando, los dos están dispuestos a prestarles uno de sus pequeños pero rápidos barcos mercantes para realizar el recorrido, aunque en este caso querrán ciertas garantías de que volverán a verlo.

La **Guía de Campaña de El Espolón** presenta información detallada sobre las ciudades que pueden recorrer durante el viaje y las diferentes facciones que habitan la región. La ruta más sencilla para alcanzar Kiro es partir por mar hasta la ciudad de Akanzar y de allí remontar el río Jalth hasta la propia Kiro, siendo la principal amenaza los piratas de la zona. Por tierra, la opción más lógica es viajar hasta Volmaran y de allí a Kiro utilizando las grandes carreteras de la ruta de Azur, entre las incontables caravanas que cruzan la región.

En **Locura en las Profundidades** se indica que los aventureros deberían terminar alcanzando el nivel 4 y, sin embargo, **Fuegos Exánimes** considera que deberían comenzar la segunda parte a nivel 5. Esto se debe a que esta parte de la aventura es un buen momento para que el director de juego dé un toque personal a la campaña. Seguramente los aventureros tengan asuntos personales, familiares o profesionales en Azur que deben cerrar antes de partir hacia Kiro, lo que permite profundizar en su trasfondo e incluso reforzar sus motivaciones para marchar a la aventura. También puedes expandir el viaje por tierras de El Espolón, incorporando aventuras de tu propia creación u otras aventuras comerciales.

Señor Vezra,
Tal y como dijo sus contatos en la zona se han demostrado muy capaces y me han dado todo lo que necesitaba para mi maquina. No a sido facil pero su plan esta casi listo y las camaras de nogadriat se abriran pronto. Le necesitamos para acer funcionar la maquina asi que le recomendo venir a Kiro lo antes posible y reunise con la señora Karnavati Naidu, que se a revelado como na aliada muy util para nuestros intereses.
Slymdrat Byss de Nuxvoh

EL GLIFO DE LIBERACIÓN DE ALORUS PHAUZKA

En algún momento de esta primera parte, quizás nada más comenzar o quizás durante el viaje, Alorus Phauzka tratará de hablar con los aventureros sobre su conexión con la red xiónica y lo ocurrido durante su último enfrentamiento con Vetranis Vezra. Les explicará que están vinculados a la red xiónica (aunque desconoce por qué o cómo) y les contará muy por encima lo que sabe sobre ella: que es una dimensión diseñada para albergar mentes creada por los khrysarlion, que parece afectar especialmente a quienes cuentan con capacidades psiónicas y que su finalidad parece ser la de controlar a aquellos débiles de voluntad para llevar a cabo sus fines, los cuales desconoce. Omitirá decir aquellas cosas de las que sospecha pero que no puede afirmar con seguridad, como que se encuentra hundida bajo el Archipiélago Hundido o que está gobernada por una gran mente colmena.

También relatará cómo Vetranis ha aprendido con el paso de los años a manipular parte de esa red xiónica para sus propios beneficios (algo solo a la altura de un gran psiónico) y que fue esa manipulación la que le permitió controlar mentalmente a los aventureros a través de su vínculo con ella. Es un buen momento para ganarse la confianza de Alorus, pues es fácil que durante el relato caiga en pensamientos y recuerdos personales de gran carga sentimental.

Finalmente, les explicará que, gracias a su conocimiento de la red, pudo romper el control que Vetranis tenía sobre él utilizando un glifo khrysarlion de liberación que aprendió durante sus viajes. Si le preguntan, les hablará brevemente sobre los glifos khrysarlion e incidirá en su importancia tanto para Vetranis, que quiere controlar la red xiónica del todo, como para los aventureros, pues puede que la solución a sus problemas radique en aprender estos glifos. Es probable que en el futuro no esté para protegerlos con su glifo de liberación y por ello deberán aprender a protegerse solos, aunque de momento Alorus puede utilizarlo con ellos una vez al día para evitar que su mente se traslade a la red xiónica como les ocurría en el capítulo anterior. Tienes más información sobre los glifos khrysarlion en el apéndice IV.

Hitos de la historia

Convencer al duque Enskel de su inocencia. Hito menor: 125 PX por aventurero.

Detener o acabar con Ashtikar. Hito intermedio: 250 PX por aventurero.

Obtener sin ayuda la carta de Slymdrat Byss. Hito menor: 125 PX por aventurero.

Ganarse la amistad de Alorus Phauzka. Hito menor: 125 PX por aventurero.

SEGUNDA PARTE: CONSPIRACIONES PALACIEGAS

Entrando en el Imperio Mida

Antes de llegar a la ciudad de Kiro, cerca del linde de la jungla, las fuerzas del Imperio Mida controlan las fronteras y supervisan el acceso de cualquiera que intente entrar. En las principales carreteras que forman parte de la ruta de Azur, los mida tienen pequeños puestos de vigilancia formados por medio centenar de guardias y exploradores que controlan el acceso de viajeros, su mayoría comerciantes con caravanas de todos los tamaños. Si alguien intenta acceder a través de la jungla en lugar de usar los caminos, tardará poco en ser descubierto por alguna de las decenas de patrullas de exploradores que recorren la región en busca de espías o enemigos.

En principio, los aventureros no deberían tener problema alguno en pasar una de estas patrullas. Los mida no son especialmente estrictos al tratarse de una frontera pacífica y les permitirán portar armas siempre y cuando sepan comportarse y no las utilicen para saltarse la ley. La única manera en la que los aventureros pueden tener problemas es si actúan de manera violenta o cometen algún crimen, si transportan mercancías ilegales, tales como drogas o grandes cantidades de armas, o si alguno de ellos ha tenido problemas con el imperio en su trasfondo. No obstante, es posible que opten por viajar de incógnito o en secreto para tratar de no alertar a los espías que la Conjura del Renacer pueda tener en la zona. De ser así, un grupo de aventureros de nivel 5 no debería tener excesivos problemas para evitar ser vistos o llamar la atención.

Si es necesario, los guardias mida utilizan las estadísticas del explorador (**El Resurgir del Dragón**, página 365) y suelen moverse en grupos de 5 o 6 capitaneados por un veterano (página 368). Evitar ser vistos por ellos implica superar una tirada de Destreza (Sigilo) CD 13 y otra de Sabiduría (Supervivencia) CD 14 para encontrar el camino a través de la jungla en caso de no seguir los caminos.

Bienvenidos a Kiro

Kiro es una de las más grandes ciudades del Imperio Mida y la capital de la provincia del mismo nombre. Su cercanía a la ruta de Azur la convierte en cosmopolita, más abierta que la mayoría de ciudades mida, y sus calles son un bullir de actividad comercial e idiomas de todas partes. Es un lugar donde ocurren innumerables eventos y donde los aventureros podrían vivir numerosas aventuras tanto si lo desean como si no. Lamentablemente, eso tendrá que esperar, puesto que deben localizar a Vetranis y sus aliados lo más rápido que puedan si no quieren perder su rastro. Para esta parte de la aventura te recomendamos leer el apartado sobre la prefectura de Kiro de la **Guía de Campaña de El Espolón**, ya que en estas líneas se explicará únicamente lo necesario para la propia aventura de **Fuegos Exánimes**.

Según los aventureros vayan pasando las horas o los días en Kiro, comenzarán a oír noticias y rumores sobre la actualidad, entre los que destacan dos: el **prefecto Shoyang** (mida cortesano LN) ha organizado una fiesta para celebrar su cuadragésimo cumpleaños dentro de unos días a la que acudirán todas las personalidades de Kiro (esto incluye a Karnavati Naidu, por supuesto), y han tenido lugar algunos extraños secuestros en la ciudad que la guardia parece incapaz de resolver. En realidad, se trata de la Telaraña Argétea, que está secuestrando a cualquiera con poderes psiónicos (o sospechoso de poseerlos) y transportándolos a Ulimazz por órdenes de la propia Karnavati Naidu. Sus extraordinarias capacidades para el secuestro están dificultando gravemente la tarea de la guardia, que apenas está encontrando pistas. En algunos casos, los familiares o amigos desconocían las capacidades psiónicas de las víctimas, e incluso los propios secuestrados, pues la Telaraña Argétea está utilizando conjuros de adivinación para seleccionar a sus objetivos.

Los aventureros tienen muchas maneras de afrontar esta parte de la aventura y sus pasos deberían conducirlos, de una manera o de otra, a la fiesta en el palacio de la prefectura de Kiro o, en última instancia, al Observatorio de Madahon, donde Karnavati tiene el portal de acceso a Ulimazz, que será la última localización conocida de Vetranis Vezra (o de la propia Karnavati si huye de la fiesta). En este sentido, los esfuerzos de los aventureros en este capítulo deberían estar enfocados a localizar a Karnavati e interrogarla para descubrir los planes de Vetranis y la Conjura del Renacer, aunque, si deciden investigar los secuestros y logran establecer una conexión (descubrir que los secuestrados son psiónicos puede ser clave en esto), es posible que el rastro de la Telaraña Argétea los lleve directamente al observatorio.

Investigando en Kiro

Tanto Vetranis Vezra como Slymdrat Byss son dos personalidades desconocidas en Kiro y han sido enormemente cuidadosos a la hora de dejar pistas sobre su paradero, lo que dificulta obtener cualquier pista sobre su situación. Además, para cuando los aventureros llegan a Kiro, ambos se encuentran ya en Ulimazz ultimando la activación de su máquina para abrir las Cámaras de Nogadriat. Sin embargo, resulta razonable pensar que los aventureros van a intentar obtener toda la información posible sobre ambos tanto en Kiro como durante su viaje. Por ello, la siguiente tabla resume rumores e información que pueden obtener sobre ellos, así como una sugerencia de las circunstancias en las que se pueden obtener. Te recomendamos que cada una de ellas conlleve al menos una escena donde los aventureros tengan que ganarse la información, ya sea mediante una buena interpretación o derrotando a algún enemigo menor. Recuerda que, en muchas ocasiones, los sobornos también son una buena manera de obtener información.

De la misma manera, la carta de Slymdrat Byss o la información obtenida de Ashtikar deberían poner a los aventureros tras los pasos de Karnavati Naidu. Ella, a diferencia de sus aliados, es toda una personalidad en la ciudad, sobre todo en el ámbito de los arcanomantes y los historiadores. Tiene a sus espaldas numerosos estudios sobre reliquias de los Peregrinos, el vítreo de xion y, más recientemente, los khrysarlion. Hace años eran famosos sus enérgicos debates con otros

estudiosos midas y su controvertida postura sobre la existencia de una relación aún desconocida entre los Peregrinos y el Imperio Khrysarlion. Fue durante esta época cuando comenzó a colaborar con la Cábala de la Armonía Celeste. Con su ayuda recolectó algunos de los artefactos más espectaculares de la antigüedad, entre los que destaca su guardián, un autómata humanoide creado por los khrysarlion y restaurado por Karnavati para deleite de nobles y eruditos. Hace cinco años obtuvo una plaza como profesora de historia antigua en la Escuela de Arcanomantes Imperiales de Kiro, un cargo de gran responsabilidad y al alcance de muy pocos. Desde entonces su presencia pública se ha reducido, dejándose ver únicamente en las fiestas más importantes o en sus clases.

Aunque muchos de los miembros de la Cábala de la Armonía Celeste alardeaban de su condición, otros, como la propia Karnavati, preferían mantener la discreción, al menos públicamente. Cuando la organización cayó en desgracia meses atrás, esto le permitió negar su participación en ella y esquivar la furia de los agentes imperiales (al menos de momento). Pero sin su apoyo logístico y económico, la erudita mida no ha podido mantener los gastos de sus planes, sobre todo en lo relativo a Ulimazz, y se ha visto obligada a tomar medidas. Desde la vuelta de Vetranis a Kiro, Karnavati ha solicitado un corto periodo vacacional en la escuela y ha dedicado su tiempo a terminar de preparar la máquina de Slymdrat Byss en Ulimazz, así que apenas ha sido vista en la ciudad. No obstante, su posición en la escuela y su fama la han obligado a aceptar la invitación a la fiesta del prefecto Shoyang para no levantar sospechas. Su plan es aparecer en el palacio lo mínimo necesario y marchar a toda prisa a Ulimazz para abrir las Cámaras de Nogadriat de una vez.

En consecuencia, lo más sencillo para los aventureros debería ser investigar a Karnavati Naidu y sus últimos movimientos en la ciudad. Además de poder descubrir su relación con los conspiradores o con la Telaraña Argétea, hay dos elementos clave para la aventura (aunque no necesariamente obligatorios): la inminente presencia de Karnavati Naidu en la fiesta del prefecto y la pequeña mansión que la mida tiene en la zona más elitista de Kiro y que los aventureros pueden investigar con facilidad. La tabla de la página siguiente resume rumores e información que los aventureros pueden obtener sobre la arcanomante mida.

RUMORES SOBRE VETRANIS VEZRA Y SLYMDRAT BYSS

Circunstancias	Información
Moverse en los bajos fondos de Kiro o un aventurero con el trasfondo <i>Criminal</i> .	Algunos miembros de la Telaraña Argétea, un grupo criminal de la región, afirman tener un contrato bajo las órdenes de Slymdrat Byss.
Preguntar por Byss a un mercader de Vajra o un aventurero con el trasfondo <i>Explorador de Vajra</i> , <i>Habitante de Vajra</i> o <i>Esclavo de Vajra</i> .	Slymdrat Byss es un gnomo svirfneblin que afirma ser doctor, alquimista y nigromante. Alquila sus servicios a personas de dudosas intenciones en Vajra, aunque viaja ocasionalmente a la superficie.
Hablar con los guardias de la ciudad o un aventurero con el trasfondo <i>Combatiente</i> .	Un gnomo svirfneblin de aspecto siniestro llegó a la ciudad hace unas semanas y sobornó a los guardias de una de las puertas para poder entrar. Utilizó monedas de oro nuevas acuñadas en Azur.
Investigar en el puerto de la ciudad o un aventurero con el trasfondo <i>Marinero fluvial</i> o <i>Pirata</i> .	Un hombre de aspecto similar a Vetranis Vezra viajó hace unos días desde Azur a Kiro en un rápido velero zabario llamado El Amargo Pesar. Tras dejarlo, la embarcación partió hacia el norte.
Recabar información entre los nobles de la corte o un aventurero con el trasfondo <i>De buena familia</i> o <i>Emisario</i> .	Durante su juventud como hijo del duque de Azur, Vetranis viajó como diplomático y aprendiz a Kiro en varias ocasiones, donde hizo amistades tanto entre la nobleza como entre los arcanomantes imperiales.
Preguntar a los vecinos o por el barrio.	Un hombre de aspecto similar a Vetranis Vezra ha sido visto entrando y saliendo de la casa de Karnavati Naidu hasta hace un par de días, pero no se le ha vuelto a ver desde entonces.

La mansión de Karnavati Naidu

El hogar de Karnavati es una de las paradas más lógicas y de fácil acceso para buscar pistas. No es una localización demasiado peligrosa, pero si los aventureros se confían es posible que se lleven más de un susto. La mida siempre ha temido un posible robo a su casa, ya que allí almacena reliquias de su trabajo, y ha tomado medidas al respecto. Además, desde el inicio de su relación con la Telaraña Argétea, estos tienen siempre un ojo puesto en el lugar por si hay problemas.

Se trata de una pequeña mansión de dos pisos a 40 pies del suelo, con un hermoso jardín interior para meditar, entre dos grandes árboles phraramah. Está en un barrio lujoso cercano al centro de la ciudad, junto a otras mansiones similares.

Durante las últimas semanas, Karnavati apenas ha pasado por casa. Tras la llegada de Vetrans a Kiro hace un par de días, ambos se han marchado a Ulimazz, dejando la casa aparentemente vacía. Además de la seguridad que le otorga su ubicación en lo alto de los phraramah, las ventanas están reforzadas con barrotes de hierro, aunque pueden romperse mediante fuerza bruta (Fuerza CD 16) o a golpes (CA 14, 25 PG de daño contundente). La puerta frontal está reforzada y cerrada con llave y es posible abrirla mediante Destreza (herramientas de ladrón) CD 14, mediante fuerza bruta (Fuerza CD 17) o a golpes (CA 14, 35 PG de daño contundente). También es posible trepar hasta la techumbre y acceder al jardín interior para colarse por su puerta, también cerrada pero mucho más endeble. En este caso es posible abrirla mediante Destreza (herramientas de ladrón) CD 12, fuerza bruta (Fuerza CD 15) o a golpes (CA 12, 25 PG de daño contundente).

Si los aventureros tratan de entrar de día, a la vista de todos, el agente de la Telaraña Argétea que vigila la casa desde los árboles se marchará a avisar a sus superiores. Además, es posible que algún ciudadano termine por alertar a la guardia del intento de robo. De noche resulta mucho más complicado que sean vistos, y la guardia no acudirá salvo que el asunto termine en un alboroto. Pide a los jugadores algunas tiradas de Sigilo para reforzar la sensación de estar cometiendo un delito y comprueba si el agente de la Telaraña Argétea es capaz de descubrirlos.

RUMORES SOBRE KARNAVATI NAIDU

Circunstancias	Información
Moverse en los bajos fondos de Kiro o un aventurero con el trasfondo <i>Criminal</i> .	Se rumorea en el mundo criminal que una cofradía de ladrones de Vajra tiene un negocio muy lucrativo con Karnavati Naidu.
Preguntar en los templos, en la Escuela de Arcanomantes de Kiro o un aventurero con el trasfondo <i>Acólito</i> .	Como arcanomante imperial, Karnavati Naidu es una devota seguidora del Principio Rector, aunque en las últimas semanas ha dejado de acudir a las ceremonias en su templo habitual.
Interrogar a los mercaderes cercanos a su mansión o un aventurero con el trasfondo <i>Comerciante</i> .	A varios mercaderes habituales les resulta extraño que Karnavati Naidu haya pagado sus compras con monedas extranjeras (de Vajra) en las últimas semanas.
Investigar en la Escuela de Arcanomantes de Kiro o un aventurero con el trasfondo <i>Erudito</i> , <i>Estudio de los Peregrinos</i> o <i>Explorador de Vajra</i> .	Karnavati Naidu es toda una experta en historia antigua, tecnología de los Peregrinos y ruinas khrysarlion. Varios de sus descubrimientos se exponen en el Observatorio de Madahon, en la propia Kiro.
Recabar información entre los nobles de la corte o un aventurero con el trasfondo <i>De buena familia</i> o <i>Emisario</i> .	Karnavati Naidu es aficionada a reconstruir ingenios mágicos y mecánicos de la antigüedad. Posee un viejo constructo de unas ruinas khrysarlion que ha reparado y que suele mostrar a los nobles durante las fiestas.
Investigar en la Escuela de Arcanomantes o un aventurero con el trasfondo <i>Habitante de Vajra</i> o <i>Explorador de Vajra</i> .	Hace unos meses Karnavati Naidu dirigió una expedición a Vajra, a algún lugar bajo las montañas Ahurai, en busca de unas ruinas antiguas. Volvieron con numerosas antigüedades y reliquias.
Investigar en la Escuela de Arcanomantes de Kiro o un aventurero con el trasfondo <i>Habitante de Vajra</i> o <i>Explorador de Vajra</i> .	Se rumorea que Karnavati Naidu mantenía una relación con la Cábala de la Armonía Celeste y que estos financiaban gran parte de sus experimentos antes de ser acusados de traición.

Además, Karnavati tiene una última sorpresa para los ladrones: un autómatas mágico con aspecto de dientes de sable fabricado por ella misma y que utiliza como perro guardián.

Dientes de sable mecánico (ver bestiario)

Táctica: El constructo mágico suele recorrer la casa en busca de posibles enemigos, repitiendo la misma ruta una y otra vez. Si detecta ruidos o algo sospechoso fuera, acudirá hasta la habitación más cercana y usará su rasgo *Apariencia falsa* para evaluar a los allanadores y atacar por sorpresa.

Moral: El constructo luchará hasta ser destruido o hasta que los ladrones abandonen la casa. No tendrá problemas en atacar hasta la muerte, aunque no rematará a aquellos que queden inconscientes en el suelo.

Patrulla de la Telaraña Argétea (ver bestiario)

Táctica: Si los aventureros son detectados y tardan demasiado en registrar la casa, una patrulla formada por cuatro miembros de la Telaraña Argétea acudirá a intentar silenciarlos. A ser posible, trasladarán la acción al interior de la casa para no ser vistos o tratarán de emboscarlos al salir.

Moral: Los arañas tratarán de huir en cuanto uno de ellos caiga o todos estén por debajo de los 20 puntos de golpe. Tratarán de guardar su mascarada a toda costa.

Pistas: En la mansión de Karnavati hay una serie de pistas que pueden ayudar a los aventureros en el futuro.

- Bajo el suelo de su despacho, en una caja metálica, Karnavati esconde correspondencia con miembros de la Cábala de todo el imperio, así como un anillo de miembro. Son sobre todo discusiones técnicas y filosóficas sobre los mundos exánimes y los Peregrinos. La caja está protegida por un glifo custodio que desencadena el conjuro *Nube apestosa* cuando se abre sin su llave. El glifo es prácticamente invisible y para encontrarlo hay que superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 13 o a través de *Detectar magia*.
- Sobre la chimenea del salón hay un cofrecito con el último pago que la Telaraña Argétea le ha entregado. Las monedas está acuñadas por los elfos Bastarre, muy frecuentes en Vajra y muy raras en el Imperio Mida. Hay 2000 po.



- En la extensa biblioteca arcana, una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 14 permite localizar el libro *Los fuegos de Ulimazz*, escrito y publicado por la propia Karnavati hace un par de años, con el logo de la Escuela de Arcanomantes Imperiales. Leerlo enseña información básica sobre los mundos exánimes en general y Ulimazz en particular. En el libro se ha omitido cualquier referencia a la presencia de los khrysarlion en Ulimazz, sus riquezas y operaciones, pero es útil para conocer su clima y prepararse para él.
- Una revisión del sencillo laboratorio mediante una tirada de Inteligencia (Investigación o Arcanos) CD 15 permite localizar un juego de tres varillas de xion que Karnavati ha dejado cargando de energía cerca de la ventana. Son varillas de 1 pie de altura y apenas 3 pulgadas de grosor de vítreo de xion que pueden utilizarse para alimentar maquinaria de los Peregrinos que se haya preparado previamente para ello. Si se las llevan, a los aventureros les resultarán útiles más adelante, en el Observatorio de Madahon.
- Por último, también es posible encontrar en el salón una pequeña carta ya abierta donde el prefecto Shoyang invita personalmente a Karnavati a acudir a la fiesta en el palacio.

Cuartel de la Telaraña Argéntea

Durante esta fase de la aventura hay bastantes momentos donde los aventureros pueden encontrarse con los miembros de la Telaraña Argéntea que trabajan para Karnavati. Desempeñan tres trabajos que podrían confrontarlos con los aventureros: vigilar la mansión de Karnavati y el Observatorio de Madahon, secuestrar a psiónicos y transportarlos hasta Ulimazz usando el portal y vender las armas y joyas que fabrican al otro lado del portal, transportándolas en secreto hasta las ciudades más cercanas de Vajra y volviendo con el dinero.

Todo esto se coordina a nivel local desde un discreto cuartel general en el interior de un almacén portuario. Si los aventureros son lo suficientemente habilidosos para descubrir a sus agentes y seguir su rastro, antes o después llegarán aquí. Aunque no es obligatorio para el desarrollo de la campaña, es un buen lugar para encontrar pistas e información útil, además de una buena pelea!

Si vigilan el lugar, podrán ver los últimos secuestrados y los traslados de armas y víctimas al Observatorio de Madahon, lo que podría llevarlos a la última escena de esta segunda parte, aunque si no hablan antes con Karnavati puede resultarles difícil abrir el portal a Ulimazz.

Desde fuera, el edificio es solo un almacén más en el puerto, como los que decenas de comerciantes utilizan para guardar sus mercancías antes de venderlas o embarcarse a otro destino. Son edificaciones de madera, de planta rectangular y alargada hacia el interior de la ciudad, de 10 pies de altura y con portones que permiten introducir carros cargados de mercancías. El interior es diáfano y los arañas tienen varias cajas muy pesadas llenas de armas forjadas en Ulimazz preparadas para salir hacia Vajra. Están esperando un pequeño velero donde cargarlas para transportarlas hasta los canales subterráneos. También tienen varios camastros y suministros para alimentarse durante la operación. Para no ser vistos, han instalado una trampilla en el tejado por la que pueden salir trepando lejos de miradas curiosas. Aunque está en Ulimazz, si los aventureros controlan el lugar durante el tiempo suficiente, el propio Laarkiehl acudirá con una nueva remesa de armas.

Agentes de la Telaraña Argétea (ver bestiario)

Táctica: En todo momento hay en el lugar 1d6 agentes haciendo guardia en el interior o camuflados en las cercanías y otros 1d6 agentes descansando. Si son atacados, tratarán de defenderse en el interior del almacén, usando la trampilla del techo para salir y sorprender a los atacantes por detrás.

Moral: Los arañas tratarán de huir en cuanto la mitad de ellos hayan caído, aunque antes tratarán de destruir todas las pruebas del interior.

Pistas: En el cuartel de la Telaraña Argétea hay una serie de pistas que pueden ayudar a los aventureros en el futuro.

- Aquí está el último psiónico secuestrado, esperando para viajar a Ulimazz. Se trata de un joven mida llamado Udduye, dado a la bebida y las compañías poco recomendables, que utilizaba su talento para leer pensamientos en las mesas de juego de las peores tabernas de Kiro. Los arañas lo mantienen sedado mediante drogas y atado de pies y manos.
- Entre las pertenencias de los agentes arañas es posible encontrar una máscara demoníaca de Talhi'bak y 1d6 pocimas de hilos argéteos (ver apéndice III).
- Las cajas contienen armas forjadas en Ulimazz, con un aspecto peculiar que las hace muy vistosas. Su metal tiene un tono más oscuro de lo normal y su filo está retorcido de manera artística pero eficaz. Se pueden encontrar 10 alabardas, 20 espadas largas, 30 espadas cortas y 10 grandes hachas, así como 10 escudos. Son armas mundanas, pero pueden venderse por un 20 % más de su precio gracias a su aspecto exótico.

La expectación por el nak-han

Como acto previo para la fiesta del prefecto, este ha organizado un torneo popular que tendrá lugar durante todo el día de la fiesta, que comienza al caer la noche, en el Coliseo Imperial de Nak-han. La ciudad está emocionada con el espectáculo y en casi cualquier taberna se apuesta por los posibles ganadores. Cualquiera puede apuntarse y no serán pocos los que lo intenten, aunque la ciudad cuenta con unos cuantos equipos famosos y veteranos que son considerados los favoritos.

En algún momento tras su llegada, algún lugareño que crea que les puede sacar dinero fácil invitará a los aventureros a apostar. También es posible que los tomen por participantes, en especial si alguno tiene una condición atlética. Los equipos de nak-han de extranjeros siempre resultan interesantes a los lugareños. Si no lo han descubierto ya, es un buen momento para que conozcan el nak-han y el torneo en ciernes, especialmente porque este les brinda una oportunidad para acudir a la fiesta del prefecto sin tener que colarse.

Lógicamente, los aventureros no tienen por qué participar en el torneo, mucho menos ganarlo, aunque puede aportar escenas divertidas a la aventura. Es posible acceder a la fiesta del palacio de muchas otras maneras. Las más obvias son colándose en el interior, haciéndose pasar por nobles, siendo contratados como guardaespaldas de algún invitado o como parte del servicio. Los jugadores pueden crear sus propios planes igual de válidos.

El torneo de nak-han

Uno de los puntos centrales del ocio en Kiro es el nak-han, el deporte de moda en el Imperio Mida. El nak-han es un enfrentamiento en lo alto de las ramas entre dos equipos de tres acróbatas que tratan de arrebatar a sus rivales los pañuelos de colores que se cuelgan de la cola mientras protegen los suyos.

Esta actividad, que comenzó como un método de enseñanza en los templos mida, es el pasatiempo favorito del prefecto Shoyang, y son muchos los jóvenes que tratan de alcanzar la fama y la gloria en el campo de juego. Como es obvio, las apuestas y las grandes fiestas se han vuelto una parte de gran importancia en el ambiente que rodea al nak-han.

Los aventureros son libres de participar siempre que puedan formar un equipo de tres y pagar la inscripción de 5 po. Además, el equipo ganador será invitado de manera honorífica a la cena de la fiesta del prefecto, lo que brinda a los aventureros una oportunidad única para acceder a la fiesta y a Karnavati Naidu sin tener que recurrir a subterfugios. El premio también incluye 3000 po para el equipo ganador y 1000 po para el finalista.

No es descabellado que algunos grupos de aventureros traten de manipularlo para facilitar su labor, tratando de «sacar de juego» a los favoritos con todo tipo de trucos sucios. Dado que no todos los grupos serán capaces de obtener la victoria con juego limpio, te recomendamos que les permitas recurrir a esto como parte de la campaña, con todos los riesgos que conlleva. Hay un máximo de 16 equipos apuntados y el sistema es eliminación directa, así que, para ganar, los aventureros deberían ganar octavos, cuartos, semifinales y final.

LAS REGLAS DEL NAK-HAN

El nak-han se juega en equipos de tres participantes. Los árbitros atan a la cola de cada uno de los participantes (o a la baja espalda si no tienen cola) un llamativo pañuelo, y su objetivo es quitarles el pañuelo a sus contrincantes. Cuando un participante pierde su pañuelo o sale de la zona acotada, es eliminado y lo único que puede hacer es retirarse del escenario. Cuando un equipo pierde a sus tres miembros, ha perdido. En el nak-han no se permite la violencia ni agredir o apresar a un rival, pero sí empujar. Lo único que pueden hacer sus participantes es moverse y tratar de robar la tela roja de sus rivales. De igual manera, no se permiten las armaduras, las armas ni la magia de ningún tipo.

Se juega en una zona acotada en lo alto de las ramas de los árboles, donde los competidores pueden trepar, saltar, emboscarse, correr e incluso caer hasta el suelo. Un competidor que cae al suelo o sale de la zona acotada está eliminado.

A efectos de juego, un partido de nak-han utiliza las siguientes reglas:

Clase de Armadura: Solo se puede utilizar la CA sin armadura (por defecto, 10 + modificador por Destreza), aunque sirven otros bonificadores, como la armadura natural o *Defensa sin armadura* del monje. Atacar a alguien con la espalda cubierta por un elemento físico o un compañero tiene desventaja.

Robar pañuelo: El ataque básico del nak-han. Se considera ataque desarmado de cuerpo a cuerpo y puede utilizarse Fuerza o Destreza como modificador. No causa daño y, si impacta, se tiene éxito y se roba el pañuelo. Utiliza las demás reglas básicas de un ataque, como estar desprevenido, etcétera.

Para todo lo demás, es necesario utilizar las reglas básicas de movimiento, sobre todo de escalar y saltar, a la hora de desplazarse por las ramas de los árboles. De igual manera, pueden utilizarse las reglas de esconderse para tratar de emboscar a los rivales. También se pueden usar las reglas de empujar para derribar enemigos o lanzarlos al suelo.

RIVALES

Aunque puedes cambiar esto a tu gusto, los dos primeros partidos deberían ser contra equipos aficionados, el tercero contra un equipo veterano (los Héroes de Kuro) y la final contra un equipo profesional (los Bailarines del Emperador).

Equipo aficionado: +3 al ataque, Clase de Armadura 13, Atletismo +4, velocidad 30 pies.

Equipo veterano: +5 al ataque, Clase de Armadura 14, Atletismo +5, velocidad 30 pies (escalando).

Equipo profesional: +7 al ataque, Clase de Armadura 15, Atletismo +7, velocidad 30 pies (escalando).

Hitos de la historia

Cada investigación en Kiro con éxito que haya implicado una escena arriesgada. Hito menor: 250 PX por aventurero.

Investigar la mansión de Karnavati Naidu. Hito intermedio: 500 PX por aventurero.

Encontrar las pruebas de la Cábala de la Armonía Celeste. Hito menor: 250 PX por aventurero.

Investigar el cuartel de la Telaraña Argénteo. Hito intermedio: 500 PX por aventurero.

Ganar el torneo de nak-han. Hito mayor: 750 PX por aventurero.

El Palacio de la Prefectura

Salvo que los aventureros sean capaces de acceder directamente al observatorio de Madahon con información sobre los planes de Karnavati y sobre cómo utilizar el portal planar, necesitarán interrogar o espiar a la propia Karnavati primero. Y dado que esta únicamente va a abandonar Ulimazz para acudir a la fiesta, es probable que los aventureros intenten acudir a la misma para poder acceder a la arcanomante mida.

Emplazado en las ramas superiores de uno de los primeros árboles phraramah de Kiro, el palacio en el que habita el prefecto Shoyang es una auténtica joya arquitectónica. Es una residencia de tres plantas, con decenas de habitaciones y construida íntegramente en madera natural que parece fusionarse con la naturaleza que lo rodea. Frente a la fachada principal, un cuidado jardín de flores exóticas y un gran estanque habitado por grandes carpas de río da la bienvenida a los invitados, y la mayoría de los salones están adornados con caras obras de arte y preciosas piezas de joyería traídas de todo Voldor.

El palacio está situado aproximadamente 70 pies del suelo y es el punto más alto del Alto Kiro y de toda la ciudad. Además de las dos calles de acceso desde los edificios adyacentes, puentes colgantes desde el Santuario de los Ancestros de Kiro y la Gran Explanada de la Moneda, se puede acceder desde Bajo Kiro a través de unas grandes escaleras de caracol colocadas alrededor de uno de los árboles phraramah, así como por un ascensor movido por caballos para subir mercancías pesadas.

LA FIESTA DEL PREFECTO

Los mayores eventos sociales de Kiro, como esta fiesta, tienen lugar en la planta baja del palacio, quedando las otras dos para los aposentos y los despachos de los trabajadores. Una investigación sencilla permite conocer este dato, que conoce cualquiera que haya visitado el palacio alguna vez. Muchas de las habitaciones tienen grandes ventanas sin barrotes para dejar pasar la luz que se filtra entre las copas de los árboles, aunque estas pueden cerrarse desde dentro (Fuerza CD 16 o CA 14, 20 PG de daño contundente) y se cerrarán durante la fiesta por seguridad. Las puertas del interior están hechas de madera (Fuerza CD 14 o CA 12, 20 PG de daño contundente) y no suelen cerrarse, salvo aquellas que acceden al exterior o a las habitaciones privadas, pero pueden cerrarse con llave (Destreza (herramientas de ladrón) CD 15).

Iluminación. Las copas de los árboles filtran una buena parte de la luz solar, así que el palacio es un lugar no muy bien

PERSONAJES DURANTE LA FIESTA

La fiesta es un evento social orientado a la diplomacia mida, que suele ser intensa pero educada. Esta escena es un buen momento para otorgar protagonismo a los personajes no jugadores que acompañan a los aventureros. Alorus Phauzka, por ejemplo, es hábil socialmente y está acostumbrado a tratar con nobles y dirigentes, resultando un buen apoyo a la hora de acusar a Karnavati o negociar con el prefecto. Serkazz y Sopath pueden tener también un papel destacado. Su conocimiento de la Cábala de la Armonía Celeste puede resultar útil, e incluso el relato de cómo fue torturada por sus miembros hace años puede fortalecer los argumentos de los aventureros. Por otro lado, su odio por sus torturadores puede amenazar la situación, pues quizás trate de asesinar a Karnavati a la menor oportunidad por pura venganza. Por último, también podrán oír rumores sobre la vida en la ciudad, entre ellos la repentina desaparición de Bouphe (ver parte III), un príncipe del Mopán enviado por su pueblo a la corte a negociar.

iluminado durante el día, menos aún durante la noche. Para compensar, los guardias colocan antorchas por toda la fachada del palacio y los puentes de acceso, proporcionando luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales.

Suelos, techos y paredes. Los suelos interiores están contruidos en madera, pero están cubiertos con baldosas de mármol o piedras talladas formando hermosos mosaicos en la mayoría del palacio. Los techos tienen 10 pies de altura en todo el lugar, los pasillos suelen tener 10 pies de ancho y, en su mayoría, están decorados con estandartes, cuadros, bustos y grabados de la historia de la ciudad o reliquias traídas de lugares remotos de Voldor.

Escaleras. Las escaleras para ascender y descender entre los diferentes pisos son cuidadas escaleras de madera de 10 pies de anchura y en la que siempre hay dos guardias mida vigilando.

Guardias. Veintiséis de los más expertos guardias mida (veterano, **El Resurgir del Dragón**, página 366) vigilan en todo momento el interior de la fiesta y otros doce el perímetro exterior. En apenas ocho asaltos todos pueden acudir a cualquier sala en el palacio. Además, muchos invitados poseen capacidades mágicas o experiencia militar y otros van acompañados por sus propios guardaespaldas.

Localizaciones

A. Recibidor. Un gran salón interior donde los invitados son recibidos y acompañados hasta el jardín interior. Una veintena de sirvientes se esfuerzan en que todo vaya bien, mientras seis guardias vigilan la puerta y velan por la seguridad de todos.

B. Sala de guardia. En todo momento hay en esta sala cuatro guardias, además de sus armeros y equipo variado. Cada cierto tiempo, los demás guardias rotan para poder descansar aquí.

C. Dependencias del servicio. Aquí descansan los trabajadores y su material de trabajo, como ropajes, herramientas de limpieza, etcétera. Durante la fiesta también hace las veces de guardarropa para los invitados.

D. Escaleras de acceso. Escaleras de acceso al piso superior. Están vigiladas en todo momento por una pareja de guardias.

E. Cocina. Una sala de recepciones reconvertida a cocina improvisada para la fiesta. Ocho cocineros se esfuerzan por preparar la comida que se sirve en el jardín interior. En su mayoría son bandejas con pequeñas delicatessen, escasas pero con mucho sabor. También se sirve vino de Nakuro y cerveza importada de Kiralizer.

F. Biblioteca. Una pequeña biblioteca con tomos de historia de la ciudad, escritos o recopilados por los sabios de la prefectura. Puede servir como sala privada en caso de que los invitados lo soliciten. Dos guardias controlan el acceso.

G. Aseos. Unos elegantes aseos a disposición de los invitados. Dos guardias controlan el acceso.

H. Jardín interior. Un pequeño jardín interior donde los jardineros del prefecto cuidan de su colección privada de plantas exóticas. En el centro se han colocado varias mesas donde se servirá la comida, y los invitados dispondrán de todo el lugar para sus conversaciones y divertimentos. Ocho guardias se pasean por el lugar en todo momento, controlando la situación.

DESARROLLO DE LA FIESTA

Salvo por las injerencias que pueda provocar en ella la presencia de los aventureros, en especial si tienen que colarse, la fiesta transcurrirá sin problemas y, pasada la medianoche, todos los invitados abandonarán el evento ordenadamente.

Durante las dos horas previas al inicio de la fiesta, los nobles mida, los diplomáticos de otras naciones y las personalidades más relevantes de la prefectura irán accediendo poco a poco al interior, formándose corrillos y pasamanos varios. Entre ellos estará Karnavati Naidu, con un elegante vestido de tonos verdes y varias joyas ostentosas extraídas de Ulimazz. Su único acompañante es su guardián khrysarlion (ver bestiario) con un vestido de gala cubriendo su torso y haciéndolo menos amenazador, como si fuese una mezcla entre un mayordomo y una reliquia del pasado. Aunque se trata de un constructo capaz de causar gran destrucción, Karnavati afirma que su función es únicamente estética, y durante la fiesta hará al constructo realizar varios bailes y espectáculos para diversión de los presentes.

Karnavati llegará directamente desde el portal estelar, en el observatorio de Madahon, y lo hará en el último momento, entrando apenas segundos antes de que el prefecto Shoyang descienda las escaleras y comience su discurso. Se oirán rumores sobre su ausencia y es posible que los aventureros se pongan nerviosos o piensen que no va a venir. Por su parte, si los

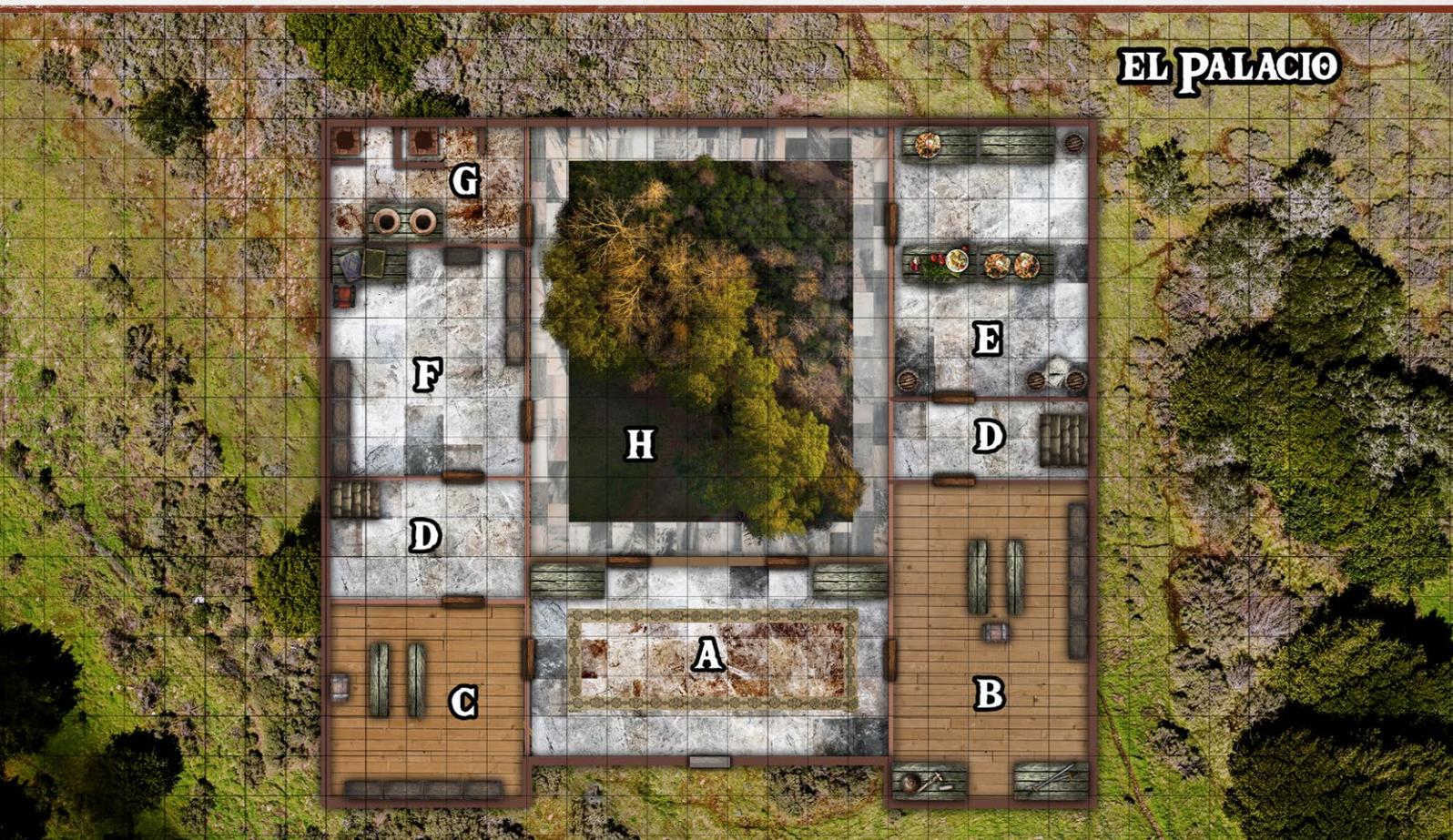
aventureros acceden a la fiesta como ganadores del torneo de nak-han, serán aplaudidos en su llegada y agasajados con el interés de muchos nobles, lo cual puede llegar a ser una molestia.

Esta escena se puede desarrollar de diferentes maneras dependiendo de los aventureros, pero debería concluir con ellos dirigiéndose al observatorio de Madahon y de allí a Ulimazz, buscando a Vetranis Vezra. Lo más sencillo es limitarse a vigilar a la mida y seguirla cuando abandone la fiesta, aunque esto tiene su riesgo. Si Karnavati los descubre, tratará de utilizar sus conjuros, como *Puerta dimensional*, para perderlos.

La opción más directa es abordarla durante la fiesta para interrogarla sobre sus planes y la localización de Vetranis Vezra. Un combate durante la fiesta puede ser muy arriesgado y los aventureros se arriesgan a ser considerados como delincuentes por el imperio. Exponer a Karnavati como miembro de la Conjura del Renacer delante de todos puede ser una buena opción para poner al prefecto en su contra, aunque requerirá de varias tiradas sociales exitosas y de presentar algunas pruebas, pues la mida cuenta con cierta reputación y no será fácil de derrotar. Mucho más efectivo puede resultar exponerla ante el prefecto como miembro de la Cábala de la Armonía Celeste, sobre todo si se tienen las pistas obtenidas en su casa.

De conseguirlo, Karnavati tratará de huir de los guardias y los aventureros y refugiarse en Ulimazz, incluso dejando atrás a su guardián khrysarlion para sembrar el caos. Si escapa, los aventureros deberán seguir su rastro hasta el observatorio. Si logran detenerla, será apresada y llevada a la sala de guardia para ser interrogada. Como agradecimiento, el prefecto les permitirá interrogarla antes de que sea trasladada a prisión.

Karnavati no tendrá problemas en contar lo que sabe si cree que con ello logrará sobrevivir. No conoce los planes de Vetranis más allá de recurrir al poder de los khrysarlion para salvar Voldor del desastre, motivo por el que se unió a él. La mida tiene pavor a que Voldor termine siendo un mundo exánime más; no cabe duda de que el discurso de Vetranis ha calado en ella. Hablará sobre Ulimazz, sus planes para abrir las Cámaras



de Nogadriat (que albergan un repositorio de conocimiento antiguo) e incluso su relación con la Telaraña Argéntea. Facilitará la localización del portal estelar (no así de sus protectores) y apremiará a los aventureros a viajar allí si quieren detener a Vetranis, quien estaba a punto de abrir las cámaras cuando ella se marchó a la fiesta.

Karnavati Naidu y guardián khrysarlion (ver bestiario)

Táctica: La prioridad de Karnavati será escapar al observatorio de Madahon y a Ulimazz, donde sus aliados pueden ayudarla. Tratará de destruir a sus enemigos si son pocos usando su guardián, pero si se ve superada utilizará sus conjuros de *Puerta dimensional* o *Invisibilidad* para escapar.

Moral: Karnavati Naidu se rendirá si cae por debajo de los 20 puntos de golpe. El guardián luchará hasta su destrucción, salvo que se le ordene lo contrario.

Tesoro: Si los aventureros ayudan a detener a Karnavati, el prefecto ordenará recompensarlos con 500 po a cada uno de ellos. El cuerpo inerte del guardián Khrysarlion puede venderse a los arcanomantes imperiales por 2000 po. Karnavati porta un anillo de 500 po y una varita de detectar magia.

El observatorio de Madahon

Llamado así en honor a uno de los más prestigiosos estudiosos celestes del Imperio Mida, el observatorio de Madahon es un esbelto edificio en las afueras de Kiro destinado al estudio de la bóveda celeste. Decenas de eruditos acuden anualmente para contemplar los movimientos astrales y compartir sus teorías. En la actualidad, el observatorio no tiene a nadie al cargo, pues el antiguo responsable, el maestro observador Rakai, se encuentra en prisión por pertenecer a la Cábala de la Armonía Celeste. Aprovechando esta ausencia y el poco personal que hay actualmente, Karnavati Naidu instaló en uno de sus museos varios artefactos khrysarlion a los que necesitaba acceder de manera regular pero que eran demasiado grandes para ponerlos en otro sitio sin que llamaran la atención. Un grupo de agentes de la Telaraña Argéntea, con el propio Laarkiell entre ellos, vigila el acceso estelar tratando de no molestar a los demás visitantes.

Iluminación. El observatorio pasa la mayor parte del tiempo cerrado y sin luz, salvo aquella que entra por las ventanas durante el día o por la cúpula de la sala E.

Suelos, techos y paredes. Los suelos interiores están contruidos en piedra sencilla y de diversos colores. Los techos son más altos de lo normal para así poder albergar la maquinaria de la sala del observatorio. Tienen 20 pies de altura en todo el lugar.

LOCALIZACIONES

A. Pasillo principal. Un amplio pasillo tras la única entrada al lugar desde el que se puede acceder al resto de las salas. En sus paredes hay colgados numerosos cuadros (algunos realmente viejos), retratos de ilustres trabajadores del observatorio en su mayoría, incluyendo a la arcanomante mida Karnavati Naidu.

4 miembros de la Telaraña Argéntea (ver bestiario)

Táctica: Laarkiell ha enviado a parte de sus hombres a este pasillo para controlar a los visitantes. Utilizan la oscuridad y la altura del lugar para mantenerse trepando en el techo, desde donde pueden vigilar y, en caso de necesidad, emboscar a los invasores.

Moral: Los arañas lucharán hasta el final para cumplir su misión.

Tesoro: En una pequeña bolsa pegada con telarañas a una de las esquinas del techo los arañas guardan un cofre con dos pociones de curación mayor y una de curación superior.

B. Museo astronómico. Esta sala contiene una exposición de objetos relacionados con los estudios astronómicos realizados aquí por los mida desde su fundación.

C. Museo khrysarlion. En esta sala se encuentra el acceso estelar y otros muchos artefactos relacionados con los khrysarlion, casi todos obtenidos por Karnavati Naidu en sus diversas excavaciones arqueológicas. Contra la pared sur se encuentra el acceso estelar, como si fuese un elemento más de la exposición.

Al igual que por la pared, a lo largo del acceso pueden verse secciones de un complejo dibujo de formas geométricas y símbolos arcanos. A su lado, un cristal protector cubre una estructura formada por decenas de barras de cristal opaco que recuerda a algún tipo de maquinaria mágica. Se trata de la batería de xion que alimenta el acceso. Un experto podrá ver que ha sido restaurada e incluso se le han añadido piezas nuevas. También faltan las varillas de xion cargadas que podrían alimentar el acceso estelar y que los aventureros tendrán que conseguir para viajar a Ulimazz. Las pueden encontrar en la mansión de Karnavati si han ido allí, pero la mida tiene un segundo juego de varillas que transporta siempre consigo durante sus viajes a Ulimazz y que ha dejado bajo la protección de Laarkiell al marcharse a la fiesta del prefecto. En última instancia, si no pueden recurrir a ninguna de estas alternativas para obtener las varillas, permite a los aventureros recurrir a su inventiva para encontrar una solución que les permita activar el acceso estelar.

Laarkiell y 1 miembro de la Telaraña Argéntea (ver bestiario)

Táctica: Tanto Laarkiell como el miembro de la Telaraña Argéntea tratarán de emboscar a los aventureros si los oyen llegar con la esperanza de poder usar su *Ataque sigiloso*. Laarkiell también utilizará su ataque *Telaraña de plata* para inutilizar a los lanzadores de conjuros y romper las formaciones enemigas.

Moral: Los arañas lucharán hasta el final para cumplir su misión.

Tesoro: Laarkiell porta una bolsa de piel con diez fragmentos de jade (100 po cada uno) y el segundo juego de varillas necesario para activar el portal.

D. Almacén. Estas salas gemelas están llenas de cajas cerradas que contienen piezas de maquinaria, reliquias demasiado estropeadas o de valor irrelevante como para ser expuestas en el observatorio y material personal de algunos de los investigadores.

E. Sala del observatorio. En el centro de esta gran sala se encuentra un gigantesco y complejo juego de lentes y piezas móviles que, enfocado al cielo, hace las veces de telescopio. Además de permitir contemplar las estrellas, los más sabios arcanomantes pueden utilizar los poderosos conjuros imbuidos en el majestuoso artefacto para observar otros planos y realidades.

Hitos de la historia

Infiltrarse en el palacio de la prefectura. Hito menor: 250 PX por aventurero.

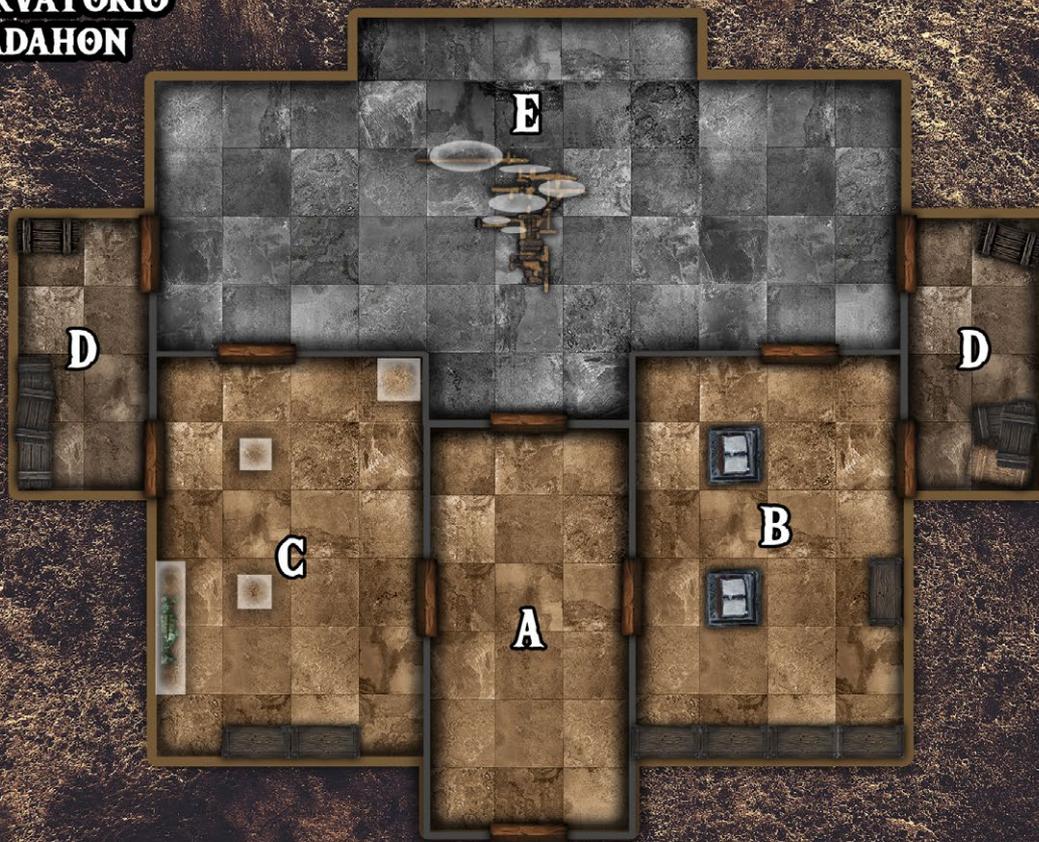
Concluir la fiesta sin altercados violentos. Hito menor: 250 PX por aventurero.

Exponer a Karnavati como miembro de la Conjura del Renacer. Hito intermedio: 500 PX por aventurero.

Exponer a Karnavati como miembro de la Cábala de la Armonía. Hito intermedio: 500 PX por aventurero.

Activar el portal estelar. Hito menor: 250 PX por aventurero.

Interrogar a Karnavati con éxito. Hito intermedio: 500 PX por aventurero.



TERCERA PARTE: LOS FUEGOS DE ULIMAZZ

Tras activar el portal estelar, los aventureros deberán cruzarlo hasta Ulimazz en busca de Vetranis Vezra y las Cámaras de Nogadriat. Aunque deberían darse cierta prisa si quieren pillar a los conspiradores con las manos en la masa, si tienen información suficiente sobre Ulimazz (por ejemplo, si han leído el libro escrito por Karnavati), es posible que quieran antes adquirir algo de equipo especial para la dureza climática del mundo exánime. Si han logrado entablar una relación con el prefecto Shoyang, los aventureros pueden solicitar que se envíen tropas de la guardia hasta Ulimazz para detener a los conspiradores. Desgraciadamente, las autoridades de Kiro no están dispuestas a enviar fuerzas a ciegas y optarán por medidas más conservadoras, como explorar primero el lugar mediante conjuros, lo que llevará demasiado tiempo.

Para ello, los aventureros deben explorar la pequeña isla. Su abrupta geografía impide acceder a ciertas zonas debido a montañas rocosas difíciles de cruzar. Los mares de lava obligan a desplazarse siempre por tierra (salvo que se les ocurra una solución creativa), teniendo que cruzar la isla casi por completo desde el portal estelar (A) hasta la construcción khrysarlion (G). Antes de continuar leyendo esta parte de la aventura, te recomendamos que revises el apéndice II, donde tienes información detallada sobre Ulimazz y sobre cómo viajar por la isla. Cuando los aventureros recorran el lugar, puedes utilizar la tabla de encuentros aleatorios descrita en la página 29. También ten en cuenta los posibles cambios en el clima, que pueden causar estragos a los aventureros o a sus planes.

Hay cuatro encuentros principales en Ulimazz, detallados a continuación. Los aventureros pueden investigar estos lugares en cualquier orden e incluso ignorarlos, aunque en ellos se puede obtener información sobre lo ocurrido y algunos fragmentos del legado de los khrysarlion que pueden servir en la lucha contra la Conjura del Renacer. El objetivo principal de los aventureros durante su estancia en Ulimazz debería ser atrapar a Vetranis Vezra, lo cual les va a resultar imposible, como veremos más adelante, y acceder al repositorio de información de los khrysarlion. Allí, donde Vetranis ya ha estado, podrán encontrar información muy detallada sobre los próximos planes de la Conjura del Renacer e incluso obtener el mapa de los Templos del Auxilio. Este mapa será un elemento clave durante la próxima aventura de la campaña y permitirá a los aventureros continuar revelando los planes de los conspiradores.

¿Qué ha pasado en Ulimazz?

Desde la primera incursión de Karnavati Naidu a la bóveda khrysarlion, descubrió que la extensión de pasillos y salas construidas en acero contenían una parte importante del legado de sus constructores, que sin duda habían visitado el lugar mucho después de que el planeta se volviese un infierno de lava y ceniza. Su principal ambición fue acceder a las Cámaras de Nogadriat, un conjunto de salas acorazadas que, según los escritos, parecían contener una copia del conocimiento de los khrysarlion, una salvaguarda por si algo le ocurría a su imperio.

Sin embargo, Karnavati nunca pudo acceder a su interior, pues la instalación está gobernada por una inteligencia xiónica que controla tanto a los autómatas de mantenimiento como las puertas, las trampas xiónicas que guardan el lugar e incluso el acceso a la dimensión xiónica en su interior. Frustrada, le mostró el lugar a Vetranis Vezra, quien pronto halló el mapa de los Templos del Auxilio (una pieza clave que agilizará sus planes) y desarrolló un plan para acceder al interior. Para ello, su aliado Slymdrat Byss ha fabricado una execrable máquina arcaica que utiliza los cerebros de sus víctimas, los psiónicos secuestrados en Kiro, para crear una suerte de pulso psiónico (o xiónico) capaz de noquear temporalmente el control de la inteligencia xiónica y poder acceder a las cámaras.

Esta máquina ha sido activada poco antes de que los aventureros lleguen (puede que más, si se han retrasado en exceso) y las Cámaras de Nogadriat han sido abiertas. El pulso psiónico ha dejado fuera de juego no solo a la inteligencia xiónica, sino a todas las criaturas a excepción de Vetranis, las cuales, al no poder protegerse de sus efectos, han quedado inconscientes varios minutos. Además, sin decirselo a nadie, Vetranis incorporó a la máquina un sistema de colapso que acabará con toda la vida en el lugar y con la información almacenada en los cristales de xion de los khrysarlion pocas horas después de su activación. De esta despiadada manera se asegura de que nadie pueda seguir sus pasos y de que la información sea destruida cuando él haya obtenido lo que desea.

Cuando los aventureros llegan a este lugar, Vetranis ha utilizado un pergamino de *Desplazamiento de plano* para volver a Kiro con el mapa de los Templos del Auxilio en su mente. Si quieren seguir sus pasos y detenerlo, tendrán que actuar rápidamente para obtener el mapa y escapar o desactivar la máquina antes de que todo sea destruido.

Localizaciones de Ulimazz

A. ACCESO ESTELAR

De origen khrysarlion y restaurado por Karnavati, este acceso estelar (*El Resurgir del Dragón*, página 310) permite viajar entre Voldor y Ulimazz, además de transportar mercancías. La maquinaria que lo hace funcionar está situada bajo el pedestal, tras una placa que puede retirarse, y requiere de un juego de 3 varillas de xion cargado para poder activarse. Cuando llegan los aventureros, si Karnavati ha pasado antes y es consciente de su persecución, se ha llevado las varillas para evitar que nadie huya de vuelta a Voldor. Si no, las varillas están conectadas, pero descargadas y los aventureros tendrán que conseguir recargarlas, exponiéndolas ocho horas al sol, por ejemplo.

B. MINA DE LOS AZER

Los azer del clan Llamaperpetua han establecido aquí la mina para extraer minerales y joyas de las profundidades de la isla. Es un pequeño campamento donde sus miembros excavan a turnos y trasladan las materias hasta la forja de Rashomta'ak, y donde descansan protegidos por el clima hostil de Ulimazz.

C. PUENTE SOBRE EL RÍO DE LAVA

Varios ríos de lava dividen la isla desde el volcán que la corona, y los azer se han visto obligados a levantar puentes para poder cruzar. Se trata de una estructura metálica, tosca pero efectiva, capaz de soportar el peso de las carretillas de mineral y las piezas de maquinaria que han trasladado desde Kiro.

Salvo que alguien lo ataque, no hay guardias de ningún tipo. El río de lava se encuentra a 20 pies debajo del puente y el calor al cruzarlo es casi insoportable. Para destruirlo, es necesario causarle 100 puntos de golpe contundente o cortante (CA 14).

D. CUEVAS PARA DESCANSAR (PINÁCULO ABANDONADO)

Por esta ladera de la montaña hay un complejo de cuevas formadas por antiguos ríos de lava ahora extintos. Es un buen lugar para refugiarse del clima más adverso o para descansar con cierta seguridad. Además, contienen una antigua ruina ciertamente interesante (ver encuentro C: «Pináculo de los khrysarlion»).

E. FORJA DE RASHOMTA'AK

Levantado por los azer en apenas unas semanas, este complejo de acero y piedra alberga la forja donde Rashomta'ak crea armas, armaduras y joyas a partir de los minerales extraídos en la isla. En todo momento dos enormes chimeneas expulsan un humo negro y el golpear de su martillo contra el yunque puede oírse a muchos metros a distancia. Es una estructura excavada en la pared de un pequeño montículo, levantada sobre uno de los ríos de lava que alimentan las forjas del interior.

F. ISLA DE LAS SALAMANDRAS

Frente a la pequeña bahía de la isla principal se encuentra otra más pequeña, prácticamente un peñasco de roca ennegrecida que asoma entre la lava. En ella, un pequeño grupo de seis salamandras (*El Resurgir del Dragón*, página 465) han montado un puesto de vigilancia desde donde observan las actividades de los extranjeros. Han sido enviadas por un reino bajo el océano para evaluar si los recién llegados son una amenaza y, sobre todo, para controlar las actividades de Rashomta'ak, expulsado del reino por su ambición desmedida.

G. LA BÓVEDA DE LOS KHRYSARLION

Dejada aquí milenios atrás por un grupo de exploradores y científicos khrysarlion, esta enorme estructura situada al borde del acantilado contiene muchas salas de investigación y cámaras de seguridad abandonadas. De es rectangular, con más de 60 pies de altura y mucho más ancha, su exterior está cubierto de piezas de metal pulido que reflejan la luz solar y le otorgan un brillo que la hacen destacar. No se divisan ventanas ni puertas, salvo las grandes entradas de la fachada oeste. Su función original era controlar e investigar los procesos geológicos, en especial su vulcanología, para conocer el proceso exacto que las torres de fulgor provocan en los mundos exánimes, con el fin de evitarlo o al menos aplazar la destrucción de nuevos mundos, alargando su expolio todo lo posible.

Encuentro A: Mina de los azer

En la falda del volcán, el clan azer de Llamaperpetua, contratado por Karnavati, ha levantado un pequeño campamento minero y ha perforado ya una pequeña red de túneles para extraer metales y piedras preciosas. Desde la distancia pueden divisarse media docena de tiendas bajas, levantadas con telas y cubiertas de ceniza, dispuestas en círculo frente a la entrada de la mina. Dos grandes carretillas contienen el mineral que van extrayendo los azer y que desplazan ellos mismos hasta la forja de Rashomta'ak cada ocho horas aproximadamente.

Mineros azer (ver apéndice II)

Táctica: En todo momento hay cinco azer haciendo guardia en el campamento, mientras otros diez trabajan en la mina. Cada 8 horas, un grupo de otros cinco azer llega desde la forja con carretillas vacías y se lleva las llenas. Los turnos en la mina cambian cada 12 horas y los trabajadores marchan a la forja a descansar hasta el próximo turno.

Moral: Los mineros no son especialmente hostiles. Preferirán realizar su trabajo en paz, pero atacarán a cualquiera que amenace su riqueza o que piensen que puede mandar al traste la operación en Ulimazz.

Tesoro: Si los aventureros esperan a que las carretillas estén llenas, pueden obtener 250 libras de cobre, hierro, plata y oro sin tratar que pueden venderse a 15 po/libra. Uno de los guardias azer guarda las piedras preciosas, principalmente obsidianas, ónices y esmeraldas, por valor de $1d6 \times 1000$ po.

Encuentro B: Boupha del Mopán

En algún momento de sus viajes por la isla, los aventureros se encontrarán con Boupha (ver bestiario), un prisionero fugado de la construcción khrysarlion que trata de escapar de dos autómatas enviados para matarle. Boupha es un príncipe del Mopán, un joven guerrero que fue enviado a la corte del prefecto de Kiro para negociar tratados comerciales entre sus pueblos, pero que fue secuestrado por la Telaraña Argéntea poco después de su llegada, pues posee capacidades psiónicas.

Boupha ha logrado escapar de las garras de Slymdrat Byss y lleva horas recorriendo la isla perseguido por dos autómatas de mantenimiento que fueron enviados para acabar con él. Cuando los aventureros se encuentran con él, va

completamente cubierto con ropajes que ha robado a unos miembros de la Telaraña Argéntea que emboscó poco después de huir. Su plan es tender emboscadas a los viajeros de la isla y extraer información de sus mentes hasta descubrir una manera de escapar de allí.

Poco después de encontrarse con ellos, incluso mientras aún discuten, los dos autómatas de mantenimiento harán presencia en el lugar atacando a todos por igual. Boupha puede ser un aliado muy útil para los aventureros y una buena fuente de información. Al haber sido preso de Slymdrat Byss, tiene una idea bastante definida de lo que está ocurriendo en el lugar, y su capacidad para hablar con los muertos le permite obtener nueva información de manera rápida y eficaz.

Dos autómatas de mantenimiento (ver bestiario)

Táctica: El objetivo principal de los autómatas es acabar con Boupha y sus instrucciones básicas han sido alteradas para ello. Tratarán de evitar que escape paralizándolo con su ataque de enfriamiento antes de atacarlo. Atacarán también a cualquiera que se interponga en su objetivo.

Moral: Los autómatas han sido reprogramados para asesinar a Boupha y no se detendrán hasta lograrlo.

Tesoro: Boupha ha robado algunos suministros de sus secuestradores, que compartirá con los aventureros si le ayudan; una poción de escalada, una poción de resistencia al fuego y dos pociones de curación comunes.

Encuentro C: Pináculo de los khrysarlion

Estas cuevas naturales son un buen lugar para descansar a salvo del agresivo clima de Ulimazz y de las posibles patrullas enemigas que recorren el camino. Cubren casi la totalidad del volcán, llegando incluso a la caldera de magma central,

LA ISLA DE ULIMAZZ



aunque sus cientos de ramificaciones forman un laberinto de difícil resolución.

En su interior, en una cueva amplia y a varios cientos de metros de profundidad, se encuentra un antiguo pináculo de los khrysarlion, hundido en la tierra tiempo atrás pero aún funcional. Aunque es poco probable que los aventureros se adentren en las profundidades de los túneles, este pináculo, que antes formaba la parte superior de uno de los obeliscos xiónicos donde los khrysarlion almacenan las mentes de sus fallecidos, aún es capaz de detectar a aquellos enlazados en la dimensión xiónica (pues Ulimazz cuenta con su propia versión de esta dimensión, fruto de los obeliscos en la bóveda) a cierta distancia.

Cuando los aventureros descansen o pasen un tiempo en los túneles (si es que ocurre), alguno de ellos que esté vinculado con la red xiónica comenzará a escuchar susurros lejanos, como si alguien le estuviese llamando. Se trata de **Zhonqah** (ver más adelante), que utiliza la dimensión xiónica para atraerles hasta el pináculo donde está encerrado. Primero tratará de llamarles en la lengua de los Peregrinos, pero, si no funciona, se adaptará al lenguaje materno de aquel al que está llamando. Si con eso tampoco lo consigue, utilizará la red xiónica para obligarles a venir. Considéralo un conjuro de *Orden imperiosa* a CD 15 que dura 10 minutos. Cualquiera que escuche los susurros de Zhonqah conoce instintivamente el camino hasta el pináculo, que implica recorrer túneles durante quince minutos hacia el interior de la montaña.

Antiguamente, los constructores de la bóveda desplegaron sobre la montaña un obelisco xiónico conectado a los de la propia bóveda con la finalidad de controlar a los esclavos que se alejaban y detectar a posibles criaturas nativas que se acercasen demasiado. De aquello ya solo queda el pináculo, la parte superior, enterrada en la tierra, pero con el mínimo de energía suficiente para sustentar a la única consciencia (aunque bastante degradada) de su interior, el antiguo khrysarlion llamado Zhonqah.

En el centro de una amplia cueva subterránea, hundido contra el suelo y cubierto de polvo, observáis una enorme roca de aspecto cristalino, agrietada por varios puntos, pero que parece mantener un brillo interior de origen arcano. Al aproximarnos, una voz profunda y desconocida parece llamaros directamente en vuestra mente.

Una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15 o una revisión exhaustiva permite encontrar en la base del obelisco, semienterrado, un conjunto de símbolos arcanos desconocidos, que los aventureros pueden reconocer como muy similares a los glifos de la varita encontrada en las ruinas bajo el monasterio (**Locura en las Profundidades**, página 25). En efecto, se trata de un contenedor de glifos khrysarlion preparado para descargar su información sobre aquel que lo toque. El primer aventurero que toque estos glifos y cumpla los requisitos, recibirá inmediatamente el glifo de desplazamiento (ver apéndice IV), antes de agotar su energía. Además, cualquier aventurero que toque el obelisco en algún momento, incluido el del glifo, será transportado a la dimensión xiónica, en particular al interior del obelisco donde aguarda Zhonqah. Utiliza las reglas de «Reglas: Jugando en la dimensión xiónica» de **Locura en las Profundidades** cuando esto ocurra, con una tirada de *Fortaleza mental* (CD 12, 1d6 puntos reducción de Sabiduría) cuando sean expulsados. Cualquier personaje no vinculado con la red xiónica en el capítulo anterior, pero que utilice el contenedor de glifos queda vinculado inmediatamente como sus compañeros.

Allí en su interior se encuentra Zhonqah, la consciencia fragmentada de un khrysarlion que apenas puede recordar nada de su vida anterior o de lo que ocurre a su alrededor. Su aspecto será el de un humano anciano, vestido con lujosas sedas de aspecto exótico cuyo origen nadie logrará identificar pues se trata de las ropas que llevaba en vida, antes de que el cataclismo arrasase su hogar y el de todos los Peregrinos. Hablará despacio y con voz profunda, despreciando a los aventureros y tratándolos como los esclavos que cree que siguen siendo.

Zhonqah apenas puede recordar nada sobre los Peregrinos o los khrysarlion, y la mayoría de sus respuestas serán un «no lo recuerdo» acompañado de un rostro de angustia. Sin embargo, si los aventureros hacen las preguntas correctas, pueden obtener algo de información relevante.

- **¿Quién eres?** Zhonqah, el poderoso transformador de la realidad.
- **¿Por qué nos has llamado?** Algo falla en mi contenedor físico. Necesito que lo trasladéis de vuelta con los tecnomagos.
- **¿Qué es este lugar?** Una dimensión creada por aquellos de mis compatriotas que aún mantienen forma física para albergar mi consciencia y la de muchos otros.
- **¿Qué haces en Ulimazz?** Los khrysarlion hemos formado imperios en muchos lugares y es mi cometido controlar esta parte de sus dominios.
- **¿Qué sabes de las Cámaras de Nogadriat?** Un repositorio de nuestro conocimiento más importante. Una guía para comprender nuestra existencia y una ayuda al futuro en caso de necesitarla, pese a que el tiempo es voluble.
- **¿Qué sabes de los khrysarlion?** Mis compatriotas. Mis descendientes. Nuestro legado más brillante. Aquellos que nos salvaron del cataclismo primigenio. Poderosos e inteligentes como ninguna otra criatura. Sin embargo, sus hermanos los desprecian por atender a nuestra sabiduría y eso es peligroso.

Obviamente, el mundo que Zhonqah conocía hace mucho que dejó de existir y su situación no tiene solución más allá de la destrucción del obelisco.

Criatura: Si los aventureros tratan de enfrentarse a Zhonqah en la dimensión xiónica, este utiliza las estadísticas de mago (**El Resurgir del Dragón**, página 367). En caso de derrotarlo, su conciencia desaparece para siempre y todos son expulsados de vuelta a la cueva.

Encuentro D: La forja de Rashomta'ak

Suelos, techos y paredes. Los suelos interiores están excavados en la piedra de la roca volcánica con gran habilidad, dejando una superficie lisa y equilibrada donde se puede caminar con facilidad. Los techos de los pasillos (zonas A y C) tienen solo 7 pies de altura, mientras que las otras zonas son cuevas de techos altos, de más de 15 pies, que acaban además en sendas chimeneas naturales hasta el exterior.

Iluminación. Dado que los azer generan su propia iluminación (ver rasgo *Iluminación*), no hay antorchas de ningún tipo en la forja. Los pasillos se consideran **oscuridad**, mientras que las zonas sobre la lava (zonas B y D) están en **luz brillante**.

Temperatura. El interior del lugar es un auténtico horno, en especial las habitaciones situadas sobre la lava. En todo el complejo se utilizan las reglas de calor extremo (ver apéndice III).

Lava. Algunos lugares (zonas B y D) poseen secciones cubiertas de lava procedente de las profundidades. Una criatura sufre 27 (5d10) puntos de daño de fuego cuando cae a la lava o si termina su turno sumergido en ella.

A. TÚNEL DE ENTRADA

La entrada a la forja suele estar desatendida, a no ser que los azer acaben de llegar o salgan hacia la mina.

B. LA FRAGUA

Esta cueva interior se encuentra cubierta de lava, que discurre desde un río subterráneo, y permite a Rashomta'ak purgar los minerales obtenidos y forjar sus exquisitas piezas. El suelo se levanta a 6 pies de altura sobre la lava, que a su vez tiene 6 pies de profundidad. La plataforma situada en el centro de la lava contiene las diferentes herramientas que utiliza Rashomta'ak, incluyendo un gigantesco yunque, varios martillos y punzones, y también algunos barriles llenos de aceite.

Criaturas: Rashomta'ak pasa aquí la mayor parte de su tiempo, forjando para Karnavati o descansando en la lava. Atacará a cualquiera que no sea Karnavati o uno de los azer a sus órdenes, especialmente si va armado.

Tesoro: Entre las posesiones de Rashomta'ak, además de su descomunal martillo, es posible encontrar una gema elemental (rubí), 20 virotes de xion forjado y 2000 po en joyas.

Rashomta'ak (ver bestiario)

Táctica: Si se ve superado, Rashomta'ak llamará a gritos a los azer de las zonas C y D para que acudan enseguida en su ayuda. Utilizará sus ataques de martillo contra los enemigos más poderosos y su ataque de cola para intentar apresar a los conjuradores, especialmente si utilizan conjuros de frío contra él. Si agarra a un enemigo especialmente amenazador, Rashomta'ak puede zambullirse en la lava con él.

Moral: Si baja de 15 puntos de golpe, Rashomta'ak se sumergirá en la lava y tratará de huir a través del río subterráneo de lava hasta salir al océano.

C. SALA DE ENFRIAMIENTO

Los azer transportan hasta aquí las armas u otros objetos recién forjados para apartarlos del excesivo calor de la lava y que se enfríen poco a poco. Es el lugar más frío del complejo, pero aun así hace calor para una criatura ajena al plano del fuego, por lo que estas piezas tardan días en terminar de enfriarse para ser transportadas al Acceso Estelar.

Criaturas: Cuatro azer hacen guardia aquí en todo momento.

Tesoro: Aquí pueden encontrarse las diferentes cajas con las piezas aun reposando. En un momento dado hay armas o armaduras por valor de 2d20×100 po.

D. CUEVA DE LOS AZER

Esta gigantesca cueva tiene varias plataformas de piedra donde los azer hacen su vida cuando no están trabajando. El suelo está cubierto de lava y las plataformas de roca se levantan 4 pies de altura sobre ella, que a su vez tiene 6 pies de profundidad. El techo forma una gran chimenea natural.

D1. Almacén

Decenas de cajas apiladas cubren el centro de esta plataforma. En su interior contienen herramientas, suministros y repuestos traídos por los Llamaperpetua para desempeñar su trabajo.

D2. Escombros

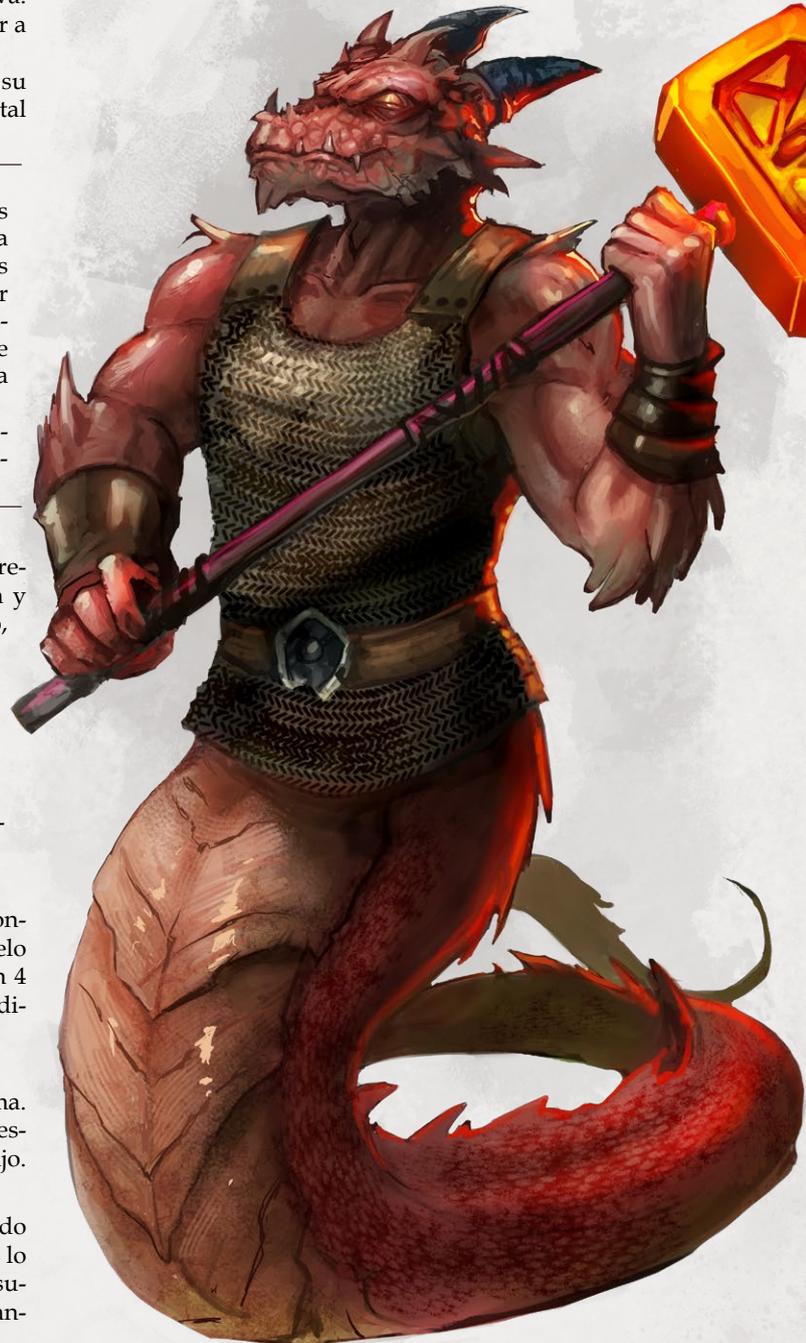
Aquí se ha almacenado, con cierta dejadez, el metal extraído de la mina aún sin tratar, a la espera de que Rashomta'ak lo solicite para seguir forjando. Varios montículos de piedras sucias y vetas sin purgar descansan por todo el suelo, dificultando el movimiento por la plataforma.

D3. Descanso de los azer

En la zona más alejada, siete mineros azer descansan en todo momento, a la espera de que les toque volver a la mina. Entre ellos se encuentra Ruby Llamaperpetua, líder del clan y encargada de coordinar a sus hombres, así como de responder ante Rashomta'ak.

Criaturas: Ruby Llamaperpetua y los otros 6 azer tardan dos asaltos en coger sus escudos y sus armas de entre sus pertrechos. Ruby Llamaperpetua usa las estadísticas de un azer pero tiene 55 puntos de golpe y clase de armadura 18.

Tesoro: Ruby Llamaperpetua guarda en una pequeña bolsa con las ganancias del clan: amatistas por valor de 1950 po y porta unas botas aladas de fabricación duérgar.



RASHOMTA'AK

LA FORJA DE RASHOMTA'AK



Mapa recreado con
DRAGON GROUND SET VOL. I

Ruby Llamaperpetua y 6 azer

Táctica: Los azer tratarán de parapetarse en los pasillos entre las diferentes plataformas para no verse superados. Si son atacados con proyectiles, se lanzarán a la lava para lograr cobertura y avanzar en línea recta hasta sus enemigos.

Moral: Si más de la mitad de ellos muere y el combate pinta mal, el resto de azer tratará de huir a través de la lava.

La bóveda de los khrysarlion

Las dos pesadas puertas de acero que una vez protegieron el acceso al interior de este edificio descansan ahora sobre el suelo, arrancadas por una mezcla del paso del tiempo y un fuerte golpe. La ceniza se filtra al interior por el viento, ensuciando el suelo y revelando una gran cantidad de huellas recientes.

Suelos, techos y paredes. La estructura está levantada con acero forjado del propio Ulimazz, aunque la ceniza y el paso del tiempo la han debilitado. Los pasillos son de 10 pies de ancho, y los techos son de 9 en todo el complejo salvo en las Cámaras de Nogadriat, que llegan a los 12 pies.

Puertas. Las pocas puertas que hay son pesados bloques de acero diseñados para resistir los golpes más duros. Pueden abrirse a la fuerza (Fuerza CD 23) o rompiéndolas (CA 20, 70 PG de daño contundente). También se pueden manipular sus controles para abrirla mediante Destreza (herramientas de ladrón) CD 20.

Iluminación. Todo el complejo cuenta con pequeños dispositivos eléctricos que iluminan las salas al completo. Estas pueden romperse fácilmente.

A. ENTRADA AL COMPLEJO

Una pequeña estancia cubierta de la ceniza del exterior, sus paredes están ennegrecidas completamente. Una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 16 permite ver las huellas de entrada y salida para lograr una idea aproximada de las criaturas del interior. Cuando los aventureros cruzan el umbral de esta habitación, comienzan a oír un leve zumbido que irá a más con el paso de los minutos. Se trata del pulso psiónico (ver «F. Maquinaria de Slymdrat Byss»).

B. SALA DE MONITORIZACIÓN

Las paredes de este lugar están cubiertas de un cristal que muestra texto y números en movimiento en la lengua de los Peregrinos. Antaño los científicos khrysarlion estudiaban aquí el mundo de Ulimazz, y sus monitores aún escupen datos sobre su geología y vulcanología. Como era frecuente que los esclavos trabajasen en esta zona, la maquinaria incluye un «asistente», la conciencia atrapada de un mayordomo Bastarre que habla una versión arcaica de la lengua común. Si los aventureros tratan de interactuar con la maquinaria, una ilusión del asistente (*Imagen mayor*) aparece para ayudarles. Su aspecto es el de un anciano Bastarre de rostro amable y vestido con extraños ropajes rojizos. No está autorizado para dar información importante sobre sus amos, aunque sí puede dar información sobre lo ocurrido recientemente. Aquí tienes una lista de posibles preguntas y respuestas relevantes para los aventureros.

● **¿Qué es este lugar?** Estáis en un observatorio. Desde aquí, nuestros amos investigan lo que le ha ocurrido a este mundo y cómo resolverlo. En su sabiduría, se han cansado de

viajar y los más doctos buscan maneras para fundar un imperio para la eternidad, uno que no devore mundos a su paso.

- **¿Quién eres tú?** No soy más que un mayordomo. Un esclavo, como vosotros, pero mi misión es ayudaros.
- **¿Qué es ese zumbido?** Una carga psiónica. Alguien ha construido una máquina que crea disrupciones en el plano psiónico y está dañando la estructura. Si continúa activa, los conductos de xion del edificio se sobrecargarán y este lugar dejará de existir.
- **¿Ha pasado por aquí Vetranis?** Desconozco ese nombre, aunque entre otros, ha pasado por aquí un poderoso psiónico, empeñado en robar el mapa de los Templos del Auxilio de las Cámaras de Nogadriat.
- **¿Qué es el mapa de los Templos del Auxilio?** Un mapa del imperio khrysarlion en el mundo de Voldor. Indica una serie de templos secundarios que contienen los glifos necesarios para reactivar el Templo Supremo de Khryon. Una sabia contingencia en caso de que algo le sucediese al imperio.
- **¿Qué sabes de las Cámaras de Nogadriat?** El lugar más seguro del complejo, donde los amos guardan sus conocimientos más importantes. Tras cientos de años, sus puertas han sido abiertas por la carga psiónica que estamos sufriendo.

Criaturas: Dos autómatas de mantenimiento (ver bestiario) vigilan esta sala, en completo silencio y parados frente a la pared sur. Han perdido su conexión con la inteligencia colectiva, así que se limitan a esperar y atacar a quien entre en la sala.

C. SALA DE VIAJE PLANAR

Repartidas por las paredes, pantallas de cristal muestran constelaciones estelares y formaciones planares alienígenas. En unas improvisadas mesas en el centro se puede ver un montón de pergaminos donde Karnavati y sus estudiantes de la Cámara han copiado lo que han podido para trasladarlo a Voldor.

Criaturas: Si ha logrado escapar, Karnavati Naidu se encontrará en esta sala pensando cómo acceder a las cámaras de Nogadriat y desconectar la bomba psiónica. Si los aventureros la dejan, terminará aplastada por el guardián del conocimiento. Si Karnavati ya fue derrotada, en esta sala habrá dos acólitos de la Armonía Celeste, sus alumnos más destacados, tratando de cargar lo que puedan antes de escapar.

Tesoros: Bajo las mesas hay un cofre con las pertenencias de Karnavati Naidu, que incluyen un pergamino de *Desplazamiento de plano* que podría resultar muy útil. Aparte, hay dos zafiros (1000 po cada uno), una diadema de oro (1500 po) y 500 po.

D. SALA MÉDICA

Una antiquísima sala, dedicada a algún tipo de perversos experimentos médicos hace mucho olvidados, ha sido reacondicionada por Slymdrat Byss para llevar a cabo la primera parte de su trabajo en la máquina de pulsos psiónicos. En el centro, cuatro mesas de metal cubiertas de sangre seca, sustancias químicas y las afiladas herramientas del svirfneblin. Un pequeño armario de pared ha sido reconvertido a laboratorio alquímico improvisado. El olor a muerte es penetrante.

Criaturas: Slymdrat Byss se ha refugiado en esta sala, acompañado de sus aparatos de medicina y nigromancia, así como sus últimas creaciones. Tras la activación de su máquina y la traición de Vetranis, el svirfneblin se ha recuperado del *shock* psiónico y está recogiendo sus últimas posesiones para huir hasta el acceso estelar. Está protegido por seis zombis

EL PULSO PSIÓNICO

Cuando los aventureros llegan a la bóveda, la máquina de Vetranis y Slymdrat Byss (sala F) sigue en funcionamiento y lanzando pulsos psiónicos cada cierto intervalo de tiempo. Mientras no la desmantelen, su presencia seguirá sobrecargando las estructuras de xion de la bóveda, pues una parte de ellas se encuentran alineadas con el plano psiónico, en especial los de la sala de motores (sala E). Salvo que la máquina sea detenida o los cristales motores sean retirados, la bóveda terminará por saltar por los aires, como si de un único cristal de xion de tamaño Enorme explotando se tratase.

Sin embargo, no es la intención de la aventura convertir la bóveda en una trampa mortal, de ahí que no se incluyan reglas estrictas sobre el tiempo para la explosión. Se trata, en su lugar, de un mecanismo para incrementar la presión y lograr escenas frenéticas a contrarreloj. Para ello, mientras investigan el lugar, puedes describir todo tipo de detalles que indiquen lo que puede ocurrir, como arcos eléctricos que amenazan con causarles daño, un zumbido cada vez más alto o pequeños cristales que explotan allí por donde van. Incluso pueden sufrir daño, o morir, si tardan demasiado.

(El Resurgir del Dragón, página 474) a los que ha extraído el cerebro. Son los cuerpos de los psíquicos capturados.

E. SALA DE MOTORES

El zumbido psiónico es extremadamente fuerte en el interior de esta sala, producido por las baterías de xion en su interior cada vez más cerca de sobrecargarse. Esta sala contiene cuatro grandes cristales de xion dispuestos en forma de prismas que sobresalen de la pared del fondo, conectados a una extraña maquinaria que distribuye su energía por las paredes. Emiten un fuerte brillo de color añil y su temperatura es muy elevada.

Trampa: Inmediatamente tras el umbral de la puerta hay una placa de presión que activa una trampa que electrifica el suelo cercano. Cuando una criatura la pisa, todas las criaturas a 20 pies o menos de la puerta deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrir 4d10 puntos de daño eléctrico. Ver la placa de presión en el suelo tiene una CD 15.

Maquinaria: Una tirada exitosa de Inteligencia (Arcanos) CD 15 revisando los cristales de xion permite comprobar que están a punto de explotar y que la única manera de evitarlo es desconectar los cristales de uno en uno, lo cual es una operación arriesgada y compleja: retirar uno de los cristales lleva un minuto y requiere superar una tirada de Destreza o Inteligencia (Arcanos) CD 15. Si se falla por menos de 5, no se consigue pero no hay problemas. Si se falla por más de 5, el cristal explota. Utiliza las reglas de romper objetos de xion de **El Resurgir del Dragón** (página 309), considerando el cristal de tamaño Mediano.

F. MAQUINARIA DE SLYMDRAT BYSS

Esta sala ha sido vaciada para albergar la máquina diseñada por Vetranis Vezra y construida por Slymdrat Byss, responsable de los pulsos psiónicos que están destruyendo el lugar. Es una enorme maquinaria de metal, con decenas de conjuros grabados en su superficie y a su alrededor, enormes tubos que gotean sustancias químicas y fragmentos de xion que brillan a intervalos aparentemente aleatorios. En el centro, un cilindro de cristal muestra en su interior los cerebros de seis de los psíquicos secuestrados en Kiro, flotando en un líquido amarillento.

La manera más sencilla de anular la máquina es rompiéndola (CA 16, 90 PG de daño), lo cual también termina con el pulso psiónico. Sin embargo, tras el primer golpe, los cerebros tratarán de defenderse por instinto y utilizarán la maquinaria para golpear las mentes de sus atacantes. Cada asalto tras el primer ataque contra la máquina, todas las criaturas a 30 pies o menos de ella deben superar una tirada de salvación de Sabiduría para no sufrir 14 (4d6) puntos de daño mental y quedar aturdiditas hasta el final de su próximo turno.

G. ALMACÉN

Al otro lado de los escombros se encuentra un antiguo almacén al que es difícil acceder. Las paredes están distribuidas formando baldas y el óxido cubre gran parte de la zona.

Criaturas: Entre los escombros, dos autómatas de mantenimiento (ver bestiario) tratan de cortar y apartar las rocas para liberar el acceso. Dado que han perdido su conexión con la inteligencia colectiva, atacarán a cualquiera que intente pasar por el pasillo de acceso, aunque no entrarán en las salas F o H.

H. SALA DEL CONOCIMIENTO

Este pequeño recibidor a las Cámaras de Nogadriat era antes una biblioteca arcana. Muchos de los libros se han descompuesto con el paso del tiempo, pero algunos han sobrevivido y otros han comenzado a ser restaurados por la Cábala de la Armonía Celeste. Aquí también es posible encontrar información sobre cómo desconectar la maquinaria de la sala E.

Tesoro: Entre los viejos libros que han sido rescatados se pueden obtener varios pergaminos de conjuro: *Transformar piedra*, *Revivificar*, *Piel de corteza*, *Restablecimiento menor*, *Disfrazarse*, *Orden imperiosa* y *Onda atronadora*.

I. LAS CÁMARAS DE NOGADRIAT

Tras dos enormes puertas de acero que han permanecido cerradas durante siglos hasta la llegada de Vetranis y sus compañeros, están las tres cámaras donde los científicos khrysarlion

acumularon sus posesiones más importantes, así como numerosos datos de su imperio. Son estructuras con paredes compactas y pesadas, del color del fuego, que defienden su contenido del hostil clima exterior. Otras tres puertas de acero dan acceso a sendos almacenes.

Criaturas: Las Cámaras de Nogadriat están protegidas por un descomunal guardián del conocimiento, un constructo de xion que alberga a la inteligencia colectiva que controla el complejo, y que es capaz de luchar para proteger sus secretos. Desorientado y desconectado del resto del complejo por el pulso psiónico, se limitará a atacar a quien entre en la estancia, tras el robo ejercido por Vetranis. Este guardián existe tanto en el plano material como en la dimensión xiónica, y podrá atacar a los aventureros en ambos lugares, además de atraerlos o expulsarlos a ella para dividirlos. Si la máquina de Slymdrat Byss ya ha sido desconectada, estará recuperándose y les dará dos avisos para que se marchen antes de atacarlos.

II. Cámara abierta

Esta sala fue construida para albergar el conocimiento más importante del imperio khrysarlion: el mapa de los Templos del Auxilio. En el centro se encuentra un único pedestal metálico de 2 pies de altura, sobre el que gira una ilusión de un mapa del antiguo imperio khrysarlion en Voldor. Es difícil de reconocer a primera vista, aunque tras un rato pueden diferenciarse algunas localizaciones de El Espolón, aunque las ciudades no se corresponden con las actuales.

Hay dos maneras de obtener el mapa en el futuro, y los aventureros deberían marcharse de aquí con él. La primera es simplemente tratar de memorizar o dibujar la ilusión proyectada del mapa, aunque eso puede implicar pequeños fallos. Por otro lado, cualquier criatura vinculada a la red xiónica que toque la ilusión recibirá inmediatamente el mapa en su mente, como si se tratase de un glifo khrysarlion (ver apéndice IV) sin requisitos y sin ocupar espacio.

LA BÓVEDA DE LOS KHRYSARLION



Mapa recreado con

DRAGON GROUND SET VOL. 1

Tesoro: En el suelo descansa una horquilla metálica de dos púas, de al menos 250 po de valor, el único resto dejado por el conjuro de *Desplazamiento de plano* de Vetranis que un usuario mágico experto podrá identificar como tal.

12. Cámara cerrada izquierda

Tras la puerta, una pequeña armería porta los restos de las más lujosas y hermosas armas y armaduras de sus constructores. Solo los objetos mágicos han sobrevivido al paso del tiempo, así que es fácil distinguirlos.

Tesoro: Una armadura de placas y malla de xion forjado, unos brazales de arquería y una varita de mago de guerra (+1), todos decorados con hermosas azuritas y grabados en la lengua de los Peregrinos.

13. Cámara cerrada derecha

En la pared frente a la puerta hay grabados dos conjuntos de glifos khrysalion esperando que alguien los descargue. El primer aventurero que toque cada glifo y cumpla los requisitos

recibirá inmediatamente el *glifo de revelación* o el *glifo de control* (ver apéndice IV). Después, ambos quedan descargados.

Hitos de la historia

Derrotar a los Azer de la mina. Hito intermedio: 600 PX por aventurero.

Derrotar a Rashomta'ak y sus esbirros. Hito intermedio: 600 PX por aventurero.

Hablar con Zhonqah. Hito menor: 300 PX por aventurero.

Desactivar los cristales de xion. Hito intermedio: 600 PX por aventurero.

Destruir la máquina de Slymdrat Byss. Hito menor: 300 PX por aventurero.

Obtener el mapa de los Templos del Auxilio. Hito mayor: 900 PX por aventurero.

Sobrevivir a la aventura. Hito mayor: 900 PX por aventurero.

CONCLUSIÓN

Con la destrucción de la bóveda de los khrysalion y la neutralización de los aliados de Vetranis Vezra en Kiro, los planes de la Conjura del Renacer en el Imperio Mida llegan a su fin. Los agentes supervivientes de la Telaraña Argéntea abandonarán la ciudad y los secuestros cesarán definitivamente. Salvo que se enfrentasen a la ley, el prefecto Shoyang agradecerá a los aventureros el desmantelamiento de los conspiradores, y en especial de Karnavati Naidu. Durante las semanas próximas, Kiro se verá inmerso en una nueva caza de brujas dirigida tanto a la Cábalá de la Armonía Celeste, más debilitada en la ciudad, como a la Conjura del Renacer. Los sabios de la Escuela de Arcanomantes estarán dispuestos a comprar a los aventureros cualquier objeto mágico o reliquia que hayan obtenido en Ulimazz.

Si los aventureros tienen una buena relación con el duque Enskel, este contactará con ellos para mantenerse informado

de lo ocurrido y los felicitará por lo que hayan descubierto, además de ofrecerles su ayuda en sus próximos pasos. Si Boupha se ha unido a los aventureros, les estará muy agradecido y se convertirá en un aliado para el futuro, tanto en cuestiones políticas o diplomáticas como en la lucha, pudiendo unirse al grupo si es necesario.

Después de lo vivido este capítulo, los aventureros han dejado de ser simples víctimas casuales de las conspiraciones de Vetranis Vezra para ser auténticos héroes que han viajado a otros mundos en busca de conocimiento perdido. Y, sin embargo, no podrán evitar sentir que su viaje para detener a los conspiradores no ha hecho más que comenzar. Con el mapa de los Templos del Auxilio en su poder, los aventureros podrán descubrir los próximos pasos de Vetranis Vezra y los detalles particulares de su plan, como se detalla al comienzo del siguiente capítulo.

APÉNDICE I: BESTIARIO

Ashtikar

Infernal Mediano, legal maligno

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 90 (12d8+36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Habilidades: Engañar +8

Vulnerabilidades al daño: Perforante de armas no mágicas empuñadas por criaturas buenas

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

Idiomas: Común, infernal y gengo

Desafío: 4 (1 100 PX)

Resistencia mágica natural. Ashtikar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y efectos mágicos.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de Ashtikar para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Ashtikar puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar pensamientos, Disfrazarse, Mago de mano, Ilusión menor

3/día cada uno: Hechizar persona, Detectar magia, Invisibilidad, Sugestión

1/día cada uno: Ceguera/Sordera

Acciones

Multiataque. Ashtikar realiza dos ataques con sus cimitarras.

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

Dientes de sable mecánico

Constructo Grande, no alineado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	3 (-4)	1 (-5)

Inmунidades al daño: Veneno, psíquico

Inmунidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Idiomas: -

Desafío: 5 (1 800 PX)

Susceptibilidad antimagia. Si entra en el área de un *Campo antimagia*, queda incapacitado. Si es el objetivo de un conjuro *Disipar magia*, debe superar una tirada de salvación de Constitución enfrentada la CD de salvación del lanzador del conjuro para no caer inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia falsa. Mientras no se mueve, es indistinguible de una estatua metálica con forma de tigre dientes de sable.

Salto. Si el tigre se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de garras en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para no quedar tumbado. Si el objetivo queda tumbado, el tigre puede realizar un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10+4) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.

Karnavati Naidu

Humanoide Mediano (mida), legal maligno

Clase de Armadura: 13 (16 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 50 (9d8+9)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +6, Sab +4

Habilidades: Arcanos +9, Engañar +5, Historia +6, Investigar +6, Persuasión +5, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, gengo, peregrino (solo escrito)

Desafío: 5 (1800 PX)

Arcanomante imperial. Como acción adicional, Karnavati Naidu puede gastar un espacio de conjuro para reparar un constructo a 20 pies o menos de ella, sanando 10 (3d6) puntos de daño al objetivo. Si Karnavati Naidu gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la curación aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

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

Trucos (a voluntad): Ilusión menor, Prestidigitación, Mano de mago, Remendar

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Dormir, Hechizar persona, Terribles carcajadas

Nivel 2 (3 espacios): Detectar pensamientos, Aura mágica del arcano, Invisibilidad

Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Indetectabilidad, Pauta hipnótica

Nivel 4 (1 espacio): Puerta dimensional

Acciones

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

Guardián khryrsarlion

Constructo Mediano, no alineado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 82 (11d8+33)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	3 (-4)

Inmунidades al daño: Veneno, contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina

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

Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Entiende gengo y Peregrino, pero no puede hablar

Desafío: 5 (1800 PX)

Vínculo. El guardián Khryrsarlion está ligado mágicamente a la voluntad de una criatura vinculada a su batería de xion. Mientras el guardián y la criatura vinculada se encuentren en el mismo plano de existencia, esta puede llamar al guardián telepáticamente para que viaje a él, y el guardián conoce la distancia y la dirección en que se encuentra. Si el guardián se encuentra a 60 pies o menos de la criatura vinculada, la mitad del daño que recibe el portador (redondeando hacia arriba) se transfiere al guardián.

Aversión hacia la electricidad. Si el guardián recibe daño por relámpago, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

Acciones

Multiataque. El guardián realiza dos ataques con sus puños, aunque puede cambiar uno de ellos por un disparo de su cañón solar.

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

Cañón solar (recarga 5-6). El guardián lanza un chorro de energía xiónica 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 13; si falla, recibe 33 (10d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Reacciones

Escudo. Cuando una criatura realiza un ataque contra la criatura vinculada al guardián, el guardián concede un bonificador de +2 a la CA de la criatura vinculada se encuentra a 5 pies de ella.

GUARDIÁN KHRY SARLION

Este antiguo artefacto construido por los khry sarlion y reconstruido por Karnavati Naidu funciona mediante cuatro cristales de xion de 1 pie de longitud y que se almacenan en el interior de su torso. Estos cristales alimentan tanto al guardián como al cañón solar de su pecho y cuando se agotan queda completamente inoperativo. Para poder vincularse a él, es necesario sintonizarse con su batería como si fuese un objeto mágico más, aunque esta no se pierde en el tiempo ni por la distancia, únicamente si la criatura muere o si otra criatura se sintoniza con el objeto.

El guardián khry sarlion puede funcionar durante 48 horas antes de descargarse. Recibir luz solar durante 8 horas recarga sus baterías completamente.

Acólito de la Armonía Celeste

Humanoide Mediano (mida), legal neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 33 (6d8+6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +6, Sab +4

Habilidades: Arcanos +5, Engañar +2, Investigar +5, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, gengo, peregrino (solo escrito)

Desafío: 2 (450 PX)

Lanzamiento de conjuros. El Acólito de la Armonía Celeste es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

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

Nivel 1 (4 espacios): Proyectil mágico, Disfrazarse, Dormir

Nivel 2 (3 espacios): Rayo abrasador, Paso brumoso

Acciones

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante o 7 (1d10+2) puntos de daño cortante si se usa con las dos manos.

Laarkiell

Humanoide Mediano (araina), neutral maligno

Araina pícaro, líder de la organización criminal conocida como la Telaraña Argétea y siervo de la señora demoníaca Talhi'bak. Está especializado en atacar a sus enemigos de manera sigilosa, aprovechando su capacidad para trepar y sorprender a sus víctimas para apuñalarlas con sus dagas emponzoñadas.

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +6, Car +5

Habilidades: Acrobacias +6, Engañar +7, Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Germanía, común, araina y gengo.

Desafío: 5 (1800 PX)

Múltiples brazos. Laarkiell tiene dos brazos adicionales. Tiene un segundo uso sin coste para interactuar con un objeto o rasgo del entorno por turno. También puede empuñar armas con ellos.

Trepar como una araña. Laarkiell puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Caminar por la telaraña. Laarkiell ignora las restricciones al movimiento causadas por telas de araña.

Evasión. Si Laarkiell puede hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, no recibe daño si tiene éxito y solo recibe la mitad si falla.

Ataque sigiloso. Una vez por turno, Laarkiell inflige 10 (3d6) puntos de daño adicional cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del asesino que no esté incapacitado y Laarkiell no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Multiataque. Laarkiell realiza dos ataques, solo uno de ellos puede ser un ataque de telaraña de plata.

Daga envenenada. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar envenenado durante 1 minuto.

Telaraña de plata (recarga 5-6). *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, distancia 30/60 pies, una criatura. *Impacto:* El objetivo queda apresado por la telaraña. Como acción, el objetivo apresado puede realizar una prueba de Fuerza CD 14 y rasgar la telaraña si tiene éxito. La telaraña también se puede atacar y destruir (CA 14, 20 puntos de golpe; inmunidad al daño contundente, por veneno y psíquico).

Desplazar víctima. A través de hilos de telaraña de plata que unen sus telarañas a sus brazos, como acción adicional, Laarkiell puede desplazar 5 pies en su dirección a cualquier criatura de tamaño Mediano o superior apresada por su ataque de *Telaraña de plata*.

Miembro de la Telaraña Argétea

Humanoide Mediano (araina), neutral maligno

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +2

Habilidades: Atletismo +4, Engañar +4, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Germanía, común y araina

Desafío: 2 (450 PX)

Múltiples brazos. El miembro de la Telaraña Argétea tiene dos brazos adicionales. Tiene un segundo uso sin coste para interactuar con un objeto o rasgo del entorno por turno. También puede empuñar armas con ellos.

Trepar como una araña. El miembro de la Telaraña Argétea puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Caminar por la telaraña. El miembro de la Telaraña Argentina ignora las restricciones al movimiento causadas por telas de araña.

Acciones

Multiataque. El capitán realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia con sus dagas.

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

Telaraña (recarga 5-6). **Ataque de arma a distancia:** +5 al ataque, distancia 30/60 pies, una criatura. **Impacto:** El objetivo queda apresado por la telaraña. Como acción, el objetivo apresado puede realizar una prueba de Fuerza CD 12 y rasgar la telaraña si tiene éxito. La telaraña también se puede atacar y destruir (CA 12, 10 puntos de golpe; inmunidad al daño contundente, por veneno y psíquico).

Boupha del Mopán

Humanoide Mediano (humano mopán), neutral bueno

Noble del pueblo Mopán, de las Selvas Azules de Zefiria, este joven es uno de los hijos adoptivos del monarca y hermanastro de la princesa Sembati. Aún no ha cumplido la treintena, pero ya ha comenzado su entrenamiento como Guerrero sin Miedo, los más letales luchadores de su pueblo. Equipado con su sipém, la lanza tradicional, con una hoja curva al final del asta, es capaz de ejecutar terribles golpes que pueden abatir a sus enemigos en pocos segundos. Es una persona de pocas palabras, acostumbrado a ordenar más que a negociar, pero es capaz de distinguir aliados de enemigos y se mostrará colaborador con cualquiera que muestre respeto. Su cráneo artificialmente alargado le señala como miembro de la casa real y le otorga capacidades psiónicas, incluyendo el extraño poder de hablar con aquellos que han muerto hace pocas horas o días.

Clase de Armadura: 17 (cota de escamas da'am)

Puntos de golpe: 58 (9d8+18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3, Persuasión +3, Supervivencia +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Común y gengo, telepatía 60 pies

Desafío: 3 (700 PX)

Cota de escamas da'am. Mientras Boupha porte su armadura, obtiene resistencia al daño radiante.

Guerrero sin miedo. Boupha tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado o asustado.

Capacidades psiónicas. La característica de Boupha para lanzar capacidades psiónicas es Carisma (salvación de conjuro CD 11, +3 al ataque con ataques de psiónica). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Mago de mano

1/día cada uno: Hechizar persona, Hablar con los muertos

Acciones

Multiataque. Boupha realiza dos ataques de sipém o de arco largo.

Sipém. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+3) puntos de daño cortante, u 8 (1d10+3) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

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

Rashomta'ak

Elemental Grande, neutral maligno

Una bestia nacida de las llamas con cuerpo de serpiente y torso humanoide. En sus manos porta un descomunal martillo con el que aplasta a sus enemigos con la misma facilidad con la que moldea el metal en la forja. Tiene un carácter impulsivo y violento, como el fuego que le recorre las venas, y apenas tiene paciencia con aquellas criaturas a las que considera inferiores.

Clase de Armadura: 16 (camisote de mallas)

Puntos de golpe: 110 (13d10+39)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnerabilidades al daño: Frío

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

Inmunidades al daño: Fuego

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +6

Habilidades: Arcanos +5, Atletismo +7, Percepción +3

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

Idiomas: Ígneo, común

Desafío: 7 (2900 PX)

Cuerpo caliente. Una criatura que toque a Rashomta'ak o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de él recibe 7 (2d6) puntos de daño por fuego.

Armas calientes. Cualquier arma cuerpo a cuerpo de metal que empuñe Rashomta'ak inflige 3 (1d6) puntos de daño por fuego adicional en el impacto (incluido en el ataque).

Acciones

Multiataque. Rashomta'ak realiza dos ataques: uno con su martillo y uno con su cola.

Martillo de adamantina. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6+5) puntos de daño contundente, más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.

Cola. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6+4) puntos de daño contundente más 7 (2d6) puntos de daño por fuego y el objetivo queda agarrado (escapar CD 14). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado. Rashomta'ak puede golpearlo automáticamente con su cola, pero no puede realizar ataques de cola contra otros objetivos.

MARTILLO DE ADAMANTINA DE RASHOMTA'AK

Rashomta'ak esgrime un descomunal mazo de guerra de una aleación de adamantina, un mineral de extraordinaria dureza, y que utiliza tanto para forjar objetos mágicos como para golpear a sus oponentes. Se considera un mazo de guerra mágico +1 que causa 4d6 puntos de daño contundente adicional si el objetivo es un constructo o un objeto.

Autómata de mantenimiento

Constructo Grande, no alineado

Dos enormes sierras circulares giran con velocidad en los brazos de esta extraña esfera metálica cubierta de pinchos. Dos juegos de ruedas a ambos lados la impulsan entre la roca y la ceniza mientras una pequeña esfera de cristal con un brillo púrpura gira a su alrededor ejerciendo de único ojo.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d10+16)

Velocidad: 40 pies, 20 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)

Tiradas de salvación: Con +5

Habilidades: Percepción +2

Inmунidades al daño: Fuego, veneno y psíquico.

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

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: Entiende Peregrino, pero no puede hablar

Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Multiataque. El autómata realiza dos ataques con sus sierras o un ataque de enfriamiento.

Sierra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10+3) puntos de daño cortante.

Enfriamiento (recarga 5-6). El autómata exhala un chorro de aire frío en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, recibe 11 (2d10) puntos de daño por frío y queda paralizada durante 1 minuto. Si tiene éxito, solo recibe la mitad de daño y no queda paralizada.

Slymdrat Byss

Humanoide Pequeño (Gnomo), neutral maligno

Conocido como el doctor Byss en los bajos fondos de El Espolón, este svirfneblin es también un ilustrado alquimista y nigromante que ha dedicado su vida a estudiar la psiónica y su relación con el vítreo de xion. Aunque preferirá valerse de ayudantes y guardias, si necesita defenderse tiene a su disposición poderosos conjuros nigrománticos, así como su necropistola, capaz de paralizar a sus víctimas, a las que después utiliza para sus experimentos.

Clase de Armadura: 16 (Armadura de mago)

Puntos de golpe: 72 (16d6+16)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +6,

Habilidades: Arcanos +9, Historia +6, Percepción +5, Religión +6

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: Común, gengo, élfico y gnomo

Desafío: 6 (2300 PX)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras esté expuesto a la luz del sol, Slymdrat tiene desventaja en las tiradas de ataque así como en las tiradas de salvación de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Camuflaje en piedra. Slymdrat tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terreno rocoso.

Lanzamiento de conjuros. Slymdrat es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Intelectual (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros preparados:

Trucos (a voluntad): Disipar la agonía, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Falsa vida, Infligir heridas, Detectar magia

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera/Sordera, Agrandar/reducir, Rayo de debilitamiento

Nivel 3 (3 espacios): Miedo, Reanimar a los muertos, Toque vampírico

Nivel 4 (2 espacios): Asolar

Acciones

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

Necropistola. *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, alcance 20/60 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura que no sea un no muerto, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no quedar paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al principio de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.



SLYMDRAT BYSS

Guardián del conocimiento

Constructo Grande, no alineado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 133 (14d10+56)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	3 (-4)

Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmунidades al daño: Veneno

Vulnerabilidad al daño: Psíquico, trueno

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

Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Peregrino

Desafío: 8 (3900 PX)

Explosión de xion: Cuando el guardián muere, explota, y toda criatura que se encuentre a 30 pies o menos de él debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13; si falla, recibe 33 (6d10) puntos de daño por mágico y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones

Multiataque. El guardián realiza tres ataques, que pueden ser cualquier combinación de puños e impacto mental. El ataque de puños solo puede usarse contra enemigos del plano

material, mientras que impacto mental solo puede usarse contra enemigos en el plano xiónico.

Puños. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Impacto mental. *Ataque de arma a distancia:* +7 al ataque, alcance 30 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d8+1) puntos de daño psíquico.

Acciones legendarias

El guardián del conocimiento 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.

Autoreparación. El Guardián del Conocimiento recupera mágicamente 13 (2d8+4) puntos de golpe.

Absorber mente. El guardián elige a una criatura del plano material que pueda ver a 50 pies o menos de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para evitar sufrir 13 (3d8) puntos de daño psíquico y que su mente no sea arrastrada a la dimensión xiónica. Su cuerpo material queda inconsciente acorde a las reglas de la dimensión xiónica.

Expulsar mente. El guardián elige a una criatura del plano xiónico que pueda ver a 50 pies o menos de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para evitar sufrir 13 (3d8) puntos de daño psíquico y que su mente no sea expulsada de vuelta al plano material. En este caso, el objetivo no sufre daño de *Fortaleza mental*.

APÉNDICE II: EL MUNDO EXÁNIME DE ULIMAZZ

¿Qué es un mundo exánime?

Desde que su planeta natal fue destruido por un cataclismo, aquellos que lograron burlar la muerte tornándose en entes ectoplásmicos que serían conocidos como los Peregrinos han viajado a través del tiempo y el cosmos caótico, a través de dimensiones y otras realidades en busca del xion que les alimenta. Tras siglos alterando en mundo de Voldor y alzando sus terribles Torres de Fulgor, los Peregrinos y sus esclavos vieron sobrevenir el desastre sobre el mundo. El xion de las torres desestabilizó el clima, dando lugar a todo tipo de catástrofes naturales, incluyendo bruscos cambios de temperatura, terremotos, violenta actividad volcánica e incluso rasgaduras en la propia realidad. Fue entonces cuando los Peregrinos decidieron abandonar el planeta de manera gradual hasta que su civilización se marchitó y sus antiguos esclavos quedaron a su suerte.

Sin embargo, Voldor no es el primero ni el único mundo que los Peregrinos han asolado durante sus viajes a través del tiempo y el espacio por innumerables dimensiones. Existen repartidos por toda la existencia, accesibles a través de la Dimensión Astral, otros mundos, semiplanos y realidades paralelas que sufrieron colapsos a consecuencia de la presencia de los Peregrinos en algún momento de su pasado y que yacen abandonados, mostrando aquello en lo que se convertirá Voldor en algún momento del futuro si nadie lo evita. Estos lugares son conocidos como los mundos exánimes: mundos cubiertos de restos calcinados, pruebas inequívocas de que antaño estuvieron tan poblados como el mundo de Voldor, y donde toda esa vida ha sido extinguida hace mucho.

Tras décadas de años de estudio, un grupo de magos midia descubrió una decena de mundos en otras dimensiones que formaban parte de estos mundos exánimes. Este grupo de magos, eruditos y filósofos arcanos son conocidos como la Cábala de la Armonía Celeste, y durante muchos años han formado uno de los principales grupos de influencia del Imperio Mida.

EL MUNDO EXÁNIME DE ULIMAZZ

Hace muchos miles de años, el mundo ahora conocido como Ulimazz era un vergel de vida probablemente muy parecido a como lo era Voldor antes de la llegada de los Peregrinos.

Actualmente es un erial volcánico con una elevadísima actividad tectónica que ha terminado por arrasarse océanos y continentes, quedando la gran mayoría de su superficie cubierta por densos mares de lava y fuego. Su atmósfera está perpetuamente cubierta por ceniza que apenas permite ver la luz de una estrella al borde de la extenuación. Aun así, la vida ha conseguido abrirse paso a su manera: en los últimos siglos sus mares de lava se han llenado de criaturas capaces de prosperar en el mismísimo fuego, entre las que destacan las salamandras, humanoides formados por brasas y fuego de cuerpo serpentiforme que han reclamado el planeta. Miles de ellos pueblan ciudades subterráneas, emergiendo puntualmente a la superficie para explorar las islas volcánicas que quedan.

ENCUENTROS ALEATORIOS

El mundo de Ulimazz es un lugar peligroso donde incontables criaturas afines al fuego y a las altas temperaturas han anidado durante los últimos siglos, la mayoría provenientes directamente del plano elemental del fuego. Cada camino o

lugar de la isla puede implicar un enfrentamiento con alguna de las criaturas que moran en la isla y los aventureros tendrán que tener especial cuidado durante sus viajes si quieren evitar ser atacados. Cuando los aventureros viajen entre diferentes localizaciones de la isla, tira 1d20. Un encuentro tiene lugar con un resultado de 16-20. Comprueba en la siguiente tabla el encuentro aleatorio lanzando 1d12.

1d12	Encuentro	Dificultad	Referencia
1	2d10 magminos	Fácil	Manual básico
2	2d10 méfits de magma	Fácil	Manual básico
3	1 elemental de fuego	Medio	Manual básico
4	1 salamandra	Medio	Manual básico
5	Cábala de la Armonía Celeste	Medio	Ver descripción
6	Mineros azer	Medio	Ver descripción
7	Telaraña Argétea	Medio	Ver descripción
8	1d8 diablillos	Medio	Manual básico
9	1d2 autómatas de mantenimiento	Medio	Apéndice I
10	1d2 predadores aciagos	Difícil	Pioneros de Voldor #1
11	1 enjambre de rescoldos vivos	Medio	Pioneros de Voldor #1
12	1 diablo ígneo	Difícil	Ciudad de Vindusan

Mineros azer: Contratados por Karnavati Naidu, las cuadrillas de mineros azer del clan Llamaperpetua recorren la isla en busca de vetas de mineral para transportar mercancías al portal planar o sencillamente para darse un baño relajante en el mar de lava de Ulimazz. Estas cuadrillas están formadas por 1d4+1 azer, que utilizan las estadísticas del manual básico (*El Resurgir del Dragón*, página 392), con la excepción de que esgrimen picos de minería en lugar de martillos de guerra.

Pico de minería. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante, más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.

La Telaraña Argétea: Aunque la mayoría de sus miembros desarrollan su trabajo en Voldor y no en Ulimazz, algunos pequeños grupos de esta red criminal han accedido gracias a Karnavati Naidu para supervisar las operaciones de minería. También es posible que otros grupos hayan llegado después con la intención de encontrar a los aventureros y vengar lo ocurrido, o sencillamente para saquear el lugar. Sus grupos están formados por 1d6 miembro de la Telaraña Argétea, cuyas estadísticas tienes en el bestiario.

La Cábala de la Armonía Celeste: Algunos de los miembros más recientes de la Cábala han viajado con y bajo las órdenes de Karnavati Naidu hasta Ulimazz para estudiar el lugar y asistir en las diferentes tareas que allí tienen lugar. Algunos incluso se han visto obligados a esconderse temporalmente en la isla para evitar ser capturados por las fuerzas del Imperio Mida. Viajan en grupos de 1d4+1 acólitos de la Armonía Celeste, cuyas estadísticas tienes en el bestiario.

El clima en Ulimazz

A lo largo de todo el viaje por la isla de Ulimazz, el duro clima tiene un papel protagonista. La temperatura en el lugar es excesivamente alta, tanto por el día como por la noche, pese a que el gran sol anaranjado apenas calienta en el cielo. De igual manera, la ceniza que cae constantemente del cielo causa dificultades para respirar, caminar y ver en la distancia, además de acumularse en todos los recodos. Durante la aventura, en todo momento, los aventureros o cualquier otro que viaje por el lugar está expuesto a la regla Calor Extremo, que se describe más adelante. Además, el clima puede variar con el paso de las horas, teniendo lugar peligrosos sucesos como tormentas de ceniza o pequeñas lluvias de fuego. Como director de juego, puedes decidir el clima más adecuado para cada momento de la aventura, o decidirlo de manera aleatoria tirando un d8 cada dos horas de viaje y consultando la tabla de clima.

Calor Extremo: Cada hora de viaje, un personaje debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no sufrir un nivel de agotamiento. Aquellos que tengan resistencia al fuego o vayan abrigados convenientemente tienen ventaja en la tirada, mientras que aquellos que utilicen armaduras medias o pesadas tienen desventaja. Además, aquellos que tengan inmunidad al fuego no tienen que realizar la tirada. Un descanso prolongado en una localización fresca reduce el nivel de agotamiento por Calor Extremo en 2 en lugar del único nivel que se reduce normalmente.

TABLA DE CLIMA

1d8	Clima
1-3	Despejado: No hay efectos adversos adicionales.
4-5	Viento fuerte: Los ataques a distancia no mágicos tienen desventaja. Las distancias de visión se reducen a la mitad por la ceniza en movimiento.
6	Tormenta de ceniza. La tirada de calor extremo incrementa su CD a 15. El movimiento es aún más difícil, constanding dos pies por cada pie de movimiento. Durante la tormenta todas las criaturas se consideran en cobertura media.
7	Temblores. El suelo tiembla casi constantemente durante todo el tiempo, exhalando grandes columnas de humo y ceniza. El movimiento es aún más difícil, constanding dos pies por cada pie de movimiento. Las distancias de visión se reducen a la mitad durante los temblores.
8	Lluvia de fuego. Pequeñas piedras al rojo vivo y gotas de lava fundida comienzan a caer del cielo como una terrible tormenta ígnea. La tirada de Calor Extremo incrementa su CD a 15. Además, por cada cinco minutos que una criatura pase viajando y no a cubierto, recibe 2d6 puntos de daño de fuego.

LUZ Y VISIÓN EN ULMIAZZ

En el mundo de Ulimazz los días duran únicamente 12 horas, pudiendo verse el sol en el cielo únicamente durante 4 de ellas. Aunque antaño era un sol brillante y próspero, la ceniza que flota en el cielo bloquea casi completamente sus rayos, siendo únicamente una bola anaranjada en el cielo difícil de percibir. Sin embargo, los mares de lava que cubren la mayoría del planeta provocan un pequeño brillo en el horizonte que ilumina ligeramente todo. En todo momento las zonas de Ulimazz que estén a cielo abierto se consideran bajo **luz tenue**, y aquellas cubiertas se consideran como **oscuridad**.

APÉNDICE III: LA TELARAÑA ARGÉNTEA

Hace poco más de cien años, un grupo de nobles araina desafió el cierre de fronteras que el gobierno de Telaraña había impuesto y comenzó a importar en secreto todo tipo de bienes de lujo de otros reinos cercanos, en especial de Mirianis y el Imperio Mida. Dicen que, a través de túneles secretos que conectaban Vajra con diferentes ciudades del bosque, sus agentes formaron una red (una telaraña) a través de la cual las monedas de los nobles abandonaban el reino y en su lugar volvían todo tipo de lujos extranjeros.

Durante muchos años los líderes de esta red de contrabando, que ya era conocida como la Telaraña Argétea por muchos en el reino, amasaron enormes fortunas y desarrollaron una extensa red de contactos tanto en el reino araina como en otros lugares cercanos, especialmente en Vajra, donde incluso habían establecido pequeños acuerdos comerciales con algunas ciudades Bastarre. Cientos de jóvenes arainas, decepcionados por las leyes aislacionistas del reino, se alistaron a sus órdenes y fueron enviados a lugares remotos entre promesas de plata y aventuras. No se sabe cuándo ocurrió exactamente, pero en determinado momento llegó a las manos de uno de sus líderes una extraña estatuilla sagrada, hermosamente tallada en marfil y engarzada con piedras preciosas, que representaba a Talhí'bak, la Señora Demoníaca de la Astucia y patrona de ladrones, contrabandistas y cualquiera aficionado a la mentira como forma de vida. A partir de ese momento, la insidiosa señora de las mentiras comenzó a ser adorada primero por los líderes y después por los miembros de más bajo nivel, hasta que toda la organización fue consagrada en su nombre y sus fines retorcidos hasta la maldad y el egoísmo más absoluto.

Tras ello, hace poco más de una década, la organización fue descubierta por agentes de la realeza de Telaraña, y sus líderes se vieron obligados a huir del reino para evitar ser juzgados y condenados a morir. Actualmente la red aún conserva a muchos de sus miembros y otros tantos que ha reclutado desde entonces, pero sin el acceso a Telaraña sus líderes han reconvertido la organización en un grupo de asesinos, ladrones y contrabandistas que utilizan los regalos que Talhí'bak les otorga para obtener riquezas y poder en todo Voldor.

NUEVOS OBJETOS

La Telaraña Argétea pone a disposición de sus miembros una serie de objetos mágicos fabricados expresamente para ellos.

Máscara demoníaca de Talhí'bak

Objeto maravilloso, raro

Una lujosa máscara de carnaval con el rostro caricaturesco de un hombre sonriente, aunque con un toque siniestro. Estas máscaras son realmente pequeños demonios traídos directamente de los Eriales Tormentosos. Cuando están inactivas, son indistinguibles de una máscara normal pues están enmascarados por magia de ilusión. Solamente el conjuro *Identificar* revela su verdadera naturaleza.

Estos demonios permanecen inactivos hasta el momento en que alguien acerca la máscara a su rostro para ponérsela, momento en el que surgen de sus lados cuatro pequeñas patas de araña y tratan de apresar la cabeza de su víctima para a continuación dormirla mediante los químicos que segregan. También pueden activarse cuando alguien pronuncia su palabra de mando, cuando su invocador se lo ordena o cuando son atacados en forma de máscara. Cuando una máscara demoníaca de Talhí'bak se activa utiliza las estadísticas de *Demonio Máscara* (más adelante) y, si sus puntos de golpe llegan a 0,

el demonio regresa a los Eriales Tormentosos y el objeto se considera destruido.

Pócima de hilos argéteos

Objeto maravilloso, raro

Destilada mediante complejas fórmulas alquímicas que los eruditos de la Telaraña Argétea guardan con celo, esta pócima permite a sus miembros crear telarañas más duras con las que apresar a sus víctimas. Sin embargo, se trata de una fórmula tóxica que emponzoña la mente de aquellos que abusan de ella, volviéndoles más dóciles al influjo de sus superiores.

Cuando un araina bebe esta poción, los hilos que forman su telaraña adquieren un leve tono metálico y muestran una dureza y rigidez por encima de lo habitual. Durante las 24 horas siguientes a beber la poción, la CD de la prueba de Fuerza para romper la telaraña de su ataque natural *Telaraña* se incrementa en 2, dobla sus puntos de golpe y pierde la vulnerabilidad al daño por fuego.

Además, una criatura que ingiera esta pócima debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o la puntuación de Sabiduría del objetivo se reduce en 1d4 durante las 24 horas siguientes. Si llega a 0, el objetivo muere.

Demonio máscara

Infernal Diminuto (demonio, cambiaformas), caótico maligno

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 18 (4d4+8)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Sigilo +5

Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Veneno

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

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

Idiomas: Entiende Abismal y común pero no puede hablar.

Desafío: 1 (200 PX)

Cambiaformas. El demonio máscara puede usar su acción para convertirse en una máscara de carnaval inerte o volver a su forma original. Cuando se convierte a forma de demonio puede realizar un ataque de *Atrapar* con ventaja como parte de la acción si tiene una criatura a 5 pies o menos.

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

Acciones

Atrapar. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura Mediana o más pequeña. *Impacto:* La criatura queda agarrada (escapar CD 14). Hasta que la presa termine, el objetivo está apesado y cegado, y el demonio máscara no puede apresar a otro objetivo.

Dormir (recarga 5-6). Una criatura que esté agarrada por el demonio máscara debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o caer inconsciente hasta que reciba daño o hasta que alguien la zarandee para que se despierte. Los no muertos y las criaturas inmunes a ser hechizadas no se ven afectados por este ataque.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 +2) puntos de daño perforante.

APÉNDICE IV: LOS GLIFOS DE KHRYSARLION

A lo largo de la campaña, los aventureros tendrán una fuerte relación con los glifos xiónicos que los khrysarlion crearon para controlar y manipular su tecnología psiónica y que forma una pieza clave para dominar su legado. Repartidos por la ruinas de todo el litoral azurita, estas complejas órdenes mágicas inventadas por los Peregrinos de Khrysarlion se encuentran al alcance de cualquiera lo suficientemente ambicioso como para llegar hasta ellos y comprender su funcionamiento. Para su creación, se utilizaron complejos patrones mágicos combinados con la energía de su red xiónica para crear un conjunto de instrucciones mentales a través de las cuales pudiesen controlar la dimensión xiónica generada por sus obeliscos de xion y a las inteligencias que allí la habitan.

Estos glifos, aunque quizás sería más correcto hablar de instrucciones, estaban diseñados para que cualquiera con las capacidades mentales adecuadas pueda utilizarlos, de manera que tanto sus creadores como aquellos esclavos elegidos para dicha tarea pudiesen hacer uso de ellos con facilidad, mientras que así evitaban que sus rivales pudiera acceder a ellos. Consisten pues, en una secuencia de pautas mentales, muy parecidas a conjuros mágicos, que se almacenan en la mente de un receptor y que este puede invocar en cualquier momento de manera casi instintiva para desencadenar su efecto. Aquellos que reciben un glifo por primera vez no son capaces de explicar qué les ha ocurrido. Sienten como si un conocimiento nuevo estuviese ahora en su mente: líneas de energía, patrones mágicos, configuraciones elementales..., aunque son incapaces de expresar su contenido con la voz.

El almacenamiento de estos glifos en las mentes se realiza a través de artefactos de los Peregrinos creados expresamente para ello, que graban la impronta xiónica en el subconsciente del usuario de manera rápida pero ligeramente dolorosa. Para poder tener acceso a ellas una vez implantadas, el usuario debe poseer capacidades psiónicas, o al menos estar en contacto directo con la red xiónica, como en el caso de los aventureros en la campaña. De lo contrario, la impronta queda grabada en la mente del usuario, pero este es incapaz de acceder a ella o darle algún uso.

Los glifos son poderosos conjuntos de datos que ocupan mucho espacio mental y por ello una criatura solo puede albergar un máximo de glifos en su mente antes de que otros se pierdan. Una criatura tiene tantos espacios para glifos como su bonificador por competencia, ocupando un espacio los glifos menores, dos espacios los mayores y tres espacios los supremos. Si una criatura aprende un glifo para el que no tiene espacio debe olvidar otros en ese momento o no podrá hacerlo. El jugador puede elegir que glifos olvida para hacer sitio al nuevo.

Los glifos tienen requisitos que una criatura debe cumplir para poder acceder a sus poderes, aunque no para almacenarla en su mente, pudiendo activarse en el momento en que comience a cumplirlos.

Los glifos tienen dos efectos, un **bonificador** que el usuario posee en todo momento y en cualquier plano de existencia y un **poder xiónico**, la verdadera finalidad de los glifos, que sólo pueden activarse (desencadenar su poder) cuando se está dentro de la red xiónica (salvo que el poder especifique lo contrario, como en el glifo de apertura). Algunos de los glifos requieren que su objetivo haga una tirada de salvación para resistir sus efectos. La CD de la tirada de salvación se calcula

de este modo: $CD \text{ salvación} = 8 + \text{bonificador por competencia del lanzador} + \text{modificador por la característica indicada en los requisitos del glifo}$.

A continuación se describe una lista con algunos glifos khrysarlion. No son todos los que existen y es posible que los aventureros descubran nuevos glifos en futuros capítulos.

GLIFOS MENORES

Glifo de apertura

Glifo de khrysarlion, poco común

Requisito: Inteligencia 13 o más.

Bonificador: Se te considera competente con herramientas de ladrón a efectos de abrir cerraduras. Además, una vez por descanso corto puedes lanzar el conjuro *Abrir cerraduras*.

Poder xiónico: Cuando usas una acción para activar este glifo, puedes abrir una puerta diseñada por los khrysarlion que puedas ver, tanto en el plano material como en la dimensión xiónica.

Glifo de revelación

Glifo de khrysarlion, raro

Requisito: Sabiduría 13 o más.

Bonificador: Tienes competencia con la habilidad de Arcanos. Además, una vez por descanso corto puedes lanzar el conjuro *Ver lo invisible*.

Poder xiónico: Cuando usas una acción para activar este glifo, puedes revelar cualquier información que se haya ocultado o codificado mediante psiónica en un rango de 20 pies a tu alrededor, tanto en el plano material como en la dimensión xiónica.

Glifo de control

Glifo de Khrysarlion, raro

Requisito: Carisma 13 o más.

Bonificador: Tienes ventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión) con aquellas criaturas que te consideren un amigo o aliado. Además, una vez por descanso corto puedes lanzar el conjuro *Hechizar persona* como un conjuro de nivel 1.

Poder xiónico: Puedes usar una acción para activar este glifo y dar una orden a una criatura que puedas ver dentro del alcance. La orden debe ser sencilla, no ser dañina para el propio objetivo, y debe poder resumirse en una única frase. Si el objetivo no puede seguir tu orden, el conjuro termina. No afecta a criaturas inmunes a ser hechizadas. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, sigue el curso de acción que hayas descrito lo mejor que puede durante 1 minuto. Recuerda que este poder solo puede utilizarse dentro de la red xiónica.

Glifo de desplazamiento

Glifo de Khrysarlion, poco común

Requisito: Destreza 13 o más.

Bonificador: Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de salvación de Destreza. Además, una vez por descanso corto puedes lanzar el conjuro *Levitar*.

Poder xiónico: Cuando usas una acción para activar este glifo, puedes desplazar mágicamente hasta un máximo de 10 libras de objetos hasta 30 pies cada vez que la usas. Necesitas poder ver el objeto para poder moverlo y también puedes activar sus partes móviles, como palancas o pulsadores.



GLIFOS MAYORES

Glifo de liberación

Glifo de Khrysarlion, muy raro

Requisito: Inteligencia 15 o más.

Bonificador: Obtienes ventaja en las tiradas de salvación contra encantamientos. Además, una vez por descanso corto puedes lanzar el conjuro *Disipar magia* como un conjuro de nivel 3.

Poder xiónico: Como acción, haces objetivo a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos. El objetivo es expulsado de la red xiónica khrysarlion y devuelto al plano material como si sus puntos de golpe hubiesen caído a 0.

Si la criatura no desea ser expulsada, puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría para evitarlo. No funciona con criaturas que no posean cuerpo en el plano material como las sombras que lo habitan. Si se utiliza en el plano material, el objetivo pierde su conexión con la red xiónica durante una hora.

Glifo de ignición

Glifo de Khrysarlion, muy raro

Requisito: Constitución 15 o más.

Bonificador: Tienes resistencia al daño de fuego. Además, una vez por descanso corto, puedes lanzar el conjuro *Bola de fuego* como un conjuro de nivel 3.

Poder xiónico: Como acción, haces objetivo a un objeto inflamable que puedas ver a 120 pies o menos y este comienza a arder en un estallido de llamas. También puedes hacer objetivo a criaturas u objetos no inflamables. Si el objetivo falla la tirada de salvación de Destreza, reciben 11 (2d10) puntos de daño de fuego.

GLIFOS SUPREMOS

Glifo de control mayor

Glifo de Khrysarlion, legendario

Requisito: Carisma 18 o más.

Bonificador: Eres inmune a encantamientos y al estado hechizado. Además, una vez por descanso corto, puedes lanzar el conjuro *Dominar monstruo* como un conjuro de nivel 8.

Poder xiónico: Haces objetivo a un grupo de hasta 6 criaturas a 60 pies o menos de ti y quedan hechizados durante la próxima hora como si se tratase del conjuro *Dominar persona*. Solo aquellos que conozcan el glifo de liberación pueden efectuar una tirada de salvación de Sabiduría para resistirse. El efecto se rompe si en algún momento esa criatura deja de estar vinculada con la red xiónica. También puede utilizarse en el plano material, pero únicamente contra criaturas vinculadas a la red xiónica.



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.

Fuegos Exámenes Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Author Juan Sixto.



Como parte de su enfrentamiento con un grupo de conspiradores que amenaza la región de El Espolón, los aventureros tendrán que desplazarse hasta la ciudad de Kiro, en el Imperio Mida. Allí deberán descubrir antiguos secretos ocultos por siniestras organizaciones criminales al servicio de sus enemigos, participar de la vida política de los mida y finalmente llegar hasta un lugar remoto donde el legado de un antiguo imperio aún late con fuerza. Todo ello mientras deciden quiénes son sus aliados y quiénes sus enemigos, lo que marcará el futuro de la campaña.

Este es el segundo volumen de la campaña **La Conjura del Renacer** para **El Resurgir del Dragón**, para personajes de nivel 5 a 7.