

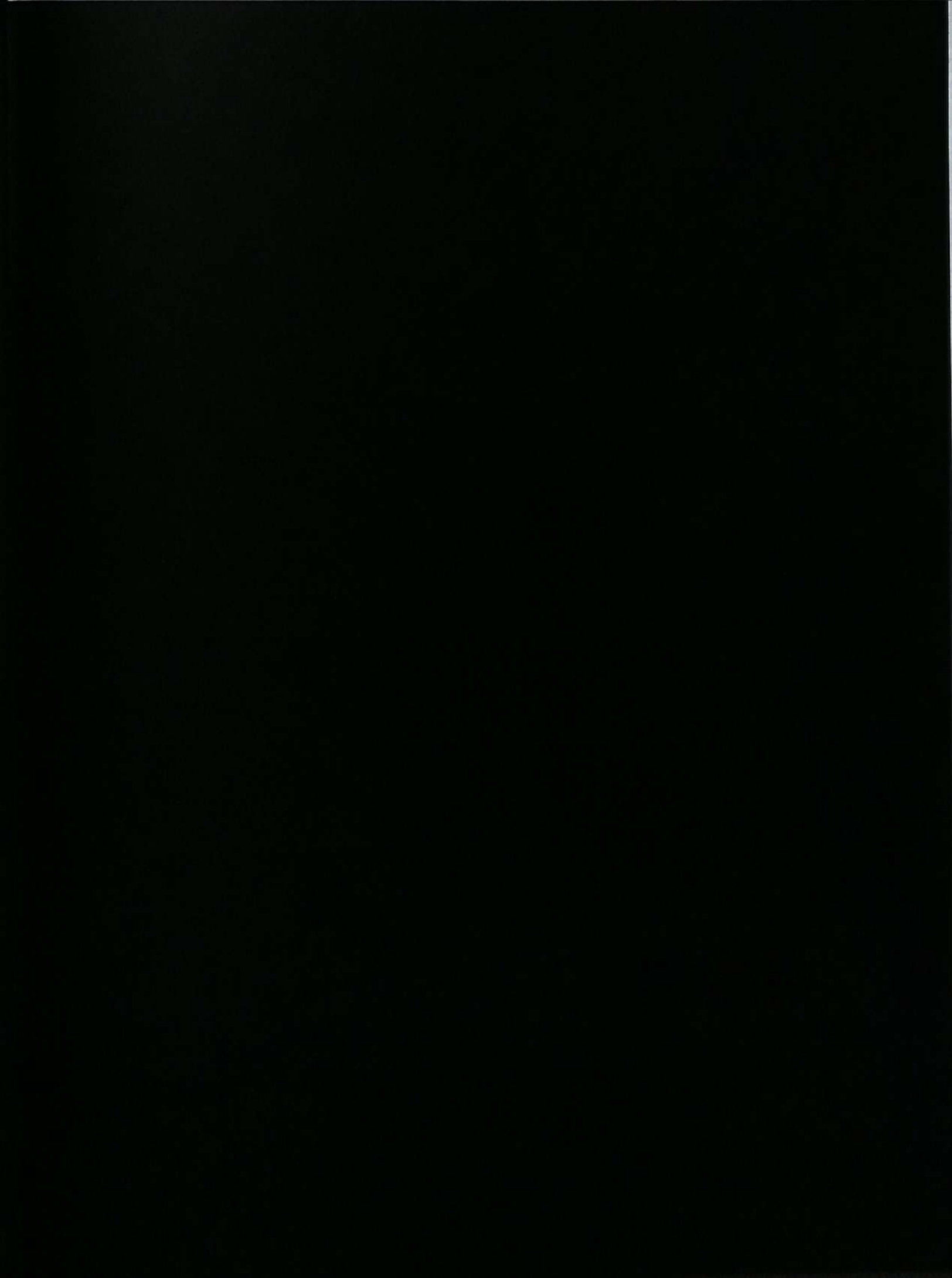


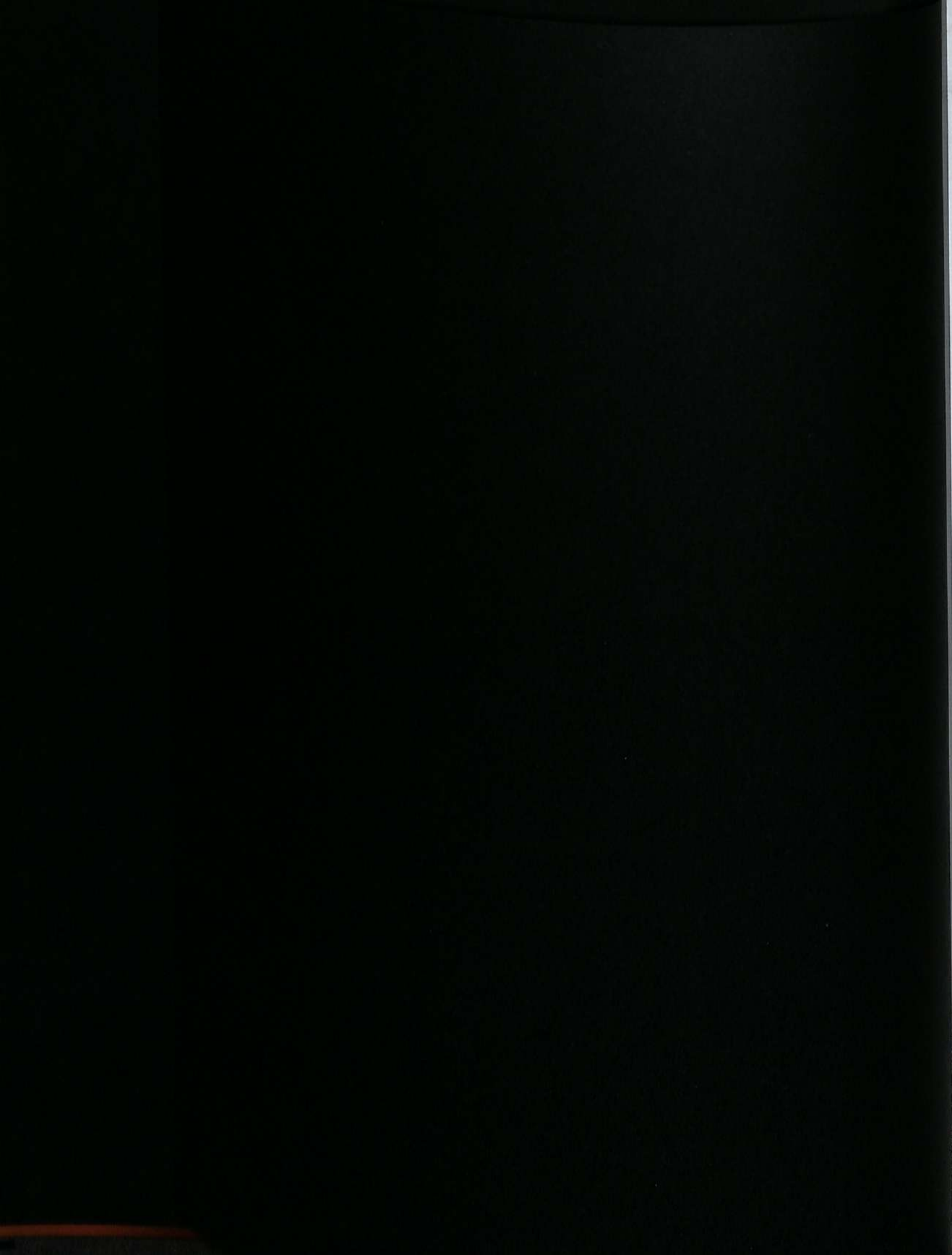
DRAGONLANCE

LA SOMBRA DE LA REINA DE
LOS DRAGONES

DUNGEONS & DRAGONS

Marcha a la guerra contra los ejércitos de los dragones en esta aventura para
EL JUEGO DE ROL MÁS IMPORTANTE DEL MUNDO





DRAGONLANCE

LA SOMBRA DE LA REINA DE
LOS DRAGONES



CRÉDITOS

12+

Jefe del proyecto: F. Wesley Schneider
Directora de arte: Kate Irwin
Escritura: Justice Arman, Brian Cortijo, Kelly Digges, Dan Dillon, Ari Levitch, Renee Knipe, Ben Petrisor, Mario Ortegon, Erin Roberts, James L. Sutter
Desarrollador de reglas: Jeremy Crawford
Edición: Sydney Adams, Judy Bauer, Janica Carter, Laura Hirsbrunner, Adrian Ng, Jason Tondro
Diseñadora gráfica sénior: Trish Yochum
Diseñador gráfico: Matt Cole
Ilustraciones de la portada: Cynthia Sheppard
Cartografía: Francesca Baerald, Mike Schley
Ilustraciones del interior: Mark Behm, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Ekaterina Burmak, Dawn Carlos, Jedd Chevrier, CoupleOfKooks, Daarken, Kent Davis, Nikki Dawes, Olga Drebas, Caroline Gariba, Eryn Fong, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Linda Lithen, Andrew Mar, Robson Michel, Scott Murphy, David Auden Nash, Jessica Nguyen, Irina Nordsol, Chris Rahn, Caio E Santos, David Sladek, Crystal Sully, Svetlin Velinov, Magali Villeneuve, Lauren Walsh, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner
Directores de arte de conceptos: Richard Whitters, Shawn Wood
Arte de conceptos: Alix Branwyn, Tyler Jacobson, Chris Rahn, Magali Villeneuve, Shawn Wood
Ingeniera del proyecto: Cynda Callaway
Técnicos de imágenes: Daniel Corona, Kevin Yee
Especialista de preimpresión: Jefferson Dunlap

D&D STUDIO

Productor ejecutivo: Ray Winninger
Director de operaciones del estudio: Kyle Brink
Arquitectos del juego: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Responsable de diseño: Steve Scott
Departamento de diseño: Justice Arman, Judy Bauer, Eytan Bernstein, Janica Carter, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Adrian Ng, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Jason Tondro, James Wyatt
Departamento de arte: Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Emi Tanji, Trish Yochum
Productores sénior: Lisa Ohanian, Dan Tovar
Producción: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis, Andy Smith
Directora de gestión del producto: Liz Schuh
Responsables del producto: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Un agradecimiento especial al equipo creativo original de Dragonlance y a los diseñadores de la aventura, entre otros, Mike Breault, Michael Dobson, Larry Elmore, Anne Gray, Michael Gray, Jeff Grubb, Bruce Heard, Laura Hickman, Tracy Hickman, Harold Johnson, James Lowder, Roger Moore, Bruce Nesmith, Douglas Niles, Elizabeth Riedel, Lisa Smedman, Carl Smith, Garry Spiegle, Margaret Weis, Michael Williams, Janet Vialls, Peter Vialls y muchos más.

¡También queremos dar las gracias a los cientos de probadores del juego, cuyos esfuerzos han contribuido a mejorar el libro!

LOCALIZACIÓN

Wizards of the Coast
Dirección de arte: Emi Tanji
Gestión de localización: José Teixeira
Producción: Andy Smith
Gestión del producto: Hilary Ross

Alpha CRC

Gestión del proyecto: Felipe Montez
Traducción: Ana Abad Antón, Clara Lorda Fernández, Daniel de Santos Oriente, Jesús Melcón Vega
Revisión: Hugo Pernas Moreno

Diseño y composición: Susana Aguilar
Control de calidad: Anastasiia Spektor, Anna Yelizarova, Jevgenija Kovaltsuk

Exención de responsabilidad: los ejércitos de los dragones no pueden garantizar que la vida de los propietarios de este libro no tome un rumbo nuevo al servicio de la gloriosa voluntad de la Reina de los Dragones. Prometer lo contrario debería considerarse puro optimismo, jamás una certeza. Gracias por apoyar a los ejércitos de los dragones y favorecer un futuro cataclísmicamente brillante para todo Krynn.



EN LA PORTADA

Dragones, draconianos y otros siervos de la Reina de los Dragones se preparan para invadir Kalamán en esta ilustración de Cynthia Sheppard.

620D0991105001 SP

ISBN: 978-0-7869-6832-9

Primera impresión en inglés: diciembre de 2022

Primera impresión: noviembre de 2023

9 8 7 6 5 4 3 2 1



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, el logotipo del dragón, todos los nombres de productos de Wizards of the Coast y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Wizards of the Coast en EE. UU. y otros países. Todos los personajes y sus aspectos distintivos son propiedad de Wizards of the Coast. Los materiales descritos en esta declaración están protegidos por las leyes de copyright de Estados Unidos y en todo el mundo al amparo de tratados internacionales sobre propiedad intelectual. Queda totalmente prohibido cualquier reproducción o uso no autorizados de los materiales u obras artísticas aquí contenidos sin el consentimiento expreso y por escrito de Wizards of the Coast.

Impreso en Bélgica ©2023 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, Washington 98057-0707, Estados Unidos. Fabricado por Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, Suiza. Entidad representante: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Ámsterdam, Países Bajos. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport NP19 4YH, Reino Unido.

ÍNDICE

Se avecina guerra en Krynn 4	Capítulo 3: Cuando arde el hogar 51	Capítulo 7: El asedio de Kalamán 161
Uso de este libro..... 4	Dirigir este capítulo..... 51	Dirigir este capítulo..... 161
Historia de Krynn..... 5	Llegada a Vogler..... 52	Una retirada apresurada..... 162
Los ejércitos de los dragones..... 7	Vademécum de Vogler..... 52	Regreso a Kalamán..... 163
La Guerra de la Lanza..... 8	La última despedida..... 55	Día de pavor..... 164
La vida en Ansalon..... 9	Regalo de despedida..... 58	Noche de terror..... 165
La región de Kalamán..... 11	El Festival del Martín Pescador..... 60	La batalla de Kalamán..... 167
La religión y los dioses..... 12	Traición en la Colina Alta..... 62	La ciudadela flotante..... 171
Dioses del bien..... 14	De vuelta en Vogler..... 65	La derrota del ejército de los dragones..... 184
Paladine..... 14	Enemigos a la vista..... 66	La victoria de Kalamán..... 187
Branchala..... 14	Una mañana fatídica..... 67	
Habbakuk..... 14	La invasión de Vogler..... 71	
Kiri-Jolith..... 14	Capítulo 4: La sombra de la guerra 77	Apéndice A: Equipo y objetos mágicos 188
Majere..... 15	Dirigir este capítulo..... 77	Equipo de aventureros..... 188
Mishakal..... 15	Vademécum de Kalamán..... 78	Armas de asedio gnomas..... 189
Solinari..... 15	Llegada a Kalamán..... 79	Objetos mágicos..... 189
Dioses de la neutralidad..... 16	El castillo de Kalamán..... 80	Apéndice B: Amigos y enemigos 191
Gilean..... 16	Mensaje para una maga..... 83	Encuentros aleatorios..... 191
Chislev..... 16	Presentarse al servicio..... 84	Anhkolox..... 192
Lunitari..... 16	La primera misión..... 86	Caballero esquelético..... 193
Reorx..... 16	Misiones para Kalamán..... 88	Caradoc..... 194
Shinare..... 17	Puesto fronterizo de Guardarrueda..... 89	Draconianos..... 195
Sirrion..... 17	Batalla en el manantial Acero..... 93	Draconiano aurak..... 195
Zivilyn..... 17	La llegada del lord..... 95	Draconiano baaz..... 196
Dioses del mal..... 18	Catacumbas asaltadas..... 98	Draconiano bozak..... 197
Takhisis..... 18	Capítulo 5: Los Eriales del Septentrión 105	Draconiano kapak..... 197
Chemosh..... 18	Dirigir este capítulo..... 105	Draconiano sivak..... 198
Hiddukel..... 18	Desesperación en Kalamán..... 106	Dragonells..... 199
Morgion..... 18	En los Eriales..... 107	Dragonnel de los eriales..... 199
Nuitari..... 19	Exploración de los Eriales..... 111	Dragonnel del ejército de los dragones..... 199
Sargonnas..... 19	A: Filo del Naufragador..... 111	Dragones de ultratumba..... 200
Zeboim..... 19	B: campamento élfico..... 112	Dragón de ultratumba mayor..... 200
Capítulo 1: Creación de personajes 21	C: Santuario del Fénix Azul..... 113	Dragón de ultratumba menor..... 201
Habitantes de Krynn..... 21	D: Fortaleza Mirasol..... 116	Dron istariano..... 201
Elfos..... 21	E: Wakenreth..... 120	Experto en escaramuzas kender..... 202
Enanos..... 23	F: cueva Bocazul..... 123	Kansaldi Ojos de Fuego..... 203
Gnomos..... 24	G: Hondonada del Corazón..... 126	Lohezet..... 204
Humanos..... 24	H: Espira del Dragonnel..... 128	Lord Soth..... 206
Opción de raza..... 26	I: campamento Barroñero..... 129	Ruina Roja..... 207
Kender..... 27	J: Cala del Lobo Aterrador..... 131	Soldado de Kalamán..... 207
Organizaciones..... 27	K: Ciudad de los Nombres Perdidos..... 131	Tropas del ejército de los dragones..... 208
Los Caballeros de Solamnia..... 27	Capítulo 6: La Ciudad de los Nombres Perdidos 135	Wersten Kern..... 209
Los Magos de la Alta Hechicería..... 29	Dirigir este capítulo..... 135	Apéndice C: Acompañantes 210
Trasfondos..... 30	Historia de la ciudad..... 136	Aliados en la guerra..... 210
Caballero de Solamnia..... 30	La Senda de los Recuerdos..... 136	Andir Valmakos..... 210
Mago de la Alta Hechicería..... 31	Prueba de la Alta Hechicería..... 140	Ayik Ur..... 211
Dotes..... 31	Panorama de la ciudad..... 143	Hrigg Roundrook..... 211
Subclase de hechicero..... 34	Exploración de la ciudad..... 143	Iriad..... 212
Capítulo 2: Preludio de la guerra 37	El Bastión de Takhisis..... 146	Levna Drakehorn..... 213
Visión de conjunto..... 37	La mansión ocupada..... 146	Tem Temple..... 213
Dirigir la aventura..... 38	El templo de Paladine..... 149	Niveles de los acompañantes..... 214
Desarrollo de la aventura..... 38	El Umbral de los Cielos..... 153	Apéndice D: Arte de conceptos de la historia 220
Diagrama del desarrollo..... 39	La ciudad se alza..... 158	Apéndice E: Mapas 223
La amenaza de la Reina de los Dragones..... 40	Escapar del enemigo..... 159	La región de Kalamán y los Eriales del Septentrión..... 223
Conexiones de los personajes..... 41		El continente de Ansalon..... 224
Guía de pronunciación..... 42		
Preludios..... 42		
Escamas de guerra..... 44		
Ojo en el cielo..... 45		
Silencio roto..... 48		

SE AVECINA GUERRA EN KRYNN

A la atención del Consejo de Maelgoth:

Se avecina una guerra. Este es un hecho que ya no puedo negar. Aquí, en los confines orientales de Solamnia, corren rumores de que ejércitos encabezados por humanos marchan con sus filas engrosadas por hobgoblins, minotauros, ogros y misteriosos mercenarios encapuchados, todos en busca de una parte del botín de guerra. Nuestros aliados de Nordmaar han enmudecido y los desesperados viajeros afirman que la gente de Khur se ha unido al enemigo en masa. También se habla en susurros de destructores alados: informes descabellados de jinetes de dragonnels, y me atrevo a imaginar que de cosas peores.

Todavía no entiendo la esencia de nuestro enemigo. Su motivación, su origen y su naturaleza misma siguen siendo opacos. Lo que está claro es que nos enfrentamos a una amenaza como ninguna otra desde el Cataclismo. Y cuando llegue, vendrá a por Kalamán.

Señores míos, os ruego que hagáis propuestas para sanar las viejas heridas entre nuestra orden y el Faro del Este. Si los caballeros queremos hacer frente a esta amenaza, necesitamos los ojos agudos y los recios escudos de Kalamán de nuestra parte.

Para ayudaros en vuestros esfuerzos, he recopilado mis notas sobre la historia, los vecinos y el saber de la región de Kalamán. Espero que este conocimiento resulte útil para hacer frente a la amenaza que se avecina.

*Siempre honorable en vida,
Becklin Uth Viharin,
Caballero de la Corona*

EL FIN DEL MUNDO YA LLEGÓ, PERO PRONTO LO volverá a hacer. Hace trescientos años, el Cataclismo trajo la ruina al mundo de Krynn. En un solo día, una era de maravillas llegó a su fin. Murieron infinidad de inocentes, la faz del mundo cambió y los propios dioses quedaron reducidos a leyendas. Tras eras de gran sufrimiento, la gente de Krynn ha sobrevivido, pero el mundo ya no es lo que era. Las naciones que aún perduran lo hacen a la sombra de las maravillas de sus antepasados, pero han comenzado lentamente a disipar siglos de oscuridad y a redescubrir cómo ha cambiado el mundo.

Luego llegaron los ejércitos de los dragones, legiones de soldados devotos de la malvada diosa Takhisis, la Reina de los Dragones, por lo que el mundo se enfrenta a la ruina una vez más. La Guerra de la Lanza ha comenzado y, en un conflicto entre dioses y dragones, un mundo herido pende de un hilo.

USO DE ESTE LIBRO

Este libro plasma el mundo de Krynn desde el prisma de un conflicto específico. En lugar de describir a grandes rasgos el mundo entero, el contenido se centra en la región que rodea la ciudad de Kalamán, situada en la nación de Solamnia, cuando la Guerra de la Lanza llega por primera vez a sus fronteras. En esta introducción se presentan detalles del mundo y los peligros a los que se enfrenta Kalamán, complementados con informes de eruditos y soldados de Solamnia. A partir de aquí, el libro se divide en las siguientes secciones.

En el **capítulo 1** se explica cómo crear personajes preparados para participar en la Guerra de la Lanza. Se detallan además los pueblos de Krynn, como los kenders, junto con dotes, trasfondos y una subclase para sumergir a los personajes en el mundo.

En el **capítulo 2** se resume la aventura de este libro y cómo empezar a jugar. También contiene una serie de encuentros breves para atraer a los personajes hacia los misterios del mundo.

En los **capítulos del 3 al 7** se presenta una aventura que detalla la invasión de Solamnia por parte de los ejércitos de los dragones y su búsqueda de un arma mágica aterradora.

Después de estos capítulos, unos apéndices complementan la aventura con equipo, objetos mágicos, perfiles y otros recursos. Con este libro se incluye un póster del mapa del continente de Ansalon en el que se representan las regiones mencionadas a lo largo de la historia y otras.



ERUDITOS Y SOLDADOS DE TODA SOLAMNIA
DIFUNDEN ADVERTENCIAS SOBRE FUERZAS
SINIESTRAS QUE SE GESTAN MÁS ALLÁ DE
LAS FRONTERAS DE SU NACIÓN.

HISTORIA DE KRYNN

Si bien la historia de todos los mundos es vasta y está deslavazada, con piezas que faltan y perspectivas ya olvidadas, la de Krynn fue arrasada por la catástrofe global conocida como el Cataclismo. El mundo de Krynn fue forjado y destruido, pero, aun roto y lleno de cicatrices, pervivió. La mayoría de la gente, que quiere simplemente sobrevivir mientras sus tierras sanan lentamente, se preocupa poco por los eones pasados. Por el contrario, los sabios que recomponen los fragmentos del pasado distinguen tres periodos: antes del Cataclismo, el Cataclismo en sí y la terrible era posterior.

ANTES DEL CATACLISMO

Los primeros siglos de Krynn han conformado una suerte de mitohistoria. La historia comienza en la Era del Nacimiento de las Estrellas cuando los dioses forjaron el mundo a partir del caos primordial. Los registros de este periodo son meras leyendas y escrituras y pocos dan crédito a su veracidad.

Luego vino la Era de los Sueños, una época en la que los héroes lucharon contra las fuerzas del mal. Muchas culturas e instituciones modernas tuvieron sus orígenes en esta era, incluidos los Caballeros de Solamnia, los Magos de la Alta Hechicería y el reino enano de Thorbardin. Irónicamente, estas culturas suelen desdénar las historias fundacionales de las demás como mitos sin fundamento mientras insisten ferozmente en la veracidad de las suyas.

Durante un terrible conflicto conocido como la Tercera Guerra de los Dragones, al caballero Huma Dragonbane se le concedió la primera de las legendarias *lanzas de dragón*. Este la usó para derrotar a la diosa malvada Takhisis, la Reina de los Dragones, y terminar la guerra, obligándola a ella a y su progenie a abandonar Krynn. Los dragones buenos de Krynn pronto se marcharon también, dejando el mundo a los mortales y los dioses restantes.

Durante los mil años anteriores al Cataclismo, la conocida como Era del Poder, florecieron varias naciones humanas que conquistaron grandes extensiones del continente de Ansalon en nombre del bien. No obstante, el auge de la Era del Poder sembró las semillas de su destrucción.

A lo largo de los siglos, la ciudad de Istar, al este de Ansalon, se convirtió en un imperio que abarcó todo el continente, gracias en parte a una alianza militar con los Caballeros de Solamnia. Istar acabó siendo gobernada por una serie de príncipes de los sacerdotes que declararon a la ciudad como centro del mundo y a sí mismos como los santos mensajeros de los dioses del bien. Bajo su liderazgo, Istar declaró la guerra a los actos, los pueblos e incluso los pensamientos que los príncipes de los sacerdotes consideraban malvados. Istar, cada vez más inflexible y teocrática, alcanzó la cúspide de su poder justo antes de su caída apocalíptica. El último príncipe de los sacerdotes acometió hazañas mágicas cada vez más audaces que culminaron en un ritual para alcanzar la divinidad y gobernar Krynn para siempre en nombre del bien. Al fin, los dioses actuaron, unánimes en su condena a Istar.

LA REINA DE LOS DRAGONES, TAKHISIS,
CON APARIENCIA HUMANA



El Cataclismo tiene más peso que cualquier otro suceso de la historia de nuestro mundo, al haber dividido para siempre el tiempo en un antes y un después. Incluso nuestro calendario refleja este hecho, pues marca nuestros últimos cuatro siglos caóticos en años después del Cataclismo (d. C.), mientras que los milenios previos, que se remontan a mitos inescrutables, son anteriores al Cataclismo (a. C.).

Muchos registros de la época anterior al Cataclismo se han perdido. Los que se han conservado suelen ser desconcertantes y hacen referencia a naciones y culturas que ya no existen y a una geografía tan distinta que resulta irreconocible.

Aun así, es posible recomponer estas fuentes dispersas. A petición de los honorables caballeros de Maelgoth, he aquí mis notas, que constituyen una breve introducción a las historias custodiadas aquí, en la Gran Biblioteca de Palanthas.

Nikkas de Palanthas, asistente del bibliotecario

EL CATACLISMO

Como último esfuerzo para evitar la destrucción masiva, los dioses enviaron las Trece Advertencias, una serie de señales destinadas a disuadir al príncipe de los sacerdotes. Los árboles lloraron sangre, hubo incendios inusualmente intensos y los ciclones azotaron el reluciente Templo del Príncipe de los Sacerdotes. Los dioses también advirtieron a unos pocos mortales elegidos con la idea de que si alguno de ellos llegase a Istar y evitara el ritual, el mundo aún podría redimirse. No obstante, los mensajeros fallaron: el príncipe de los sacerdotes y sus seguidores desoyeron las advertencias, a las que consideraron obra del mal, y continuaron su empresa. Cuando llegó la hora del ritual del príncipe de los sacerdotes para alcanzar la divinidad, los dioses apartaron a sus seguidores más devotos y desataron un castigo sobre quienes quedaban.

Del cielo cayó una montaña de fuego que destruyó Istar. El Mar Sangriento, un nuevo océano que dividió el este de Ansalon, anegó el imperio. Cambiaron las costas de todo el mundo, separando naciones, sumergiendo regiones enteras y dejando puertos a kilómetros del mar. Aunque algunos territorios se libraron de lo peor de la destrucción, ninguno se salvó de la ira divina.

A continuación, los dioses y sus bendiciones desaparecieron del mundo y, con el tiempo, hasta sus nombres fueron prácticamente olvidados.

TRAS EL CATACLISMO

El Cataclismo marcó el comienzo de un periodo de caos. Durante los siguientes tres siglos, conocidos como la Época de la Oscuridad, las culturas y los ecosistemas se vieron radicalmente alterados, lo que provocó hambrunas, plagas y migraciones masivas. Los Caballeros de Solamnia, los campeones que podrían haber garantizado la unidad de Ansalon, suscitaban recelo por ser antiguos aliados de Istar y fueron perseguidos en todo el continente, hasta en Solamnia.

Las naciones élficas cerraron sus fronteras. Los enanos de Thorbardin se retiraron a sus profundos túneles y denegaron la entrada a los refugiados de la superficie. Muchas sociedades se enfrentaron entre sí o fueron presa de las enfermedades y las guerras. Las naciones de los hobgoblins y los ogros, aprovechando el declive de la humanidad, se extendieron y tomaron regiones enteras. Mucho de lo que sobrevivió al Cataclismo se perdió en la oscuridad.

Con el tiempo, las peores repercusiones del desastre cesaron. Aunque muchos elfos y enanos de las montañas se reafirmaron en su aislamiento, otras culturas iniciaron una tímida reconstrucción. Los exploradores se aventuraron a cartografiar el continente, que había quedado drásticamente alterado. Las sociedades restablecieron los lazos de comercio que las unieron y diversificaron.

A medida que las civilizaciones de Krynn se reconstruían y surgían nuevas sociedades, el mundo aprendió a convivir con una verdad dolorosa: los dioses les habían abandonado. La religión de Krynn se vio alterada para siempre. Los verdaderos clérigos, que antaño obraban milagros en nombre de sus dioses, habían desaparecido. Aunque algunas personas no cesaron en su devoción, muchas otras buscaron respuestas y consuelo en religiones falsas. Algunas de estas nuevas religiones fueron fundadas por charlatanes, otras por fanáticos. Algunas reivindicaban los nombres de los dioses y otras los rechazaban por completo. En este mundo radicalmente cambiado y desprovisto de saber inmortal, la verdad se volvió objeto de conjetura incluso entre los eruditos más aplicados de Krynn.

EL REGRESO DE LA REINA DE LOS DRAGONES

Mientras Ansalon sanaba, crecía una nueva amenaza. La Reina de los Dragones, Takhisis (conocida como Tiamat en otros mundos), había sido desterrada de Krynn hacía más de mil años. Desde entonces, había esperado pacientemente, planeando su regreso. Sin que los demás dioses lo supieran, enterró un trozo del templo en ruinas del príncipe de los sacerdotes en Neraka, escondido en la región volcánica de Taman Busuk. Allí se convirtió en una sombra siniestra del mayor edificio de Istar. Aunque esto permitió que la Reina de los Dragones influyera en el mundo a través de un portal abierto allí, faltaba un fragmento de la piedra angular del templo, lo que le impedía regresar por completo al mundo. Takhisis convocó a los dragones malvados que la servían, que se habían retirado del mundo hacía mucho, y comenzó una vez más a tramar la conquista de Krynn.

Los dragones cromáticos, siguiendo las órdenes de su diosa, robaron los huevos de los dragones metálicos buenos. Estos se comprometieron a regañadientes a no interferir en la guerra que se avecinaba a cambio de la seguridad de sus crías secuestradas.

Sin embargo, los sirvientes de la Reina de los Dragones rompieron su promesa en secreto. Takhisis enseñó a sus seguidores a corromper los huevos robados para transformarlos en monstruosos guerreros conocidos como draconianos con la esperanza de que, formando un ejército, pudieran conquistar Ansalon antes de que los dragones metálicos fueran conscientes de la traición.

Takhisis, a la que ni dioses ni dragones pueden igualar, ha desatado sus fuerzas en un mundo destrozado. En nombre de su diosa, estos ejércitos de los dragones han comenzado la conquista de Krynn.

LOS EJÉRCITOS DE LOS DRAGONES

Las fuerzas de la Reina de los Dragones están organizadas en cinco ejércitos. El grueso de cada uno de ellos está formado por draconianos, aunque también hay humanos, goblins, hobgoblins, ogros y otros pueblos que buscan riquezas y un regreso a las glorias anteriores al Cataclismo. Cada ejército de los dragones cuenta con el apoyo de dragones cromáticos y sus parientes más pequeños, como dragonnels y guivernos. Estos terrores alados proporcionan una ventaja asombrosa que no se había visto en los campos de batalla desde hacía más de mil años.

La Reina de los Dragones ha ascendido a sus cinco seguidores más astutos y devotos al rango de Señor del Dragón, y cada uno está al mando de uno de sus ejércitos. Los señores rinden cuentas ante al campeón de Takhisis, Duulket Ariakas, pero entre los ejércitos de los dragones (y en el seno de cada uno de ellos) abundan las traiciones. La Reina de los Dragones alienta estos conflictos, pues cree que gracias a ellos saldrán a la luz los líderes más despiadados y capaces.

El ejército de los dragones rojos (el primero, el más grande y el más poderoso de las huestes de Takhisis) está encabezado por el fanático Señor del Dragón Verminaard, pero este ha cedido temporalmente el control de muchas de sus tropas a su acólita, la altamaestre Kansaldi Ojos de Fuego, a quien ha ordenado liderar un atrevido ataque contra Solamnia. Mientras tanto, las fuerzas de Verminaard obedecen los susurros de la Reina de los Dragones y marchan hacia las tierras del sur de Abanasinia.

La ambiciosa Señora del Dragón Kitiara Uth Matar encabeza el ejército de los dragones azules, el segundo más poderoso entre las fuerzas de la Reina, y se prepara para unirse a la invasión ramificada de Solamnia del ejército de los dragones rojos. El ejército de los dragones verdes ha pasado hace poco a estar bajo el mando de Salah-Khan, un líder de Khur que congregó a los nómadas de la región bajo la autoridad del ejército de los dragones. El semiogro Lucien de Takar lidera el ejército de los dragones negros, cuya fuerza especializada apoya a los otros ejércitos y ocupa las tierras que conquistan, incluidas Nordmaar y Goodlund. Por último, el pequeño ejército de los dragones blancos está dirigido por el Señor Feal-Thas, un elfo silvanesti y miembro de Túnica Negra de los Magos de la Alta Hechicería.

LA GUERRA DE LA LANZA

Cuando los ejércitos de los dragones surgieron de Neraka, desencadenaron los eventos que acabarían conociéndose como la Guerra de la Lanza. Aquí se presentan los principales acontecimientos del conflicto. Cada fecha pertenece a la era de después del Cataclismo (d. C.).

CAÍDA DE NORDMAAR

348 d. C.

La primera prueba para el bando invasor desde el punto de vista militar fue la ocupación exitosa del desprevenido reino de Nordmaar por parte de los ejércitos de los dragones rojos y verdes. Esta victoria convenció a muchas bandas neutrales de hobgoblins y ogros de la región de Taman Busuk para sumarse a los ejércitos de los dragones, aunque quedaron numerosos reductos.

INCORPORACIÓN DE KHUR

Principios del 349 d. C.

El ejército de los dragones verdes fue enviado a las estepas de Khur para someter a sus tribus. En lugar de luchar en una campaña prolongada, Ariakas permitió que el astuto líder de Khur, Salah-Khan, derrotara en

Una semana. Ha pasado una semana desde que las incontables filas de estas criaturas arremetieron contra nosotros. Me parece una década. Todo está trastocado.

Están por todas partes. Hemos evitado al grueso de sus fuerzas, pero sus patrullas peinan los montes en busca de resistencia que someter y bienes que saquear. Hemos escuchado rumores de que estos monstruos se llaman "draconianos".

Hasta en su agonía final, estos guerreros reptilianos causan destrucción, pues explotan y arrojan gotas de ácido o nubes de gas. Tened cuidado.

Incluso si sobrevivimos a los invasores, no tenemos suficiente para comer, y apenas se está sembrando en las tierras circundantes por las que marchan los ejércitos. ¿Cómo sobreviviremos un año sin cosecha?

No sé cuánto aguantaremos ni quién leerá esto, pero con suerte estas palabras servirán de advertencia a alguien.

Ollen Nahled, comandante en el puesto fronterizo de Guardarrueda

batalla al Señor original del ejército de los dragones verdes y luego le ofreció el puesto. Salah-Khan aceptó a cambio del control sobre Khur y las tierras circundantes y juró la lealtad de su pueblo a Takhisis, lo que engrosó las filas del ejército de los dragones. No se sabe si lo hizo por ambición propia o para evitar un conflicto largo y sangriento en Khur, pero muchos lugareños lo consideran un traidor a su pueblo y se resisten ferozmente a la ocupación del ejército de los dragones verdes.

ABSORCIÓN DE BALIFOR Y GOODLUND

Mediados del 349 d. C.

Sin una resistencia militar destacable, Balifor y la península de Goodlund cayeron ante los ejércitos de los dragones blancos y negros. Aunque la mayoría de los lugareños se han resignado ante la ocupación en curso del ejército de los dragones negros, los kenders de Kendermore lideran la resistencia de la región y libran una guerra de guerrillas contra los invasores.

CAMPAÑA DE SILVANESTI

Finales del 349 d. C. hasta el 350 d. C.

Los ejércitos de los dragones rojos y azules atacaron la nación élfica de Silvanesti. Los elfos presentaron una dura resistencia y el asedio se prolongó en una campaña brutal.

Tras un año de lucha, los elfos silvanesti abandonaron su hogar ancestral y navegaron hacia Ergoth del Sur. El líder de los elfos, el Orador de las Estrellas Lorac, intentó usar un *Orbe de los Dragones* para proteger su tierra natal, pero solo logró transformarla en una tierra de pesadillas que resultaba inútil a ambos bandos.

REAGRUPAMIENTO DE LOS EJÉRCITOS DE LOS DRAGONES

351 d. C.

Con prácticamente todo el este de Ansalon bajo su control, los ejércitos de los dragones han pasado gran parte de este año reagrupándose y consolidando su poder. El ala azul y la roja han regresado a la región de Taman Busuk con la tarea de prepararse para invadir Solamnia. El ejército de los dragones blancos se dirige al sur para conquistar el Límite del Glaciar, en cuyas tierras heladas los dragones blancos pueden luchar con gran eficacia. El ala verde y la negra se centran en las tierras foráneas ocupadas.

En Neraka, los fanáticos y magos de la Túnica Negra idean planes mágicos para aumentar la fuerza del ejército de los dragones. Uno de ellos, relacionado con las ruinas de una ciudad istariana, ha llamado la atención del Señor del Dragón Verminaard. Este le ha encargado a su acólita, Kansaldi Ojos de Fuego, que consiga una nueva arma devastadora para los ejércitos de los dragones.

LA VIDA EN ANSALON

Si bien Krynn tiene muchas tierras y culturas, la Guerra de la Lanza y las aventuras que giran en torno a ese conflicto se desarrollan en el continente de Ansalon. Aquí se describen algunos detalles sobre el día a día en ese territorio.

IDIOMAS

En Ansalon, el lenguaje es un reflejo de la educación y la exposición. Antes del Cataclismo, el común se usó como lengua del comercio en los imperios de Ergoth, Solamnia e Istar. Después del Cataclismo, los refugiados que migraban se comunicaban en común, de modo que hoy se habla en todos los rincones del continente. Sin embargo, los idiomas locales de la mayoría de los territorios aún gozan de buena salud, y el común se usa principalmente en los mercados y en el trato con los viajeros.

Con el visto bueno del DM, los jugadores pueden cambiar un idioma otorgado por la raza de su personaje por un idioma diferente de las tablas "Idiomas habituales de Ansalon" o "Idiomas inusuales de Ansalon".


IDIOMAS HABITUALES DE ANSALON

Idioma	Hablantes principales	Escritura
Común	Idioma comercial de Ansalon	Común
Abanasinio	Abanasinia	Común

Idioma	Hablantes principales	Escritura
Elfo	Qualinesti, Silvanesti, Ergoth del Sur	Elfo
Enano	Abanasinia, Kayolin, Thoradin, Thorbardin	Enano
Ergot	Ergoth del Norte	Común
Gnomo	Sancrist	Común
Kender	Goodlund, Hylo	Común
Kharoliano	Praderas de Arena, Tarsis	Común
Khur	Khur	Istariano
Nordmaariano	Nordmaar	Istariano
Solámnico	Sancrist, Solamnia	Común

IDIOMAS INUSUALES DE ANSALON

Idioma	Hablantes principales	Escritura
Dracónico	Dragones	Dracónico
Goblin	Taman Busuk	Enano
Istariano	Istarianos antiguos	Istariano
Kothiano	Minotauros	Kothiano
Nerakés	Neraka	Istariano
Ogro	Blode, Kern	Ogro
Primordial	Elementales	Primordial
Silvano	Criaturas feéricas	Silvano



LOS VIAJEROS SE ACERCAN AL PUEBLO DE GATEWAY, UNA COMUNIDAD PROTEGIDA ENTRE LAS RAÍCES DE UN ÁRBOL VALLENWOOD.

TAKHISIS, LA REINA DE LOS DRAGONES,
DESVÍA SU ATENCIÓN DEL ESTE DE ANSALON
HACIA LA CIUDAD DE KALAMAN.



CALENDARIO

Las tierras circundantes de Kalaman usan el calendario solámnico, que tiene doce meses de cuatro semanas cada uno. Las semanas tienen siete días y los días, veinticuatro horas.

MESES SOLÁMNICOS

Mes	Nombre	Mes	Nombre
Enero	Nuevokolt	Julio	Fiersvira
Febrero	Profundokolt	Agosto	Palesvira
Marzo	Arroyoverde	Septiembre	Siegaascua
Abril	Yurthverde	Octubre	Oroascua
Mayo	Fleurverde	Noviembre	Oscuraascua
Junio	Holmsvira	Diciembre	Heladokolt

DÍAS SOLÁMNICOS

Día	Nombre	Día	Nombre
Domingo	Linaras	Jueves	Misham
Lunes	Palast	Viernes	Bakukal
Martes	Majetag	Sábado	Bracha
Miércoles	Kirinor		

MONEDA

Desde el Cataclismo, la dura realidad de sobrevivir día a día deja poco margen para todo aquello que no sea práctico. Durante años después de la devastación, el valor del acero se disparó hasta hacerse parejo al del oro, debido a la dificultad para forjarlo y a sus obvias aplicaciones prácticas. De igual modo, el bronce equivalía a la plata en valor. Si bien el valor del acero y el bronce se ha rebajado a los valores previos al Cataclismo, las monedas de bronce y acero siguen en circulación en Ansalon.

MONEDAS DE ANSALON

Moneda	pc	pb/pp	po/ace	ppt
Cobre (pc)	1	1/10	1/100	1/1000
Bronce (pb) o plata (pp)	10	1	1/10	1/100
Oro (po) o acero (ace)	100	10	1	1/10
Platino (ppt)	1000	100	10	1

RUMORES DE GUERRA

Los informes verídicos sobre la guerra en el este de Ansalon y el regreso de la Reina de los Dragones tardan en difundirse. Muchas de las comunidades de Ansalon están aisladas y los ejércitos de los dragones se afanan en ocultar la información de sus conquistas. Como resultado, la mayoría de las personas en Solamnia y al oeste de la región montañosa de Taman Busuk no son conscientes de la amenaza de los ejércitos de los dragones más allá de vagos rumores.

Tira o elige una opción de la tabla "Rumores de guerra" cada vez que los personajes escuchen un rumor sobre los ejércitos de los dragones o sucesos extraños en el este de Ansalon. En la tabla se indica cuán verídico es cada rumor, pero incluso los inexactos contienen una pizca de verdad. Al comienzo de la aventura, cada personaje ha escuchado uno de estos rumores.

RUMORES DE GUERRA

d10 Rumor

- 1 Los señores de la guerra de Taman Busuk han formado un ejército de mercenarios y grupos bélicos. (Verdadero)
- 2 Algunos dicen escuchar los susurros de los antiguos dioses y creen que sus milagros están regresando al mundo. (Verdadero)
- 3 Kendermore, el hogar de los kendens, ha sufrido un desastre. Los kendens están viajando lejos para buscar ayuda, pero también están metiéndose en problemas. (Verdadero)
- 4 Los ejércitos del este están reclutando a cualquiera que luche por ellos con la promesa de riquezas y gloria nunca vistas desde antes del Cataclismo. (Verdadero)
- 5 Una banda letal de mercenarios ha entrenado a criaturas voladoras parecidas a dragones llamadas dragonnels para que les sirvan. (Inexacto: son de los ejércitos de los dragones, que los usan mucho)
- 6 La nación de Khur se ha unido bajo el mando de un poderoso señor de la guerra que pretende conquistar el mundo. (Inexacto: Khur ha sido conquistado por los ejércitos de los dragones)
- 7 Se ha avistado una gran flota de barcos élficos que se dirigen al oeste. Los elfos se están retirando a su hogar secreto. (Inexacto: los elfos silvanesti han huido de su tierra natal hacia Ergoth del Sur)
- 8 Algunos viajeros han visto asaltantes hombres lagarto encapuchados. Nadie sabe de dónde vienen ni lo que quieren. (Inexacto: se trata en realidad de draconianos)
- 9 Los miembros de los Magos de la Alta Hechicería difunden mentiras sobre los peligros en el este para mantener a la gente aislada, asustada y bajo su control secreto. (Falso)
- 10 Hay necios que afirman haber visto dragones al este, pero se trata de guivernos e imaginaciones. (Inexacto: por muy infrecuentes que sean, la gente que afirma haber visto dragones está en lo cierto)

LA REGIÓN DE KALAMAN

Situada en la provincia de Foscaterra, en los confines orientales de Solamnia, Kalaman es una de las puertas al mundo exterior más vitales de la nación. La ciudad, conocida como el Faro del Este, se erige a lo largo de un puerto de aguas profundas cerca de la desembocadura del río Vingaard, la mayor arteria comercial de Solamnia. Bendecida con la generosidad del río, los beneficios del comercio y el suelo fértil de las llanuras solámnicas, la región de Kalaman prosperó incluso después del Cataclismo.

LA CIUDAD DE KALAMAN

En sus inicios, Kalaman eran un tranquilo pueblo de pescadores en la costa del océano Turbulento. Esto quizá no hubiera cambiado de no ser por la llegada de una misión comercial istariana siglos antes del Cataclismo. Al ver el potencial de un puerto profundo tan cerca de la desembocadura de un gran río, el Imperio de Istar invirtió grandes sumas en la ciudad para transformarla en un próspero núcleo comercial. Solamnia dejó de tolerar pronto el dominio de Istar sobre el próspero puerto y, tras una batalla apoteósica en las llanuras al oeste de la ciudad, Istar cedió el control de Kalaman.

En la actualidad, mucho después de la caída de Istar y las pruebas del Cataclismo, Kalaman sigue siendo una boyante ciudad portuaria rodeada de las altas murallas construidas por los istarianos, que nunca han sido traspasadas. En su ajetreado puerto, embarcaciones de todo Ansalon realizan sus actividades bajo la luz de los dos grandes faros de la ciudad, maravillas anteriores al Cataclismo que han sobrevivido durante generaciones. En el centro de la ciudad, el antiguo castillo de Kalaman se eleva imponente sobre una alta colina. Sus maravillas arquitectónicas incluyen defensas que aún no se han recreado en la era moderna. La ciudad de Kalaman se describe con más detalle en el capítulo 4.



HABITANTES DE KALAMAN

La ciudad de Kalamán es notablemente cosmopolita, mientras que la mayoría de las personas de las comunidades circundantes se ganan la vida con la pesca y la agricultura. Muchos de los habitantes de la región son humanos solámnicos, mientras que otros descienden de los fundadores istarianos de la ciudad. Comerciantes de todo Ansalon se establecen en Kalamán por gusto o necesidad. Como resultado, algunos humanos provienen o tienen antepasados de Abanasinia, Nordmaar, Ergoth, Estwilde y tierras aún más lejanas. Los kenders, los enanos de las colinas y los gnomos son comunes en la región, además de algunos elfos, enanos de las montañas y otros pueblos que han hecho de la ciudad su hogar. Cualquiera persona es bienvenida en Kalamán si viene en son de paz con bienes para comerciar.

REGIONES CIRCUNDANTES

Al oeste de la región de Kalamán se encuentra Trastera. Más al oeste todavía se encuentran las llanuras de Solamnia, cuyas cosechas y productos artesanales se envían a Kalamán para comerciar. Incluso en las zonas de Solamnia más cercanas al puerto de Palanthas suele ser más barato y más fácil transportar mercancías río abajo hasta Kalamán.

Al norte de Kalamán, las praderas características de Solamnia dan paso a las estepas accidentadas y los cañones laberínticos conocidos como los Eriales del Septentrión. Bestias letales, acantilados traicioneros e inundaciones impredecibles hacen de esta una tierra peligrosa donde se dice que nada sobrevive por mucho tiempo.

Al este de Kalamán, las tierras de Estwilde tienen un terreno inhóspito y pueblos que llevan siendo hostiles con Solamnia desde los días de Istar. Al otro lado de la bahía, en el norte de Estwilde, se encuentran los pantanos de Qwalmish. Al sur y al este de Kalamán se hallan las ondulantes estepas de Qlettaar, que a su vez dan paso a los imponentes picos de la región de Taman Busuk más allá de Estwilde.

FOSCATERRA

Durante generaciones, los Soth del alcázar de Dargaard, una familia de Caballeros de Solamnia, gobernaron la provincia solámnica conocida como Nobleterra. Antes del Cataclismo, los dioses del bien advirtieron al líder de Nobleterra, lord Loren Soth, acerca de la destrucción que se avecinaba y le dieron la oportunidad de detenerla, pero este no logró cumplir su cometido. Desde entonces, la provincia tiene la reputación de estar maldita. La gente ha acabado conociendo este territorio como Foscaterra y atribuye las frecuentes tormentas de la región a la caída en desgracia con los antiguos dioses.

Lord Soth y su desafío a los dioses se detallan en el capítulo 4.

LA RELIGIÓN Y LOS DIOS

Se dice que los dioses de Krynn abandonaron el mundo y en las grandes ciudades de Ansalon escasean los templos y lugares de fe. Sin embargo, por todo el mundo tienen lugar pequeños milagros. Existen druidas y comunidades ocultas que ofrecen oraciones a la antigua usanza y emplean una magia misteriosa. Los pueblos antiguos recuerdan la fe en los dioses y ven su forma en la naturaleza y las constelaciones del firmamento. Hay santuarios antiguos y olvidados que albergan maravillas que escapan a la imaginación, y los susurros divinos llegan a quienes tienen la mente y el corazón abiertos a la escucha. Los dioses no han abandonado a Krynn del todo y, ahora que aumentan las amenazas, los mortales recurren a ellos una vez más, en ocasiones después de un encuentro extraordinario con uno de sus mensajeros.

Los dioses de Krynn se asocian libremente entre sí según los principios del bien, la neutralidad y el mal. Si bien tales alianzas pueden ser frágiles, los dioses suelen colaborar para imponer su voluntad conjunta en el mundo o para oponerse a las uniones de sus enemigos. En la tabla "Deidades de Krynn" y en las siguientes páginas se resumen los dioses más activos del mundo. Los dioses tienen diversos nombres, géneros y formas en los diferentes territorios y pueblos de Krynn. Las representaciones descritas en los siguientes apartados son las más conocidas en Solamnia.



Es fácil culpar a los dioses por el Cataclismo. Enviaron las Trece Advertencias y después la montaña de fuego. Hundieron Istar bajo las olas, destrozaron el continente y se retiraron del mundo. Eligieron causar el inmenso sufrimiento del desastre y los siglos posteriores.

Pero supongamos que los dioses del bien aman este mundo y quieren que prosperemos. Que los dioses de la neutralidad se esfuercen por conducir y defender la voluntad de los mortales. Que incluso los dioses del mal, egoístas como son, busquen el poder y la influencia, no la destrucción porque sí. ¿Por qué, entonces, nos castigarían con el Cataclismo y nos dejarían en un mundo sin dioses?

Temo que hemos olvidado más de lo que recordamos. La adoración de los dioses verdaderos sigue en declive y las religiones falsas surgen en su lugar. Rezo cada día por que hayamos aprendido la lección; por que los dioses regresen y que pueda ceder este cargo a alguien que escuche sus voces y porte sus bendiciones verdaderas.

Solo el tiempo dirá.

Rosamund Heward, Caballero de la Corona

Suma clériga en funciones

DEIDADES DE KRYNN

Dioses del bien	Alineamiento	Ámbito	Símbolo
Paladine	LB	Dragones buenos, guardianes, gobernantes	Triángulo de plata
Branchala	NB	Música	Arpa de bardo
Habbakuk	NB	Vida animal, equilibrio natural	Pájaro azul
Kiri-Jolith	LB	Honor, guerra	Cuernos de bisonte
Majere	LB	Meditación, orden	Araña de cobre
Mishakal	LB	Curación	Signo de infinito azul
Solinari	LB	Magia buena	Círculo o esfera de color blanco
Dioses de la neutralidad	Alineamiento	Ámbito	Símbolo
Gilean	N	Conocimiento	Libro abierto
Chislev	N	Naturaleza	Pluma
Lunitari	N	Magia neutral	Círculo o esfera de color rojo
Reorx	N	Artesanía	Martillo de forja
Shinare	N	Comercio, riqueza	Ala de grifo
Sirrion	N	Cambio, fuego	Fuego multicolor
Zivilyn	N	Sabiduría	Gran árbol verde o dorado
Dioses del mal	Alineamiento	Ámbito	Símbolo
Takhisis	LM	Dragones malvados, odio, noche	Espiral de cinco garras de dragón
Chemosh	LM	Muertos vivos	Calavera amarilla
Hiddukel	CM	Codicia, mentiras	Balanza de comerciante rota
Morgion	NM	Enfermedades, secretos	Capucha con dos ojos rojos
Nuitari	LM	Magia malvada	Círculo o esfera de color negro
Sargonnas	LM	Fuego, venganza	Cóndor rojo estilizado
Zeboim	CM	Mares, tempestades	Caparazón de tortuga

SÍMBOLO DE
PALADINE



SÍMBOLO DE
BRANCHALA



SÍMBOLO DE
HABBAKUK



DIOSES DEL BIEN

Los dioses del bien sanan y dan consuelo a los mortales de Krynn. Aunque se oponen a los intentos de los dioses malvados de gobernar el mundo, su objetivo no es la erradicación del mal ni de sus dioses. Por el contrario, su principal objetivo es preservar el libre albedrío de los mortales, a pesar de la dolorosa certeza de que estos a veces eligen la senda de la destrucción.

PALADINE

A Paladine se le conoce como el Padre del Bien, el Maestro de la Ley, el Dragón de Platino y, en otros mundos del multiverso, como Bahamut. Encabeza a los dioses del bien y vela por el mundo con un ojo puesto en el orden, la justicia y la misericordia. Enseña que las leyes juiciosas y justas son la base del buen funcionamiento de la sociedad y sus clérigos a menudo ayudan a crearlas y defenderlas. Paladine a veces aparece en Krynn bajo la apariencia de Fizban, un mago humano anciano y confuso que lleva ropajes descoloridos.

BRANCHALA

Branchala, el llamado Rey Bardo, es el dios de la música, la poesía y la belleza interior de todos los seres vivos. Muchos elfos y kenders lo adoran por encima del resto de dioses. Ambas comunidades lo veneran como un campeón de la vida y la diversión que ofrece consuelo y alegría a quienes lo escuchan.

HABBAKUK

Habbakuk, conocido como el Rey Pescador, vela por los animales, el mar y el equilibrio de la naturaleza. Muchos marineros, granjeros y cazadores lo veneran. Sus lugares sagrados suelen estar marcados con la imagen de un pájaro azul o un fénix envuelto en llamas azules.

KIRI-JOLITH

Kiri-Jolith es el dios de la guerra justificada. Bendice a todos los que luchan en nombre del bien y desprecia a quienes disfrutan con las matanzas y anhelan la batalla. Sus fieles más fervorosos son los Caballeros de la Espada, una orden de los Caballeros de Solamnia que pretende erradicar el mal dondequiera que more.

SÍMBOLO DE
MAJERE



SÍMBOLO DE
MISHAKAL



SÍMBOLO DE
KIRI-JOLITH



SÍMBOLO DE
SOLINARI

MAJERE

Austero y distante, Majere es el dios de la meditación y la disciplina. Los monjes, sus seguidores más devotos, lo honran llevando una vida de tranquila contemplación en monasterios remotos. Muchos huérfanos se crían en los monasterios de Majere; algunos se convierten en monjes, mientras que los que abandonan la vida monástica muchas veces adoptan el apellido Majere por respeto.

MISHAKAL

Diosa de la compasión, la curación y el amor, Mishakal es especialmente venerada por curanderos y protectores de las comunidades. A lo largo de la historia, ha acudido ante los héroes elegidos para aliviar el sufrimiento de los demás. Sus fieles ofrecen curación y consuelo a todo el mundo, incluso a sus enemigos.

SOLINARI

Solinari, el dios de la magia buena, es el patrón de la Orden de los Túnicas Blancas de los Magos de la Alta Hechicería y otros magos benévolos. Su poder se manifiesta a través de la luna blanca de Krynn, la más brillante de las tres que hay. Junto con sus primos Lunitari y Nunitari, observa a Krynn desde las alturas y fomenta la magia que ayuda, cura y protege.

SÍMBOLO DE
CHISLEV

SÍMBOLO DE
GILEAN



SÍMBOLO DE
LUNITARI



DIOSES DE LA NEUTRALIDAD

Las motivaciones y los métodos de los dioses neutrales de Krynn varían. Algunos son pasivos y distantes, dedicados a registrar las acciones de los mortales o mantener el equilibrio entre las sociedades y la naturaleza. Otros adoptan un papel más activo e inyectan elementos de caos e innovación en la vida mortal. Al contrario que los dioses del bien y del mal, los dioses neutrales no muestran mucho interés en la lucha por el destino de los mortales.

GILEAN

Como dios del conocimiento y líder simbólico de los dioses neutrales, Gilean encarna el ideal de neutralidad. Se mantiene al margen y observa, tomando nota de todo lo que acontece. Gilean es el custodio del *Tobril*, un libro que, según dicen, contiene todo el conocimiento de los dioses, aunque partes de este están selladas para todos excepto para Gilean. Hay quienes creen que el escriba Astinus de Palanthas es Gilean en forma humana.

CHISLEV

Chislev es el dios de la naturaleza en sus propios términos y gobierna los ritmos de la vida que se desarrollan independientemente de los actos de los mortales. Aunque enigmático y tímido, protege su dominio con uñas y dientes, y considera a todas las plantas y animales como sus hijos. Los seguidores de Chislev suelen ser eremitas, druidas y otras personas que veneran la naturaleza sin pedir nada a cambio.

LUNITARI

Lunitari, la diosa de la magia neutral y las ilusiones, es la patrona de la Orden de los Túnicas Rojas de los Magos de la Alta Hechicería, así como de otros magos neutrales. Con sus primos Solinari y Nuitari, vigila a la gente de Krynn desde los cielos, transmitiendo su poder a través de la luna roja con la que comparte nombre. Aparece como una figura embaucadora en la mitología, al usar su dominio de las ilusiones para engañar a dioses y héroes por igual.

REORX

Reorx es el dios de la creación, la inspiración y la artesanía, al que se atribuye la creación de los gnomos, los enanos, los kenders e incluso Krynn. Inventa cosas nuevas que alteran el mundo y animan a su gente a actuar.



SÍMBOLO DE
REORX



SÍMBOLO DE
SHINARE



SÍMBOLO DE
SIRRION

SHINARE

Shinare es la diosa de la riqueza, la industria y el comercio. Aunque muchos de sus seguidores son comerciantes, su influencia abarca tanto el comercio legítimo como el clandestino, y recibe adoración ocasional por parte de ladrones. Pese a esto, la mayoría la considera la diosa de los tratos justos; quienes le suplican rezan para gozar de su favor al hacer negocios.

SIRRION

Apasionado e impulsivo, SIRRION es el dios de la alquimia, la transformación, la creación fortuita y las llamas. Encarna la emoción momentánea: un estallido rápido de fogosa pasión cuyo rescoldo arde durante largo tiempo. Los seguidores de SIRRION se entregan a los extremos de la emoción como forma de expresión divina.

ZIVILYN

Si Gilean encarna el conocimiento, Zivilyn ejemplifica la sabiduría sosegada necesaria para aplicar el conocimiento en el mundo. Se dice que tiene el don de la ubicuidad y que posee la sabiduría acumulada de cada plano de existencia. Zivilyn suele atraer la adoración de excéntricos, filósofos y sabios.



SÍMBOLO
DE ZIVILYN

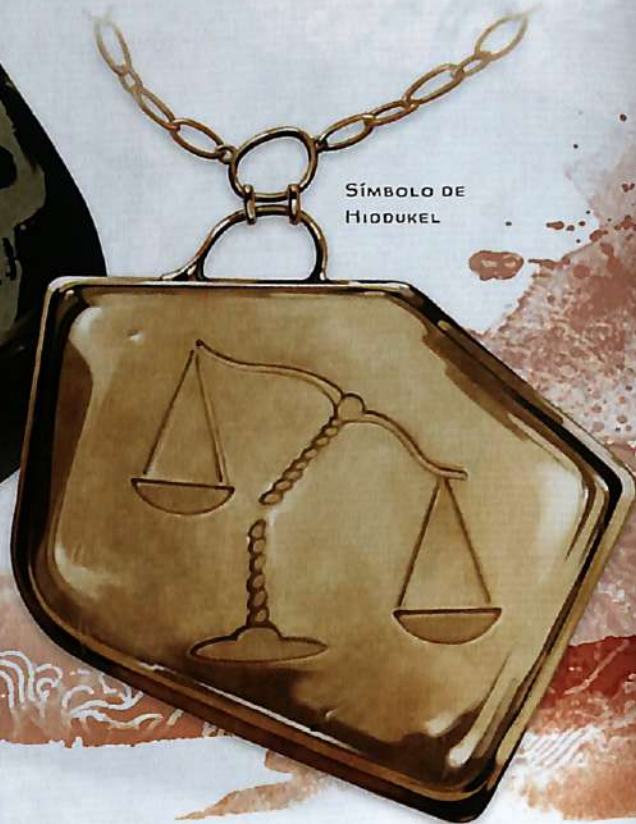
SÍMBOLO DE
TAKHISIS



SÍMBOLO DE
CHEMOSH



SÍMBOLO DE
HIDDUKEL



DIOSES DEL MAL

Los dioses malvados de Krynn personifican el poder, la venganza y otros ideales que elevan el yo por encima de la comunidad. Desean gobernar el mundo de los mortales y creen que solo ellos son dignos de tal dominio. Hacen uso de la tentación y la subyugación para asegurarse de que criaturas menores los sirvan. En todas las épocas hay mortales dispuestos a vender su alma por poder y los dioses del mal están encantados de complacerlos.

TAKHISIS

Takhisis, líder de los dioses malvados de Krynn, es conocida como la Reina de los Dragones, la Reina de la Oscuridad y, en otros mundos, como Tiamat. Es la diosa del poder, el orgullo y el control, así como la reina de los dragones cromáticos. Tienta a los mortales y los atrae a su servicio ofreciéndoles dominio sobre los demás. Desterrada de Krynn desde antes del Cataclismo, encontró su oportunidad de regresar en los siglos siguientes. A veces aparece como una poderosa guerrera humana de armadura reluciente y cabello largo y negro, pero su verdadera forma es una dragona de cinco cabezas.

CHEMOSH

Chemosh es el dios de la muerte en vida y la falsa redención, que tienta a sus seguidores con la promesa de la inmortalidad. Quienes lo siguen descubren que, si bien pueden vivir para siempre, sus cuerpos se descomponen y se pudren. Los seguidores de Chemosh adoptan su reputación siniestra y se visten con máscaras de calavera blancas y túnicas negras.

HIDDUKEL

Hiddukel es el dios de la codicia y la traición. Domina sobre todas las riquezas mal habidas del mundo y los criminales y comerciantes sin escrúpulos lo adoran en secreto. Aunque Hiddukel acepta con gusto su adoración, su verdadero objetivo no es conseguir riquezas, sino almas.

MORGION

Solitario y reservado, Morgion es el dios de la enfermedad y la putrefacción. No consulta a los otros dioses ni actúa de acuerdo con ellos, sino que prefiere meditar en su fortaleza sobrenatural, la Torre de Bronce, y llevar a cabo sus propios planes. Sus adoradores siguen su ejemplo, reuniéndose al amparo de la oscuridad y manteniendo el más absoluto secreto en todo lo que hacen.

SÍMBOLO DE
MORGION



SÍMBOLO DE
NUITARI



SÍMBOLO DE
SARGONNAS



NUITARI

Nuitari, dios de la magia malvada y la oscuridad, es el patrón de la Orden de los Túnicas Negras de los Magos de la Alta Hechicería, así como de otros magos malignos. Este dios fomenta la magia egoísta y destructiva. Su poder fluye a través de la luna negra con la que comparte nombre, que solo se ve porque tapa a las estrellas del cielo.

SARGONNAS

Sargonnas es el impredecible dios de la llama, la venganza y la ira. Aunque es un consorte de Takhisis, conspira contra ella tan a menudo como lucha en su nombre. Es adorado por aquellos que buscan represalias. Su verdadera forma es la de un minotauro monstruoso y muchos minotauros lo veneran con el nombre de Sargas.

ZEBOIM

Zeboim es la diosa del océano en su faceta destructiva, como las tempestades y las peligrosas criaturas marinas. Es una diosa volátil y ni siquiera sus seguidores están a salvo de sus frecuentes ataques de furia. La mayoría de los marineros rezan a Habbakuk para que mantenga a raya a Zeboim, pero algunos hacen ofrendas a esta para calmar su ira.

SÍMBOLO
DE ZEBOIM





UNOS INTRÉPIDOS DEFENSORES
DE SOLAMNIA ABATEN A UN
DRAGÓN ROJO SIRVIENTE DE
LA REINA DE LOS DRAGONES.

CREACIÓN DE PERSONAJES

MIENTRAS LAS FUERZAS DE LA REINA DE los Dragones marchan a través de Krynn, algunas almas heroicas se ponen en pie para desafiarlas. Forjados en el crisol de la guerra, estos pocos valientes son todo lo que se interpone entre las pacíficas gentes de Krynn y una era de opresión.

Este capítulo presenta los detalles que afectan a los jugadores sobre los pueblos y los grupos de Krynn, así como opciones para personajes que complementan a las reglas del *Manual del Jugador*. Aquí encontrarás las siguientes secciones:

Habitantes de Krynn. Descubre a los distintos pueblos de Krynn y cómo pueden inspirarte para crear tu siguiente personaje.

Opción de raza. Juega como un kender, una raza de personaje conocida por su valentía y su curiosidad.

Organizaciones. Conoce a dos de los grupos más influyentes de Krynn, los honorables Caballeros de Solamnia y los místicos Magos de la Alta Hechicería.

Trasfondos. Descubre cómo moldea la guerra a tu personaje y elige entre dos nuevos trasfondos: el Caballero de Solamnia y el Mago de la Alta Hechicería.

Dotes. Aprovecha el poder de la magia, el honor o los dioses con esta variedad de dotes.

Opción de subclase. Vincula tu magia a las tres lunas místicas de Krynn mediante la subclase Hechicería Lunar para los hechiceros.


HABITANTES DE KRYNN

Los ejércitos de los dragones amenazan a todos los pueblos de Krynn. Esta sección presenta información sobre los habitantes del continente de Ansalon y pone en contexto las razas que aparecen en el *Manual del Jugador* dentro del mundo de Krynn. Las ubicaciones a las que se hace referencia en esta sección aparecen en el mapa desplegable que se incluye con este libro.

ELFOS

En Ansalon habitan varias culturas élficas diferenciadas, que incluyen a los altos elfos qualinesti y silvanesti, a los elfos de los bosques kalanesti y a los elfos marinos dargonesti y dimernesti.

Hace más de dos mil años, la Guerra de Kinslayer dividió a los altos elfos de Ansalon en dos grupos, los silvanesti en el este y los qualinesti en el oeste. En los milenios posteriores, ninguno de los dos ha tratado de reconciliarse con el otro. En un pasado aún más lejano,



EN QUALINESTI, UNA BATIDORA AVISA DE LAS AMENAZAS QUE SE ACERCAN A LAS FRONTERAS DE LA CIUDAD ÉLFICA.

ambas naciones de altos elfos se separaron de sus parientes kalanesti, mientras que fueron las mismas olas quienes aislaron a los dargonesti y los dimernesti de los grupos élficos de la superficie.

Los elfos de Ansalon mayoritariamente se mantienen aislados de las demás razas, por lo que los semielfos son escasos y apenas se les ve fuera de las naciones élficas.

ALTOS ELFOS SILVANESTI

Silvanesti, el reino élfico original, se halla en el sur de Ansalon. Durante innumerables generaciones, los distantes elfos silvanesti han vivido en una sociedad muy jerarquizada y cerrada a los extraños. No odian a sus parientes de Qualinesti, pero consideran que su modo de vida está muy equivocado.

En los últimos años, la guerra se ha hecho presente en Silvanesti. Cuando los ejércitos de los dragones sitiaron el reino, su líder Lorac Caladon, el Orador de las Estrellas, ordenó a su pueblo que lo evacuara. Posteriormente, Lorac intentó defenderlo con un *Orbe de los Dragones*, pero la magia del artefacto inesperadamente convirtió Silvanesti en una tierra de pesadilla. En la actualidad, los elfos de Silvanesti supervivientes son un pueblo sin hogar. La mayoría cruzó el mar hasta Ergoth del Sur para refugiarse con los kalanesti, mientras que otros se negaron a entregar Silvanesti y han tratado de recuperar su hogar ancestral.

Como alto elfo silvanesti, sabes lo que muy pocos en Ansalon saben: que el hogar de los elfos ha caído.

Durante la invasión de los ejércitos de los dragones, podrías haberte separado de tu gente o incluso podrían haberte capturado antes de escapar de ellos y encontrarte en tierras desconocidas. Podrías haber huido de Silvanesti junto a los tuyos, pero ahora buscas un modo de recuperar tu tierra natal. O quizá hayas pasado la vida explorando el mundo y creando relaciones con pueblos distintos al tuyo.

ALTOS ELFOS QUALINESTI

Hace muchos años, un grupo de altos elfos abandonó Silvanesti en busca de una sociedad más igualitaria. Viajaron una gran distancia hacia el oeste y fundaron una nueva nación boscosa llamada Qualinesti. Menos jerárquicos que sus ancestros y más deseosos de relacionarse con los extraños, los elfos qualinesti han disfrutado de buenas relaciones con los enanos de Thorbardin. Sin embargo, desde el Cataclismo se han mantenido apartados del mundo y muy pocos forasteros se atreven a aproximarse a sus bien protegidas fronteras.

Como alto elfo qualinesti, podrías haberte criado en la reclusión de los bosques de Qualinesti. Podrían haberte enviado a descubrir en qué estado se encuentra el mundo exterior o a averiguar si los rumores sobre el destino de Silvanesti son ciertos. O es posible que tu familia abandonara Qualinesti hace mucho tiempo y tengas relaciones con gentes de otras tierras.

ELFOS DE LOS BOSQUES KALANESTI

Los kalanesti son descendientes de los elfos que nunca se asentaron en las ciudades boscosas de Silvanesti y, en su lugar, viven una vida nómada en busca de la armonía con la naturaleza. La mayoría de estos elfos de los bosques viven en pequeñas tribus en los bosques de Ergoth del Sur. Aunque muy pocos extraños entran en las ancestrales tierras boscosas de los kalanesti, miles de refugiados de Silvanesti han empezado a buscar su ayuda. Pese a que los kalanesti dan la bienvenida a sus parientes y quieren ayudarlos, se niegan a que su gran número los someta y cambie su forma de vida.

Como elfo de los bosques kalanesti, probablemente hayas pasado gran parte de tu vida en el bosque y sepas mucho sobre el mundo natural. Podrías haberte marchado hace años para explorar el mundo o, quizá, solo hayas empezado a viajar, tratando de evitar que las amenazas que han afectado a los silvanesti lleguen al hogar de tu pueblo.

ELFOS MARINOS

En los océanos que rodean Ansalon habitan dos grupos de elfos marinos. Los dargonesti, también conocidos como elfos de las profundidades, tienen su hogar en los vastos océanos. Sus parientes, los dimernesti, a menudo son llamados elfos costeros. Aunque los dimernesti viven más cerca de la tierra, poseen profundos vínculos con el mar y con toda la vida que haya en él. Las gentes de Ansalon raramente ven a ninguno de estos grupos de elfos marinos, que se mantienen aislados en sus propias comunidades acuáticas. Aunque los elfos marinos son excepcionalmente inusuales, puedes crear personajes de esta raza usando el libro *Mordenkainen presenta: Monstruos del multiverso*.

ENANOS

Aunque son conocidos por sus grandes naciones subterráneas, los enanos llevan mucho tiempo comerciando y viajando entre las gentes de la superficie de Krynn. El Cataclismo devastó muchas de las tierras de los enanos y destruyó algunos de sus mayores reinos subterráneos. Otros, como la nación de Kayolin, quedaron aislados de sus aliados cuando el Nuevo Mar inundó la tierra. Y algunos, como el gran reino enano de Thorbardin, se aislaron y aún deben volver a formar parte del mundo.

THORBARDIN Y LAS GUERRAS DE DWARFGATE

El reino de Thorbardin ha sobrevivido durante miles de años bajo las montañas Kharolis, al suroeste de Ansalon, pero en los siglos transcurridos desde el Cataclismo se han generado nuevas divisiones en su interior.

Los enanos de Thorbardin se dividen entre antiguos clanes. Muchas generaciones antes del Cataclismo, los enanos que habitaban en la superficie fundaron el clan Neidar, conocido por trabajar la tierra y comerciar con otras gentes de la superficie. En los primeros días tras el Cataclismo, cuando la comida escaseaba y el futuro era incierto, el gran rey de Thorbardin selló las puertas del reino a todos los forasteros, incluidos los neidar. Traicionados y hambrientos, estos enanos de la

superficie se aliaron con otros refugiados desesperados e intentaron tomar Thorbardin a la fuerza, aunque fracasaron. El conflicto, conocido como las guerras de Dwarfgate, dio origen a una profunda enemistad entre las comunidades enanas de la superficie y las que habitan bajo tierra.

ENANOS DE LAS MONTAÑAS

Liderados por el aristocrático clan Hylar, los enanos de las montañas son los gobernantes indiscutidos de Thorbardin, entre los que habitan muchos grandes guerreros, ingenieros y artesanos. Orgullosos y reservados, la mayoría de los clanes de Thorbardin no quieren saber nada de los forasteros, tanto enanos como de las demás razas. Sin embargo, algunos de ellos se han cansado de vivir en sus antiguos túneles y se preguntan cómo sería volver a participar en la vida del mundo exterior.

Como enano de las montañas, podrías proceder de una nación enana como Kayolin o Thorbardin. Podrías formar parte de una expedición de comerciantes o exploradores enviada por tu pueblo a vivir en la superficie durante varios años antes de volver a informar. O podrías haberte aventurado por tu cuenta en el mundo exterior deseando ver lo que te ofrece.

ENANOS DE LAS COLINAS

Los enanos a quienes se impidió entrar a Thorbardin vivieron los años posteriores al Cataclismo en la superficie. Conocidos ahora como enanos de las colinas, han

AVENTURERA ENANA DE
LA NACIÓN DE THORBARDIN



GENTES DE MÁS ALLÁ

A Krynn también pueden llegar gentes que no hayan nacido en este mundo. En Ansalon es posible encontrar individuos (o incluso pequeños enclaves) de pueblos como dracónidos, medianos, tieflings o cualquier otra raza. Esas gentes tal vez hayan atravesado un portal y hayan aparecido en Krynn o quizá comerciaron con uno de los grandes imperios de Krynn antes del Cataclismo. Usa dichas posibilidades para jugar con personajes de cualquier raza que quieras en tus aventuras en Krynn.

vivido durante siglos entre las tierras y las gentes de la superficie. Pocos siguen llamándose a sí mismos por su antiguo nombre, los neidar, ya que prefieren olvidar sus vínculos con sus parientes enanos de las montañas.

Algunos viven como comerciantes ambulantes, mientras que otros establecen sus hogares entre las comunidades de otros pueblos de Ansalon. E incluso hay grupos que subsisten entre ruinas o en tierras salvajes y sobreviven aislados del resto del mundo.

Como enano de las colinas, podrías proceder de tierras cercanas a las grandes naciones de los enanos de las montañas o de una ciudad muy lejana con diversidad racial. O incluso podrías proceder de cualquier lugar, por haberte criado en una comunidad ambulante que ha visto la mayoría de los rincones de Ansalon.

GNOMOS

Los gnomos manitas del monte Noimporta son la comunidad gнома más conocida de Krynn. Pese a vivir en un mundo repleto de fuerzas mágicas, muchos de estos gnomos de las rocas se dedican a tareas científicas especializadas y crean complicados inventos.

El monte Noimporta, un volcán durmiente hueco situado en la isla de Sancrist, es un núcleo de maravillas y catástrofes. Aquí, los energéticos inventores gnomos no dejan de crear y probar estupendos aparatos... ni de aprender de sus igualmente estupendos fracasos.

Los gnomos de los bosques son menos abundantes en Ansalon. Sus escasas comunidades se localizan en lo profundo de los bosques de Sancrist y Kendermore, donde se entregan a la armonía con la naturaleza más que a la creación de inventos.

Como gnomo, podrías ser un manitas dedicado a alguna empresa científica, enviado fuera del monte Noimporta para realizar investigaciones o buscar inspiración más allá de la montaña. Como alternativa, puedes ser un gnomo de los bosques que explora las maravillas del mundo o intenta curar las cicatrices que el Cataclismo dejó en la tierra.

HUMANOS

En Ansalon, los humanos están por todas partes. Gobernaban los mayores imperios del continente antes del Cataclismo, cuando se desperdigaron durante la devastación consiguiente. Muchos humanos nunca volvieron a asentarse tras el Cataclismo y se unieron a culturas nómadas e itinerantes. Hay pocas ciudades humanas, que suelen ser pequeñas y se han desarrollado alrededor de estructuras naturales que protegieron a sus comunidades después del Cataclismo.

Como humano, puedes proceder de cualquier rincón de Krynn. Debajo se habla de algunas de las distintas naciones humanas de Ansalon; podrías ser miembro de cualquiera de estas sociedades o elegir otro hogar para definirte, según desees.

ABANASINIA

Varias comunidades pacíficas salpican la región de Abanasinia, incluida Solace, una aldea construida entre las ramas de los inmensos árboles vallenwood. En los últimos años, los teócratas Buscadores se han alzado con el gobierno de la región. Esta religión hambrienta de poder controla la ciudad de Haven y los asentamientos circundantes en nombre de unas deidades vagas y mal definidas que condenan el uso de la magia.

Las amplias llanuras del norte de la península de Abanasinia son el hogar de unos humanos nómadas conocidos como el pueblo de las Llanuras. Divididos en varias tribus con sus territorios esparcidos por toda la región, los habitantes de las Llanuras están compuestos por guerreros habilidosos, comerciantes y recopiladores de historias basadas en el Cataclismo.

ERGOOTH DEL NORTE Y DEL SUR

El Cataclismo dividió la tierra de Ergoth en dos, así como los restos del imperio humano que la dominaba. En Ergoth del Norte, diversas comunidades desperdigadas afirman ser los herederos del caído Imperio de Ergoth y habitan entre los restos de sus ciudades y fortalezas. Estos ergothianos mantienen una próspera paz con el enclave kender de Hylo y los goblins de las



UN GNOMO MANITAS DEL MONTE NOIMPORTA PONE A PUNTO SU ÚLTIMO INVENTO.



HUMANOS DE LAS TIERRAS DE TARSIS,
ERGOOTH Y ABANASINIA

áridas tierras sureñas, con quienes comparten la isla. Pocos humanos habitan Ergoth del Sur, y la mayoría de ellos viven a lo largo de la costa y evitan a los peligrosos grupos de ogros y gigantes.

SOLAMNIA

Antaño un poderoso imperio, Solamnia ha perdido la gloria de sus mejores días. Aunque sigue siendo una de las naciones más grandes y prósperas del continente, sus provincias se preocupan solo por sí mismas y tienen tendencia a enredarse en disputas. Los antaño legendarios defensores de esta tierra, los Caballeros de Solamnia, han visto sus filas reducidas enormemente. Sin embargo, estos caballeros siguen alzándose como defensores de los inocentes y modelos de honor.

TARSIS

Después del Cataclismo, las verdes llanuras del sur de Ansalon se secaron y se convirtieron en las Praderas de Arena. Las costas cambiaron de lugar y la ciudad de Tarsis se encontró con que era un puerto marítimo sin mar. En el puerto seco, los restos decrepitos de los famosos barcos de la ciudad se escoran sobre olas de arena. El resto de la urbe se aferra a la vida como núcleo comercial para pequeñas comunidades y bandas itinerantes que recorren las llanuras. Quienes habitan aquí han adaptado el modo de vida marino de sus ancestros a su actual entorno árido y se han convertido en cazadores, buscadores de tesoros y comerciantes.

OTRAS TIERRAS

Otras partes de Ansalon cobijan a tribus bien diferenciadas de nómadas y albergan asentamientos pequeños y diversos.


Estwilde. Las ferozmente independientes tribus humanas de Estwilde recorren las estepas de Qlettaar, desde el océano Turbulento al Nuevo Mar. Estos nómadas no toleran ninguna intrusión en sus tierras, ni de solámnicos ni de incursores hobgoblins procedentes del este.

Goodlund. Aunque Goodlund está habitada sobre todo por kenders, algunas tribus dispersas de humanos recorren las llanuras Dairly y las costas que bordean el Mar Sangriento de Istar. Muchos habitan en antiguas ruinas istarianas, obligados en ocasiones a lidiar con una tecnología que apenas entienden y con magia ancestral.

Límite del Glaciar. Los humanos del Límite del Glaciar viven en la helada zona del sur del continente, donde compiten con grupos de thanoi (hombres-morsa) por los terrenos de caza.

Khur. Las tribus nómadas de humanos de Khur habitan una tierra ardua y pedregosa. Estos grupos se han visto obligados a unirse bajo el mando del líder local Salah-Khan, quien ha formado una alianza entre sus gentes y los ejércitos de los dragones. A los invasores se les opone una sólida resistencia centrada en el núcleo comercial de Khuri-Khan.

Nordmaar. La mayoría de los humanos de Nordmaar viven en las escabrosas comunidades costeras del norte o entre las tribus nómadas del sur. Ambos grupos de gentes orgullosas poseen fuertes vínculos con Solamnia.



MOVIDOS POR SU CURIOSIDAD, UNOS
AVENTUREROS KENDER SE DISPONEN
A EMPRENDER SU PRÓXIMA AVENTURA.

OPCIÓN DE RAZA

La raza kender es una opción para los personajes de los jugadores en *Dragonlance* y otros escenarios de D&D.

CREACIÓN DE TU PERSONAJE

Si creas un personaje kender, sigue estas reglas adicionales durante su creación.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS

Cuando determines las puntuaciones de característica de tu personaje, aumenta una de ellas en 2 puntos y otra en 1, o aumenta tres puntuaciones distintas en 1. Sigue esta regla independientemente del método usado para determinar las puntuaciones, como tirar dados o comprar puntos.

La sección “Creación rápida” de la clase de tu personaje ofrece sugerencias sobre qué puntuaciones aumentar, que eres libre de seguir o ignorar. Sean cuales sean las puntuaciones que decidas aumentar, ninguna puede ser superior a 20.

IDIOMAS

Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje. El *Manual del Jugador* ofrece una lista de idiomas habituales entre los que elegir. El DM es libre de añadir o quitar idiomas de esa lista para una campaña concreta.

TIPO DE CRIATURA

Todas las criaturas de D&D, incluidos los personajes de los jugadores, tienen una etiqueta especial en las reglas que identifica su tipo de criatura. La mayoría de los personajes de los jugadores, incluidos los kenders, son de tipo humanoide. Los tipos de criatura no tienen reglas en sí mismos, pero hay reglas del juego que afectan de manera distinta a criaturas de ciertos tipos. Por ejemplo, el texto del conjuro *curar heridas* especifica que no funciona en una criatura de tipo autómeta.

AÑOS DE VIDA

La vida habitual del personaje de un jugador del multiverso de D&D es de aproximadamente un siglo, suponiendo que ese personaje no sufra una muerte violenta durante una aventura.

ALTURA Y PESO

Los personajes de los jugadores, con independencia de su raza, suelen estar en los intervalos de altura y peso típicos de nuestro mundo. Si quieres decidir al azar la altura o el peso de tu personaje, consulta la tabla “Altura y peso aleatorios” del *Manual del Jugador* y elige la fila de la tabla que mejor represente la constitución que imaginas para tu personaje.

KENDER

Durante los orígenes míticos de Krynn, Reorx, dios de la artesanía, se entregó a una época de creación sin restricciones. De su forja divina surgieron muchos pueblos, pero no todos ellos permanecieron tal y como los había creado el dios. Alterados por una magia descontrolada, un grupo de gnomos se vio transformado y recibió una curiosidad y una audacia casi sobrenaturales. Estos fueron los primeros kenders.

Originarios del mundo de Krynn, los kenders son humanoides pequeños con apariencia de humanos, orejas puntiagudas y aspectos variados. Los kenders poseen una curiosidad sobrenatural que los impulsa a lanzarse a la aventura. Debido a esta inquietud, muchos kenders acaban cayendo por portales que dan a otros planos y mundos.

A veces los kenders acumulan unas impresionantes colecciones de objetos curiosos. Algunos reúnen baratijas mundanas o reliquias de lugares mágicos, mientras que otros pueden llegar a convertirse en ladrones profesionales.

ATRIBUTOS DE LOS KENDERS

Como kender, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Aptitud Kender. Gracias al origen místico de tu pueblo, ganas competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Investigación, Juego de Manos, Perspicacia, Sigilo o Supervivencia.

Intrepidez. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de asustado sobre ti mismo. Puedes elegir tener éxito en una tirada de salvación para evitar o poner fin al estado de asustado sobre ti mismo que hayas fallado. Cuando tengas éxito de esta forma, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Mofa. Posees una capacidad extraordinaria para sacar de quicio a otras criaturas. Como acción adicional, puedes desatar una serie de palabras provocadoras contra una criatura a 18 m o menos de ti que pueda escucharte y entenderte. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá desventaja en sus tiradas de ataque contra objetivos distintos a ti hasta el principio de tu siguiente turno. La CD es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia, Sabiduría o Carisma (elígelo cuando selecciones esta raza).

Puedes usar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

ORGANIZACIONES

En eras pasadas, cuando Krynn se enfrentaba a tiempos de una oscuridad excepcional, varios campeones surgieron de entre las filas de los virtuosos Caballeros de Solamnia y los místicos Magos de la Alta Hechicería. En esta sección se detallan ambas organizaciones.

LOS CABALLEROS DE SOLAMNIA

Muchos héroes famosos han surgido de los Caballeros de Solamnia, la orden de caballería de la que más se ha escrito en Ansalon. Esta organización se originó hace más de mil años, durante el reinado del Imperio Ergothiano en el oeste de Ansalon. Vinas Solamnus, jefe de la guardia imperial ergothiana, fue enviado al este de Ergoth para sofocar una inmensa rebelión. Sin embargo, cuando Solamnus conoció las quejas de los rebeldes, se unió a su causa y juntos marcharon hacia Daltigoth, la capital de Ergoth. La ciudad cayó y Vinas Solamnus fue coronado rey de una nueva nación independiente en las llanuras orientales, la cual fue llamada Solamnia en su honor.

El rey Solamnus intentó sobre todo gobernar esta nueva sociedad de una manera justa. En la isla de Sancrist, en una piedra de granito negro situada en un apartado claro, rezó a los dioses para que lo guiaran y tres de ellos se aparecieron ante él: Paladine, dios de la justicia y el orden, Kiri-Jolith, dios de las guerras justas, y Habbakuk, dios de la naturaleza, la lealtad y los elementos. Estos tres dioses inspiraron las tres órdenes de los Caballeros de Solamnia que protegerían el reino.

ORGULLO DESLUSTRADO

Antes del Cataclismo, Solamnia era un faro de paz y prosperidad. Los caballeros fundaron grandes ciudades y castillos en las llanuras de Solamnia, como Solanthus, el castillo Brightblade y el alcázar de Dargaard. Gobernaban de acuerdo con los ideales de Vinas Solamnus y forjaron una alianza con Istar que expandió esos ideales por todo el mundo. Así, el pueblo de Solamnia atribuía su prosperidad al gobierno sabio y justo de los caballeros.

Tras el Cataclismo, la fe en los caballeros se agrió y se convirtió en sospecha. Se extendieron rumores de que habían tenido el poder necesario para impedir el desastre y habían fracasado o no habían querido hacerlo, quizá para librarse de Istar y solidificar su poder.

La mayoría de los caballeros siguieron intentando defender el reino, como era su deber, pero se encontraron asediados por todas partes, muriendo para proteger a gentes que los rechazaban y los perseguían. La mayoría de ellos huyó a la isla de Sancrist, en el oeste, o se retiró a la protección de sus fortalezas y alcázares, mientras que otros se disfrazaron para proseguir su labor.

Con su poder en declive, actualmente los caballeros están atrapados en un amargo conflicto interno: ¿es mejor mantener sus estrictos códigos aunque sean



EMBLEMA DE LA ORDEN DE LA CORONA



EMBLEMA DE LA ORDEN DE LA ROSA



EMBLEMA DE LA ORDEN DE LA ESPADA

obsoletos, seguros al saber que son fieles a sí mismos? ¿O deberían adaptarse a un mundo cambiante y luchar por defenderlo, aunque los propios caballeros deban cambiar con él?

EL CÓDIGO Y LA MEDIDA

Los Caballeros de Solamnia siguen un código de caballería compuesto de dos partes, el Código y la Medida, ambos inspirados por los escritos de Vinas Solamnus. El Código es sencillo y ambicioso (una estrella para orientarse), mientras que la Medida establece normas específicas para la organización y la conducta de los caballeros.

El Código. El Código de los Caballeros de Solamnia lleva siendo el mismo desde que Vinas Solamnus fundó la orden: "Est Sularus oth Mithas" o "Mi honor es mi vida". Este principio (sacrificarlo todo por el honor) guía las acciones de todo caballero, al menos en teoría.

La Medida. En contraposición con el Código, la Medida es una guía insoportablemente específica y asombrosamente complicada para llevar una vida caballerosa. Postulada originalmente por Vinas Solamnus como un esquema organizativo y un código de conducta para las órdenes de caballería, con los años la Medida creció hasta ocupar treinta y siete volúmenes que lo abarcan todo, desde la etiqueta de cortesía hasta cómo ensillar adecuadamente las monturas. De acuerdo con la Medida, ya no hay un número suficiente de caballeros como para elegir un Gran Maestre, el oficial de más alto rango de la institución, lo que los deja sin ninguna autoridad que pudiera anular los dictados de la Medida o actualizarla.

Pese a ello, una creciente minoría de caballeros presiona para que la Medida se reforme, ya que consideran que es poco manejable, está desfasada y ya no sirve a los ideales establecidos por su fundador.

ÓRDENES DE CABALLERÍA

Todos los caballeros solámnicos pertenecen a una de las tres órdenes de la institución. Cada una de ellas está liderada por un alto caballero elegido entre sus filas y posee una jerarquía y unas normas de admisión propias.

Caballeros de la Corona. La mayoría de los caballeros empiezan su carrera como escuderos de los Caballeros de la Corona, que honran al dios Habbakuk como su patrón. La orden enfatiza los ideales de lealtad y obediencia, que sirven como cimientos tanto si un caballero opta por permanecer en ella como si decide abandonarla. De los Caballeros de la Corona se espera que auxilien a cualquier caballero que requiera ayuda y a cualquier reino que esté en la lista de lealtad, la nómina oficial de los aliados de los caballeros.

Caballeros de la Espada. Dedicados al honor heroico, al valor y a la reverencia a los verdaderos dioses, esta orden defiende los ideales de Kiri-Jolith, el dios de las guerras justas. Los miembros se dedican al sacrificio valeroso y juran defender a los indefensos, sin importar el sufrimiento personal de los caballeros. Los que se

unen a esta orden suelen realizar una misión heroica para demostrar su valía.

Caballeros de la Rosa. Guiados por el dios Paladine, los Caballeros de la Rosa ejemplifican el honor atemperado por la sabiduría y la justicia. Antes de unirse a sus filas, la mayoría de los caballeros deben ascender en los Caballeros de la Espada tras servir en los Caballeros de la Corona. Quienes demuestran tanto su lealtad como su valor son aptos para unirse a esta orden, que defiende los ideales más elevados de la institución.

LOS MAGOS DE LA ALTA HECHICERÍA

En Krynn, muchas personas con poderes mágicos son miembros de una antiquísima sociedad conocida como los Magos de la Alta Hechicería. Compuesta sobre todo de magos (con un número inferior de brujos, hechiceros y otros lanzadores de conjuros), los miembros se dividen en tres órdenes. Cada una está dedicada a las virtudes ensalzadas por un dios de la magia y honra a la luna con la que está asociada su deidad. Las tres órdenes cooperan como parte de una única organización, supervisadas por un consejo de miembros experimentados conocido como "el cónclave".

Aun que su devoción al estudio de la magia y su unión en la defensa de su conocimiento y sus tradiciones es igual, las tres órdenes difieren en sus razones fundamentales para emplear la magia.

ORDEN DE LOS TÚNICAS BLANCAS

Dedicados al dios bueno Solinari, los Túnicas Blancas aceptan la solemne responsabilidad de usar la magia tan solo para hacer del mundo un lugar mejor. El camino que recorren es estrecho y, casi a diario, un mago de los Túnicas Blancas se enfrenta a la angustiada decisión de si intervenir o no en los asuntos de otros por el bien mayor.

ORDEN DE LOS TÚNICAS ROJAS

Inspirados por la diosa neutral Lunitari, los Túnicas Rojas ayudan a los demás cuando les conviene y usan sus dones para su propio enriquecimiento si así lo desean. De los magos de los Túnicas Rojas se espera que empleen su poder de manera responsable, representen a su orden fielmente y mantengan el equilibrio entre el bien y el mal tanto en sus propias acciones como en el mundo en general.

ORDEN DE LOS TÚNICAS NEGRAS

A menudo vilipendiados y temidos en igual medida, los Túnicas Negras siguen el ejemplo del dios malvado Nuitari, la luna negra de Krynn. De un mago de los Túnicas Negras lo primero que se espera es que actúe en beneficio de sus propias ambiciones, luego que promueva los objetivos de su orden y, por último, que apoye el bienestar continuo del cónclave.

LAS TORRES DE LA ALTA HECHICERÍA

Hace miles de años, los Magos de la Alta Hechicería cooperaron para construir cinco Torres de la Alta Hechicería, centros de aprendizaje para promover el arte de la magia y los intereses de las diversas órdenes. Tres de las torres fueron destruidas durante el Cataclismo y una cuarta (la antaño incomparable Torre de Palanthas) permanece maldita y vacía. La única torre que sigue en funcionamiento, la Torre de Wayreth, sirve actualmente como cuartel general de los Magos de la Alta Hechicería y como repositorio de sus mayores secretos.

LA PRUEBA DE LA ALTA HECHICERÍA

Un aprendiz de mago que desee incorporarse a una de las tres órdenes primero debe superar un examen conocido como la Prueba de la Alta Hechicería. La prueba de cada mago es distinta y se adapta tanto a la orden a la que desea unirse como a sus propios desafíos y aspiraciones personales. Sin embargo, hay algunos elementos que siempre están presentes.

Fracaso letal. La finalidad principal de la prueba es librarse de aquellos que harían un mal uso de la magia. Cada prueba se diseña de forma que el fracaso significa la muerte: no hay juez ni puntuación y las probabilidades de sobrevivir a una prueba si esta no se supera son ínfimas.

Agudeza mágica. Un mago debe emplear la magia con competencia, creatividad y control. Cada prueba requiere que el aspirante emplee la magia más avanzada que haya aprendido y, en ocasiones, que vaya más allá.

Prueba de carácter. Los magos del cónclave deben saber que el aprendiz honrará las leyes de su orden en cualquier circunstancia. Para tal fin, la prueba enfrenta al aprendiz a amargas decisiones morales y emocionales, así como a desafíos mágicos.

Ilusión y realidad. En la prueba pueden aparecer amigos, enemigos y personas queridas, junto a todo tipo de peligros y enigmas. El aspirante no tiene forma de saber qué desafíos son ilusorios y cuáles son reales. En algunos casos, la prueba tiene consecuencias duraderas para la vida del aspirante más allá de la orden.

MAGOS RENEGADOS

Si un lanzador de conjuros abandona los Magos de la Alta Hechicería o es expulsado de la institución, o si fracasa en la Prueba de la Alta Hechicería y sobrevive, los líderes de la organización le prohíben que siga empleando la magia. Los magos que practican la magia desafiando al cónclave se consideran renegados. Los miembros de las órdenes de las Túnicas tienen la obligación de informar de tales renegados y de oponerse a ellos. Algunos miembros de las órdenes persiguen a los renegados con intención de castigar o matar a quienes han desafiado a los Magos de la Alta Hechicería.

TRASFONDOS

Cuando crees un personaje para una campaña de Dragonlance, elige uno de los trasfondos que aparecen en esta sección o uno del *Manual del Jugador* o de otra fuente.

Esta sección presenta dos nuevos trasfondos para el mundo de Krynn: el Caballero de Solamnia y el Mago de la Alta Hechicería.

DOTES ADICIONALES

Sea cual sea el trasfondo que elijas para un personaje en una campaña de Dragonlance, obtendrás dotes adicionales como se describe debajo. Los personajes implicados en la Guerra de la Lanza o en otros conflictos de Krynn sufren cambios por las experiencias dramáticas a las que se enfrentan.

NOTE ADICIONAL A NIVEL 1

Si eliges el trasfondo del Caballero de Solamnia o del Mago de la Alta Hechicería, obtienes la dote especificada en él. Si el trasfondo que eliges no te proporciona una dote, obtienes una dote adicional de tu elección de la siguiente lista (entre paréntesis se indica dónde puedes encontrar dicha dote):

- Duro (*Manual del Jugador*)
- Habilidadoso (*Manual del Jugador*)

NOTE ADICIONAL A NIVEL 4

A nivel 4, obtienes otra dote adicional de tu elección de la lista anterior del nivel 1 o de la siguiente lista (entre paréntesis se indica dónde puedes encontrar dicha dote):

- Adepto de los Túnicas Blancas (este capítulo)
- Adepto de los Túnicas Negras (este capítulo)
- Adepto de los Túnicas Rojas (este capítulo)
- Alerta (*Manual del Jugador*)
- Caballero de la Corona (este capítulo)
- Caballero de la Espada (este capítulo)
- Caballero de la Rosa (este capítulo)
- Centinela (*Manual del Jugador*)
- Favorecido Divino (este capítulo)
- Lanzador en Combate (*Manual del Jugador*)
- Móvil (*Manual del Jugador*)

Obtienes esta dote adicional a nivel 4 independientemente de tu trasfondo, incluso si tienes el del Caballero de Solamnia o el del Mago de la Alta Hechicería. Si la dote que elijas tiene algún requisito, debes cumplirlos todos.

CABALLERO DE SOLAMNIA

Requisitos: campaña de Dragonlance

Te has entrenado para ser un valeroso guerrero conocido como Caballero de Solamnia. Todos tus actos se rigen por normas estrictas y te aplicas en preservarlas, al tiempo que te esfuerzas por defender a los débiles y oponerte al mal. Para ti, tu honor es tan importante como tu vida.

Competencias en habilidades: Atletismo, Supervivencia.

Idiomas: dos de tu elección.

Equipo: una insignia de rango, una baraja de cartas, una muda de ropas comunes y una bolsa que contiene 10 po.

RASGO: ESCUDERO DE SOLAMNIA

Obtienes la dote Escudero de Solamnia (que aparece más adelante en este capítulo).

Además, los Caballeros de Solamnia te proporcionan comida y alojamiento modestos de forma gratuita en cualquiera de sus fortalezas o campamentos.

CREAR UN PERSONAJE CABALLERO DE SOLAMNIA

Cualquier clase que posea destreza marcial puede encajar bien en los Caballeros de Solamnia. Los guerreros y los paladines conforman el grueso de las fuerzas de la organización, pero entre sus filas también se pueden encontrar clérigos (a menudo del dominio de la Guerra).

Si quieres darle un enfoque más inusual a tu Caballero de Solamnia, considera jugar como un bardo del Colegio del Valor (o del Colegio de las Espadas, de la *Guía de Xanathar para Todo*) o un bárbaro devoto a los ideales del dios de la naturaleza Habbakuk (quizá adoptando la Senda del Fanático de la *Guía de Xanathar para Todo*).

Bagatelas de Caballero de Solamnia. Cuando crees tu personaje, tira una vez en la tabla "Bagatelas de un

UN CABALLERO DE SOLAMNIA
DE LA ORDEN DE LA ESPADA



Caballero de Solamnia” en lugar de la tabla “Bagatelas” del *Manual del Jugador* para conocer tu bagatela inicial.

BAGATELAS DE UN CABALLERO DE SOLAMNIA

d6	Bagatela
1	Un disco plano de plata en el que registras tus heroicidades
2	Una parte de la armadura de un caballero caído
3	Un colgante en el que aparecen una corona, una rosa o una espada
4	El pomo de la empuñadura de la espada de tu mentor
5	Un regalo significativo de alguien a quien defendiste (quizá un pañuelo o un guante)
6	Un relicario con un dibujo de un dragón de plata en su interior

MAGO DE LA ALTA HECHICERÍA

Requisitos: campaña de Dragónlance

Tu talento para la hechicería llamó la atención de los Magos de la Alta Hechicería, una organización de lanzadores de conjuros que estudia la magia e impide que esta se use de forma incorrecta. Te has entrenado entre estos Magos, pero aún queda por determinar si te enfrentarás a la peligrosa prueba necesaria para ser miembro de pleno derecho del grupo. Tu pasión por el estudio de la magia probablemente ya te habrá predisuesto hacia una de las tres órdenes de la organización: la benevolente Orden de los Túnicas Blancas, la Orden de los Túnicas Rojas y su búsqueda del equilibrio o la despiadada Orden de los Túnicas Negras.

Pese a denominarse Magos de la Alta Hechicería, la organización no solo acepta magos, y entre sus filas se encuentran brujos, hechiceros y otros lanzadores de conjuros.

Competencias en habilidades: Conocimiento Arcano, Historia.

Idiomas: dos de tu elección.

Equipo: una botella de tinta de color, una pluma, una muda de ropas comunes y una bolsa que contiene 10 po.

RASGO: INICIADO DE LA ALTA HECHICERÍA

Obtienes la dote Iniciado de la Alta Hechicería (que aparece más adelante en este capítulo).

Además, los Magos de la Alta Hechicería te proporcionan comida y alojamiento modestos de forma gratuita en cualquier Torre de la Alta Hechicería ocupada y durante una noche en casa de un miembro de la organización.

CREAR UN PERSONAJE MAGO DE LA ALTA HECHICERÍA

Normalmente, los Magos de la Alta Hechicería son brujos, hechiceros o magos y pueden tener cualquier subclase. Es menos probable que los lanzadores de conjuros que obtienen su magia por la devoción sean acogidos entre la tradicionalista institución. Sin embargo, los Magos de la Alta Hechicería son astutos y rara vez permiten que se les escapen oportunidades únicas o personas

singulares. En raras ocasiones, incluso miembros de clases marciales que se entrenen en la magia podrían encontrar un lugar entre las tres órdenes del grupo.

Bagatelas de Mago de la Alta Hechicería. Cuando crees tu personaje, tira una vez en la tabla “Bagatelas de un Mago de la Alta Hechicería” en lugar de la tabla “Bagatelas” del *Manual del Jugador* para conocer tu bagatela inicial.

BAGATELAS DE UN MAGO DE LA ALTA HECHICERÍA

d6	Bagatela
1	Una carta sin abrir de tu primer maestro
2	Una varita rota de madera blanca, negra o roja
3	Un pergamino que contiene una fórmula incomprensible
4	Un dispositivo sin finalidad alguna recubierto de piedras de colores que se puede plegar para que adopte distintas formas enigmáticas
5	Una bolsa o un libro de conjuros adornado con el símbolo de las tres lunas de los Magos de la Alta Hechicería
6	Una lente a través de la que puedes ver la luna negra invisible de Krynn, Nuitari

DOTES

Esta sección presenta dotes relacionadas con los Caballeros de Solamnia y los Magos de la Alta Hechicería, junto con una dote general disponible para los personajes que busquen una conexión divina especial. Estas dotes están disponibles siempre que normalmente puedas elegir una y siguen las reglas sobre las dotes que aparecen en el *Manual del Jugador*.

ADEPTO DE LOS TÚNICAS BLANCAS

Requisitos: nivel 4, dote de Iniciado de la Alta Hechicería (Solinari)

Eliges que la luna Solinari influya en tu magia y la Orden de los Túnicas Blancas ha reconocido tu juramento de usar la magia para hacer del mundo un lugar mejor, lo que te concede estos beneficios:

Guarda protectora. Cuando tú o una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti recibáis daño, puedes usar tu reacción para gastar un espacio de conjuro y tejer una magia protectora alrededor del objetivo. Tira una cantidad de d6 igual al nivel del espacio de conjuro gastado y reduce el daño que recibe el objetivo en una cantidad igual al resultado de la tirada + tu modificador por aptitud mágica.

Magia protectora. Aprendes un conjuro de nivel 2 de tu elección. El conjuro de nivel 2 debe ser de la escuela mágica de abjuración o adivinación. Puedes lanzar el conjuro de nivel 2 de esta dote sin un espacio de conjuro y debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo. También puedes lanzar este conjuro usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica del

conjuro es la elegida al obtener la dote Iniciado de la Alta Hechicería.

ADEPTO DE LOS TÚNICAS NEGRAS

Requisitos: nivel 4, dote de Iniciado de la Alta Hechicería (Nuitari)

Eliges que la luna Nuitari influya en tu magia, y tu ambición y lealtad a la Orden de los Túnicas Negras han sido reconocidas, lo que te concede estos beneficios:

Canalización de vida. Puedes canalizar tu fuerza vital en el poder de tu magia. Cuando una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti falle una tirada de salvación contra un conjuro que lances y que inflija daño, puedes gastar una cantidad de Dados de Golpe igual al nivel del conjuro. Tira los Dados de Golpe gastados y suma sus resultados. El daño que recibe la criatura aumenta en una cantidad igual a ese resultado.

Magia ambiciosa. Aprendes un conjuro de nivel 2 de tu elección. El conjuro de nivel 2 debe ser de la escuela mágica de encantamiento o nigromancia. Puedes lanzar el conjuro de nivel 2 de esta dote sin un espacio de conjuro y debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo. También puedes lanzar este conjuro usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica del conjuro es la elegida al obtener la dote Iniciado de la Alta Hechicería.

ADEPTO DE LOS TÚNICAS ROJAS

Requisitos: nivel 4, dote de Iniciado de la Alta Hechicería (Lunitari)

Eliges que la luna Lunitari influya en tu magia y la Orden de los Túnicas Rojas ha reconocido tu dedicación a mantener el equilibrio entre todas las cosas, lo que te concede estos beneficios:

Equilibrio mágico. Cuando realices una tirada de ataque o una prueba de característica, si sacas un resultado de 9 o menos en el d20, podrás equilibrar el destino y sustituirlo por un 10. Puedes equilibrar el destino de esta forma una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Magia perspicaz. Aprendes un conjuro de nivel 2 de tu elección. El conjuro de nivel 2 debe ser de la escuela mágica de ilusionismo o transmutación. Puedes lanzar el conjuro de nivel 2 de esta dote sin un espacio de conjuro y debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo. También puedes lanzar este conjuro usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica del conjuro es la elegida al obtener la dote Iniciado de la Alta Hechicería.

CABALLERO DE LA CORONA

Requisitos: nivel 4, dote de Escudero de Solamnia

Eres un Caballero de Solamnia perteneciente a la Orden de la Corona, un grupo que ensalza las virtudes de la cooperación, la lealtad y la obediencia. Destacas en el combate en grupo y obtienes estos beneficios:

PERTENENCIA A LAS ÓRDENES DE CABALLERÍA

Los Caballeros de Solamnia solo pueden ser miembros de una de las órdenes de su organización en cada momento. En el curso de su formación, la mayoría de los caballeros empiezan como Caballeros de la Corona y luego pasan a unirse a otras órdenes. Tanto si un personaje sigue esta senda como si elige otra, conservará lo aprendido como miembro de una orden, aunque se una a otra. Los personajes pueden cambiar la orden de caballería de la que forman parte, pero siempre tienen acceso a cualquier dote de Caballero de Solamnia que hayan conseguido.

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza, Destreza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20.

Palabras dominantes. Como acción adicional, puedes ordenar a un aliado a 9 m o menos de ti que ataque. Si ese aliado puede verte u oírte, será capaz de hacer inmediatamente un ataque con arma como reacción. Si el ataque impacta, el aliado puede tirar 1d8 y sumar el número obtenido como bonificador a la tirada de daño. Puedes usar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

CABALLERO DE LA ESPADA

Requisitos: nivel 4, dote de Escudero de Solamnia

Eres un Caballero de Solamnia perteneciente a la Orden de la Espada, un grupo dedicado al heroísmo y el valor. La valentía fortalece tu espíritu y te concede estos beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Golpe desmoralizante. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con una tirada de ataque con arma, puedes intentar asustar a ese objetivo. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría (CD igual a 8 + tu bonificador por competencia + el modificador por característica de la puntuación aumentada por esta dote). Si la falla, el objetivo quedará asustado de ti hasta el final de tu siguiente turno. Si la supera, tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque que haga antes del final de su siguiente turno. Puedes usar este beneficio una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

CABALLERO DE LA ROSA

Requisitos: nivel 4, dote de Escudero de Solamnia

Eres un Caballero de Solamnia perteneciente a la Orden de la Rosa, un grupo conocido por el liderazgo, la justicia y la sabiduría. Tu determinación te concede estos beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Constitución, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.



MAGAS DE LA ALTA HECHICERÍA DE LAS ÓRDENES DE LOS TÚNICAS NEGRAS, ROJAS Y BLANCAS



Palabras fortalecedoras. Como acción adicional, puedes alentar a una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti (puedes elegirla tú). Si el objetivo puede verte u oírte, obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a $1d8 +$ tu bonificador por competencia + el modificador por característica de la puntuación de característica aumentada por esta dote. Puedes usar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

ESCUADERO DE SOLAMNIA

Requisitos: campaña de Dragonlance, clase guerrero o paladín o trasfondo de Caballero de Solamnia

Tu entrenamiento en las artes de los Caballeros de Solamnia te concede estos beneficios:

Golpe preciso. Una vez por turno, cuando realices una tirada de ataque con arma contra una criatura, puedes hacer que esa tirada tenga ventaja. Si el ataque impacta, tira $1d8$ y suma el número obtenido como bonificador a la tirada de daño del ataque. Puedes usar este beneficio una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia, pero solo se gasta un uso si el ataque impacta. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Montar. Montar o desmontar solo te cuesta 1,5 m de movimiento.

FAVORECIDO DIVINO

Requisitos: nivel 4, campaña de Dragonlance

Un dios te eligió para que lleves una chispa de su poder.

Aprendes un truco de tu elección de la lista de conjuros de clérigo y un conjuro de nivel 1 basado en el alineamiento de tu personaje, como se especifica en la tabla “Conjuros de alineamiento” de debajo. También aprendes el conjuro *augurio*.

CONJUROS DE ALINEAMIENTO

Alineamiento	Conjuro de nivel 1
Bueno	Elige un conjuro de clérigo de nivel 1
Malvado	Elige un conjuro de brujo de nivel 1
Neutral	Elige un conjuro de druida de nivel 1

Puedes lanzar el conjuro de nivel 1 elegido y el conjuro *augurio* sin un espacio de conjuro y debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzar cualquiera de ellos de este modo. También puedes lanzar estos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado.

Tu aptitud mágica para los conjuros de esta dote es la Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma (elígela cuando selecciones esta dote).

Además, puedes usar un símbolo sagrado como canalizador mágico para cualquier conjuro que lances y que use la aptitud mágica que elijas al seleccionar esta dote.

INICIADO DE LA ALTA HECHICERÍA

Requisitos: campaña de Dragonlance, clase hechicero o mago o trasfondo de Mago de la Alta Hechicería

Has recibido entrenamiento de los lanzadores de conjuros pertenecientes a los Magos de la Alta Hechicería.

Elige una de las tres lunas de Krynn para que influya en tu magia: Nuitari, la luna negra; Lunitari, la luna roja, o Solinari, la luna blanca. Aprendes un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago y dos conjuros de nivel 1 basados en la luna que escojas, como se especifica en la tabla “Conjuros lunares” a continuación.

CONJUROS LUNARES

Luna	Conjuro de nivel 1
Nuitari	Elige dos de entre <i>falsa vida</i> , <i>maleficio</i> , <i>rayo nauseabundo</i> y <i>susurros discordantes</i>
Lunitari	Elige dos de entre <i>caída de pluma</i> , <i>disfrazarse</i> , <i>rociada de color</i> y <i>zancada prodigiosa</i>
Solinari	Elige dos de entre <i>detectar el bien y el mal</i> , <i>entender idiomas</i> , <i>escudo</i> y <i>protección contra el bien y el mal</i>

Puedes lanzar cada uno de los conjuros de nivel 1 elegidos sin un espacio de conjuro y debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlos de este modo. También puedes lanzar los conjuros usando cualquier espacio de conjuro que tengas.

Tu aptitud mágica para los conjuros de esta dote es la Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma (elígela cuando selecciones esta dote).

SUBCLASE DE HECHICERO

Un hechicero tiene el rasgo Origen Mágico, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir la siguiente opción: Hechicería Lunar.

HECHICERÍA LUNAR

En muchos mundos, la luna es reverenciada como un cuerpo celeste con propiedades mágicas. En Krynn, los dioses de la magia están asociados a las tres lunas del mundo. En el mundo de Toril, la diosa Selûne usa la luz de la luna para combatir a la oscuridad. En Eberron, los eruditos de la Profecía Dracónica descifran secretos ancestrales por las fases crecientes y menguantes de las doce lunas de ese mundo.

Alguien de tu linaje o tú habéis estado expuestos a la magia concentrada de la luna (o las lunas) de tu mundo, lo que te ha imbuido de magia lunar. Quizá tu ancestro participó en un ritual druídico relacionado con un eclipse o tal vez cerca de ti se estrelló un fragmento místico de una luna. Sea como sea que obtuvieras tu magia, tu conexión con la luna es obvia cuando lanzas conjuros de hechicero, quizá haciendo que tus pupilas brillen con el color de una de las lunas de tu mundo, provocando que a tu alrededor orbiten manifestaciones espectrales de las fases lunares o con algún otro efecto.

ENCARNACIÓN LUNAR

Rasgo de Hechicería Lunar de nivel 1

Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla “Conjuros lunares”. Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero no cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces.

CONJUROS LUNARES

Nivel de hechicero	Conjuro de luna llena	Conjuro de luna nueva	Conjuro de luna creciente
1	<i>escudo</i>	<i>rayo nauseabundo</i>	<i>rociada de color</i>
3	<i>restablecimiento menor</i>	<i>sordera/ceguera</i>	<i>alterar el propio aspecto</i>
5	<i>disipar magia</i>	<i>toque vampírico</i>	<i>corcel fantasma</i>
7	<i>guarda contra la muerte</i>	<i>confusión</i>	<i>terreno alucinatorio</i>
9	<i>enlace telepático de Rary</i>	<i>inmovilizar monstruo</i>	<i>engañar</i>

Siempre que finalices un descanso largo, podrás elegir qué fase lunar manifiesta su poder a través de tu magia: luna llena, luna nueva o luna creciente. Mientras la luna esté en esa fase, podrás lanzar una vez un conjuro de nivel 1 de la fase asociada de entre los que aparecen en la tabla “Conjuros lunares” sin gastar un espacio de conjuro. Cuando lances un conjuro de esta forma, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

FUEGO DE LUNA

Rasgo de Hechicería Lunar de nivel 1

Puedes invocar la luz radiante de la luna a voluntad. Aprendes el conjuro *llama sagrada*, que no cuenta para la cantidad de trucos de hechicero que conoces. Al lanzar este conjuro, puedes hacer objetivo a una criatura del modo normal o a dos criaturas dentro del alcance que estén a 1,5 m o menos la una de la otra.

BENEFICIOS LUNARES

Rasgo de Hechicería Lunar de nivel 6

La fase actual de tu Encarnación Lunar puede afectar a tu rasgo Metamagia. Cada fase de Encarnación Lunar está asociada a ciertas escuelas mágicas, como se muestra aquí:

Luna llena. Conjuros de abjuración y adivinación.

Luna nueva. Conjuros de encantamiento y nigromancia.

Luna creciente. Conjuros de ilusionismo y transmutación.

Siempre que uses Metamagia en un conjuro de una escuela mágica asociada con tu fase actual de Encarnación Lunar, puedes reducir en 1 los puntos de hechicería gastados (mínimo 0). Puedes reducir los puntos de hechicería gastados para tu Metamagia



una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

CRECIENTE Y MENGUANTE

Rasgo de Hechicería Lunar de nivel 6

Obtienes un mayor control sobre las fases de tu magia lunar. Como acción adicional, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar tu fase actual de Encarnación Lunar por otra.

Ahora podrás lanzar una vez un conjuro de nivel 1 de cada fase lunar de los que aparecen en la tabla "Conjuros lunares" sin gastar un espacio de conjuro, siempre que tu fase actual sea la misma que la del conjuro de la fase lunar. Cuando lances un conjuro de fase lunar de esta forma, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

PODERÍO LUNAR

Rasgo de Hechicería Lunar de nivel 14

El poder de una fase lunar satura tu ser. Mientras estés en una fase de Encarnación Lunar, también obtendrás el siguiente beneficio asociado con esa fase:

Luna llena. Puedes usar una acción adicional para emitir luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá o para apagar la luz. Además, las criaturas de tu elección y tú tendréis ventaja en las pruebas de Inteligencia (Investigación) y Sabiduría (Percepción) mientras estéis dentro de la luz brillante que emites.

Luna nueva. Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). Además, mientras estés en una oscuridad total, las tiradas de ataque contra ti tendrán desventaja.

Luna creciente. Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.

Cuando uses uno de estos beneficios de acción adicional, no podrás volver a usarlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería para usarlo otra vez.

FENÓMENO LUNAR

Rasgo de Hechicería Lunar de nivel 18

Como acción adicional, puedes aprovechar un poder especial de tu fase actual de Encarnación Lunar. De forma alternativa, como parte de la acción adicional que realizas para cambiar tu fase lunar usando el rasgo Creciente y Menguante, puedes usar inmediatamente el poder de la fase lunar en la que entres:

Luna llena. Irradias luz lunar por un momento. Cada criatura de tu elección a 9 m o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o quedará cegada hasta el final de su siguiente turno. Además, una criatura de tu elección de esa zona recuperará 3d8 puntos de golpe.

Luna nueva. Momentáneamente, emanas pesadumbre. Cada criatura de tu elección a 9 m o menos de ti

deberá superar una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros o recibirá 3d10 de daño necrótico y su velocidad se reducirá a 0 hasta el final de su siguiente turno. Además, te volverás invisible hasta el final de tu siguiente turno o hasta inmediatamente después de que hagas una tirada de ataque o lances un conjuro.

Luna creciente. Puedes teletransportarte mágicamente a un espacio sin ocupar que puedas ver a 18 m o menos de ti. Puedes llevar contigo a una criatura voluntaria que puedas ver a 1,5 m o menos de ti. Esa criatura se teletransportará a un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver a 1,5 m de tu espacio de destino. Además, esa criatura y tú obtendréis resistencia contra todo el daño hasta el principio de tu siguiente turno.



UN HECHICERO HUMANO APROVECHA LA MAGIA DE LAS LUNAS DE KRYNN.



LA ALTAMAESTRE KANSALDI OJOS DE FUEGO
DIRIGE AL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES
ROJOS EN LA GUERRA CONTRA SOLAMNIA.

PRELUDIO DE LA GUERRA

LA REINA DE LOS DRAGONES HA INICIADO LA conquista de Ansalon. La mitad oriental del continente ya ha sucumbido y el ejército de los dragones rojos ha puesto a prueba sus fuerzas en tierras aisladas y díscolas. Ahora, sus objetivos se centran en el oeste: en la tierra de Solamnia, una nación conocida por el ser el hogar de caballeros y héroes. Es aquí donde comienza la verdadera guerra.

Dragónlance: La sombra de la Reina de los Dragones narra la historia de la primera incursión del ejército de los dragones en Solamnia y sumerge a un grupo de héroes en una guerra que revolucionará el mundo. Este capítulo ofrece una descripción general de la aventura que se desarrolla en los siguientes capítulos, así como detalles sobre cómo involucrar a los personajes en la trama.

VISIÓN DE CONJUNTO

Dragónlance: La sombra de la Reina de los Dragones es una aventura de DUNGEONS & DRAGONS diseñada para un grupo de entre cuatro y seis jugadores. Los personajes son los héroes de la historia y este libro describe a los villanos a los que deben vencer y los lugares que deben explorar para llegar al final de la aventura.

También presenta el continente de Ansalon, situado en el planeta de Krynn, hogar del escenario de campaña de *Dragónlance*. La introducción y el capítulo 1 describen a grandes rasgos el mundo, pero se centran en las tierras que rodean a la ciudad de Kalamán, en la nación de Solamnia: el lugar en el que se ambienta la aventura presentada en este libro. En estas secciones, se ofrece información importante sobre el entorno, pero puedes aportar todos los detalles que quieras del mundo en general.

DIRIGIR LA AVENTURA

Para dirigir la aventura, necesitas la quinta edición de los libros básicos (*Manual del Jugador*, *Guía del Dungeon Master* y *Manual de Monstruos*).

El texto que aparece en recuadros como este debe leerse en voz alta o parafrasearse para los jugadores cuando sus personajes lleguen por primera vez a un lugar o se encuentren en una situación específica, como se describe en el texto.

Si el nombre de una criatura aparece en **negrita**, es una pista visual que te dice: "Eh, DM, deberías tener preparado el perfil de esta criatura, porque lo necesitarás". El *Manual de Monstruos* contiene perfiles para la mayoría de las criaturas que aparecen en esta aventura. El resto se puede consultar en el apéndice B.

Los conjuros y el equipo mencionados en la aventura se describen en el *Manual del Jugador* salvo que el texto te dirija al apéndice A. Los objetos mágicos se describen en la *Guía del Dungeon Master* salvo que el texto te dirija a la descripción de un objeto del apéndice A.

USAR LOS MAPAS

Este libro contiene varios mapas interiores y un mapa desplegable a modo de póster.

MAPAS INTERIORES

Los mapas que aparecen en este libro van dirigidos principalmente al DM. A medida que los personajes exploren un lugar, puedes ir reproduciendo el mapa en papel cuadriculado, tapetes de rol reutilizables u otro soporte para que tus jugadores visualicen los lugares que tengan formas o características inusuales. Tus mapas no tienen que ser réplicas exactas de los originales y puedes modificar sus elementos como mejor te parezca. Obvia detalles que no se perciban a simple vista (como las puertas secretas y otros elementos ocultos) hasta que los personajes los detecten e interactúen con ellos. El apéndice E proporciona dos mapas para los jugadores. Reproduce estos mapas y compártelos con los jugadores como creas conveniente.

PÓSTER DEL MAPA

El póster del mapa debería compartirse con los jugadores. En él se muestra el continente de Ansalon, en el mundo de Krynn. Aunque esta aventura solo tiene lugar en una pequeña parte de este mapa, en el libro se mencionan las tierras representadas aquí. Los jugadores pueden usar este mapa para contextualizar la aventura y determinar qué tierras son importantes para sus personajes.

DESARROLLO DE LA AVENTURA

El diagrama del desarrollo de la aventura representa la evolución narrativa de la misma. Como DM, ten presentes los objetivos narrativos descritos a continuación a medida que avance la aventura.

CAPÍTULO 2: PRELUDIOS

Este capítulo ofrece elementos introductorios para desarrollar los vínculos entre los personajes y ubicarlos en el camino hacia la comunidad en la que comienza la aventura. El resto del capítulo presenta encuentros preliminares que plantean detalles importantes sobre el mundo de Krynn.

CAPÍTULO 3: CUANDO ARDE EL HOGAR

Los personajes llegan a la aldea de Vogler para asistir al funeral de un amigo y participar en el Festival del Martín Pescador, una tradición local. Durante el festival, la recreación de una batalla legendaria se va al traste cuando unos peligrosos mercenarios atacan. Su emboscada presagia un ataque mayor por parte del ejército de los dragones. Los personajes deberán ayudar a los habitantes de Vogler a escapar de la aldea antes de que los aplaste el ejército de los dragones rojos.

Anima a los personajes a que entablen relaciones entre sí y con la tremendamente hospitalaria población de Vogler. Muchas de las personas que conocerán aquí se convertirán en sus aliados a lo largo de la aventura y los personajes deberían haber desarrollado una relación con la comunidad antes del ataque del ejército de los dragones.

CAPÍTULO 4: LA SOMBRA DE LA GUERRA

Los personajes y la población de Vogler huyen a la ciudad de Kalaman. Allí, llaman a filas a los personajes para que luchen junto a las tropas de Kalaman contra la amenaza del ejército de los dragones. Los personajes y sus aliados se defienden de las amenazas del ejército de los dragones, lo que culmina en un ataque sorpresa contra Kalaman por parte del caballero de la muerte lord Soth.

En este capítulo, los personajes deberán aliarse con las tropas de Kalaman frente al ejército de los dragones. La experiencia de los personajes en Vogler debería hacer que sientan un interés personal por este conflicto. La relación de los personajes con la tropas de Kalaman es flexible: pueden ser miembros del ejército, agentes especiales o algo menos formal. Los personajes deberían considerar a Kalaman y a sus mandos militares como aliados.

CAPÍTULO 5: LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN

El encuentro de los personajes con lord Soth ha desvelado que el ejército de los dragones tiene otros intereses más allá de conquistar la región de Kalaman.

En los Eriales del Septentrión, las fuerzas de la Reina de los Dragones buscan unas ruinas conocidas como la Ciudad de los Nombres Perdidos. Los personajes y un destacamento de las tropas de Kalamán se adentran en los Eriales del Septentrión para encontrar la ciudad perdida y evitar cualquier maldad que esté planeando el ejército de los dragones.

En este capítulo, los personajes y sus aliados de las tropas de Kalamán exploran los peligrosos Eriales del Septentrión y descubren que la región no está tan vacía como afirmaban los habitantes de Kalamán. Esta parte de la aventura es bastante libre y su progreso depende de los personajes y de ti.

CAPÍTULO 6: LA CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS

Tras encontrar la Ciudad de los Nombres Perdidos, los personajes deberán penetrar en las ruinas abarrotadas de fuerzas enemigas. Descubrirán que el ejército de los dragones pretende hacer que estas vetustas ruinas mágicas vuelen como hacían en el pasado. Los personajes deberán encontrar el origen de la magia de esta antigua ciudad e impedir que los comandantes del ejército de los dragones tomen el control.

Este capítulo presenta unas ruinas enormes que los personajes pueden explorar a su antojo mientras esquivan a las fuerzas invasoras del ejército de los dragones. Aquí se desvela el plan del ejército de los dragones en relación con los Eriales del Septentrión: reactivar la Ciudad de los Nombres Perdidos como una máquina de guerra voladora mágica. Usa a las fuerzas derrotadas del ejército de los dragones y la información obtenida para guiar a los personajes hacia los líderes del ejército de los dragones y, posiblemente, hacia la restauración de una *lanza de dragón* (consulta el apéndice A). Utiliza estas fuerzas también para impedir que los personajes visiten el Bastión de Takhisis, que es el escenario central de la siguiente parte de la aventura.

CAPÍTULO 7: EL ASEDIO DE KALAMAN

La Ciudad de los Nombres Perdidos se despedaza en miles de trozos voladores. Uno de ellos transporta al cielo un templo antiguo de dioses malignos. Esta ciudadela flotante y el resto del ejército de los dragones convergen en Kalamán. Los personajes deberán ayudar a defender la ciudad. Después, se infiltrarán en la ciudadela flotante y la harán caer desde dentro.

Este capítulo enfrenta a los personajes y sus aliados contra todo el poderío del ejército de los dragones. La antesala del ataque es el momento idóneo para que los aliados regresen y apoyen al grupo. Los personajes tendrán, en definitiva, la oportunidad de infiltrarse en la ciudadela flotante del ejército de los dragones y destruirla. Esta osada operación hará que los personajes se enfrenten al infame lord Soth y a la comandante del ejército de los dragones, la altamaestra Kansaldi Ojos de Fuego (descrita más adelante en este capítulo).

DIAGRAMA DEL DESARROLLO

CAPÍTULO 2: PRELUDIO DE LA GUERRA

Para personajes de nivel 1

Antes de llegar a Vogler, los personajes se topan con una magia extraña, una visión divina o algo peor.

CAPÍTULO 3: CUANDO ARDE EL HOGAR

Para personajes de niveles 2 y 3

Los personajes visitan la aldea de Vogler y protegen a sus habitantes de la invasión.

CAPÍTULO 4: LA SOMBRA DE LA GUERRA

Para personajes de niveles 4 y 5

Los personajes se alían con las fuerzas de Kalamán para enfrentarse al ejército de los dragones.

CAPÍTULO 5: LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN

Para personajes de niveles 6 y 7

Los personajes siguen a los agentes del ejército de los dragones hasta un páramo en busca de unas ruinas mágicas.

CAPÍTULO 6: LA CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS

Para personajes de niveles 8 y 9

Los comandantes del ejército de los dragones pretenden reactivar la Ciudad de los Nombres Perdidos como máquina de guerra voladora. Los personajes tendrán que penetrar en las ruinas ocupadas y tratar de impedirlo.

CAPÍTULO 7: EL ASEDIO DE KALAMAN

Para personajes de nivel 10 o superior

El ejército de los dragones, armado con una ciudadela flotante, asedia Kalamán. Los personajes deben proteger la ciudad y destruir la letal arma mágica.





TRAS SIGLOS EN CLANDESTINIDAD, LOS SEGUIDORES DE LA REINA DE LOS DRAGONES EMERGEN PREPARADOS PARA LA GUERRA.

LA AMENAZA DE LA REINA DE LOS DRAGONES

En esta aventura, la mayoría de los enemigos de los personajes son siervos de Takhisis, la Reina de los Dragones, una diosa malvada que pretende conquistar Krynn. Son muchos los que trabajan para ella, pero sus fuerzas organizadas se conocen con el nombre de ejércitos de los dragones. La introducción de este libro ofrece detalles adicionales sobre Takhisis y sus tropas. A medida que se desarrolla la aventura, los personajes deberán luchar contra diversos agentes de la Reina de los Dragones. El objetivo de los personajes en esta aventura no es poner fuera de combate a la totalidad de los ejércitos o detener la amenaza de la mismísima Reina de los Dragones. Más bien, sus acciones combatirán a las fuerzas del ejército de los dragones rojos, que pretende conquistar la región de Kalamán.

DRACONIANOS

Ya en los preludios que aparecen más adelante en este capítulo, los personajes se enfrentarán al arma secreta del ejército de los dragones: los draconianos. Estas monstruosidades con aspecto de dragón son criaturas antinaturales nacidas de la magia maligna de la Reina de los Dragones. Todos los draconianos sienten una devoción que roza el fanatismo por Takhisis y lo único

que quieren es que esta conquiste el mundo. Son completamente leales al ejército de los dragones y a aquellos que hablan en nombre de su deidad. En el transcurso de la aventura, presenta a los draconianos como criaturas mágicas, monstruosas, fanáticas y desconocidas. No tienen sus propios objetivos ni ambiciones, sino que son manifestaciones mágicas del ansia de conquista de la Reina de los Dragones y siguen su voluntad con una eficacia letal.

Los diversos draconianos de Krynn se describen con más detalles en el apéndice B.

KANSALDI OJOS DE FUEGO

La altamaestre Kansaldi Ojos de Fuego dirige un contingente enorme del ejército de los dragones rojos. A las órdenes de su maestro, el Señor del Dragón Verminaard, Kansaldi pretende conquistar Kalamán en nombre de la Reina de los Dragones. Para respaldar esta misión, Kansaldi ha ordenado a un mago de la Túnica Negra llamado Lohezet que siga su investigación hasta unas ruinas situadas en los Eriales del Septentrión, donde cree que yace una gran arma. Varios comandantes menores apoyan las operaciones de Kansaldi, incluidos su leal consejero, Belephaion (descrito con más detalle en el capítulo 6) y la experta jinete de dragonnels a la que llaman Ruina Roja (véase el apéndice B). Además, la Reina de los Dragones

ha ordenado al caballero de la muerte lord Soth que coopere con Kansaldi. Si bien esta respeta la eficacia letal del caballero, suele dejarle cumplir sus atroces maquinaciones.

Kansaldi es la villana suprema de esta aventura y se enfrenta a los personajes en el punto álgido del capítulo 7. A lo largo de la aventura, usa a los soldados capturados del ejército de los dragones y la información obtenida para desvelar detalles sobre Kansaldi, principalmente sobre su devoción fanática por la Reina de los Dragones, el miedo y el respeto que infunde a sus tropas, su habilidad táctica y su distintivo ojo carmesí.

En el apéndice B encontrarás más detalles sobre Kansaldi.

LORD SOTH

Cuando la Reina de los Dragones centra sus ambiciones en Solamnia, convoca a uno de sus más terribles secuaces: el infame caballero de la muerte lord Soth. Este villano se ha aliado con la Reina de los Dragones para recuperar el territorio de sus ancestros, Foscaterra, y vengarse de los odiados Caballeros de Solamnia. No obstante, ni forma parte del ejército de los dragones ni comanda sus tropas. Soth y sus caballeros muertos vivientes siguen sus propios criterios y tienen sus propios planes. Kansaldi Ojos de Fuego es la única persona a la que obedece Soth y el único motivo es porque habla en nombre de la mismísima Reina de los Dragones.

Aunque lord Soth es muy conocido en las historias de la ambientación de Dragonlance, esta aventura no da por hecho que los personajes o la mayoría de los habitantes de Kalamán conozcan la leyenda del caballero de la muerte o que esperen que intervenga en el mundo. Los personajes podrán conocer detalles relevantes sobre lord Soth a lo largo de la aventura. Incluso cuando los personajes lleguen a sus niveles más altos, lord Soth seguirá constituyendo una amenaza demasiado grande para ellos. En vez de presentarlo como un enemigo al que retar a un combate, retrata a Soth como un ejemplo aterrador de los villanos al servicio de la Reina de los Dragones, una amenaza acechante que debe evitarse a toda costa. Cuando llegue el final de la aventura, los personajes tendrán la oportunidad de desbaratar los planes de Soth y apartarlo del ejército de los dragones (al menos durante un tiempo).

El perfil de lord Soth aparece en el apéndice B y su historia se resume en el capítulo 4.

CONEXIONES DE LOS PERSONAJES

Los jugadores deberían usar el capítulo 1 para crear personajes relacionados con Krynn y, a poder ser, con vínculos entre sí. También deberían guardar alguna relación con un amigo mutuo llamado Ispin Verdescudo. Ispin ha fallecido hace poco y los personajes han recibido la invitación para asistir a su funeral en Vogler.

ISPIN VERDESCUDO

Antes de mudarse a la aldea de Vogler tras su jubilación, Ispin Verdescudo viajó por Ansalon como maestro, comerciante y aventurero. Durante sus andanzas, fue entablando relaciones con cada uno de los personajes. Todos saben lo siguiente sobre él:

- Ispin era un aventurero humano de carácter bondadoso procedente de Solamnia.
- Adoptó su apellido por un peculiar escudo verde que había encontrado al comienzo de sus peripecias. Afirmaba que el escudo era mágico, pero no tenía ninguna propiedad mágica que resultara evidente.
- Al bonachón de Ispin le encantaba narrar historias fantásticas sobre sus viajes a cualquiera dispuesto a escucharle.
- Ispin solía viajar con un Caballero de Solamnia humana llamada Becklin y una enana de las colinas guerrera llamada Garrote. Las dos aparecían en muchos de los relatos de Ispin, en los que luchaban con monstruos marinos y saqueadores goblins.
- Ispin dejó de viajar hace años y se convirtió en uno de los habitantes permanentes de una aldea un tanto desconocida de Solamnia llamada Vogler.

La tabla “Relación con Ispin Verdescudo” sugiere diversos motivos por los que los personajes han podido conocer a Ispin y, probablemente, llegar a respetarle. Los jugadores pueden ampliar esta información como quieran. Los personajes pueden usar su relación con Ispin para reforzar la razón por la que se conocen entre sí.

RELACIÓN CON ISPIN VERDESCUDO

d6 Vínculo

- 1 Ispin era un buen amigo de uno de tus padres. Lo conoces de toda la vida.
- 2 Ispin y tú defendisteis una comunidad ante una infame banda de saqueadores goblins.
- 3 Ispin te localizó para devolver un objeto de valor que había robado un ladrón.
- 4 Ispin visitó tu tierra natal y trajo consigo mercancías y relatos de tierras lejanas. Te enseñó muchísimo sobre el mundo.
- 5 Ispin pasó una temporada con tu familia y te enseñó esgrima, navegación, un idioma u otra habilidad.
- 6 Una vez, Ispin y tú competisteis por el amor de la misma persona para acabar convirtiéndoos en grandes amigos.

INVITACIÓN A UN FUNERAL

Ispin Verdescudo deseaba que le homenajearan de una forma sencilla, con aquellos amigos con los que había compartido tanto celebraciones como relatos procedentes de todos los lugares que recorrió. Al morir Ispin, su amiga Becklin Uth Viharin, una caballero solámnica humana apostada en Vogler, trató de cumplir con el deseo de Ispin y envió a cada uno de los personajes una copia de la carta 2.1., que tendrás que adaptar según el género del personaje al que se dirige.

Todos los personajes aceptan la invitación para asistir al funeral de Ispin y parten rumbo a Vogler. El alcance de esta empresa puede variar de un personaje a otro. Los que viajan por mar desembarcarán en el puerto de Kalaman (descrito en el capítulo 4) y después viajarán por carretera hasta Vogler. Los viajes de los personajes transcurren sin grandes contratiempos hasta su etapa final (véase la sección “Preludios”). El capítulo 3 proporciona a los personajes que no hayan viajado juntos la oportunidad de reunirse y compartir detalles de sus viajes.

GUÍA DE PRONUNCIACIÓN

La tabla “Pronunciación” destaca a personas, deidades y lugares importantes junto a la forma de pronunciar sus nombres. La columna “Presentación” indica en qué parte del libro se describen o se ofrecen más detalles sobre ellos.

PRELUDIOS

Esta sección presenta tres encuentros cortos para personajes de nivel 1. Cada uno de ellos destaca un aspecto único del escenario de Dragonlance. Se centran en los siguientes acontecimientos:

“Escamas de guerra” introduce a los misteriosos draconianos.

“Ojo en el cielo” orienta a los personajes que participan en él para que se conviertan en miembros de los Magos de la Alta Hechicería (consulta el capítulo 1).

“Silencio roto” anuncia el regreso de los dioses y ayuda a los personajes que participan en él a entender mejor su relación con las deidades.

Antes de comenzar la aventura en el capítulo 3, revisa los encuentros de esta sección y dirige uno o varios que consideres relevantes para los personajes del grupo. La tabla “Personajes de los preludeos” indica los tipos de personajes que pueden estar interesados en cada encuentro.

PERSONAJES DE LOS PRELUDIOS

Encuentro	Personajes principales
“Escamas de guerra”	Cualquier personaje
“Ojo en el cielo”	Brujos, hechiceros, magos u otros que quieran unirse a los Magos de la Alta Hechicería
“Silencio roto”	Clérigos, druidas, paladines y otros personajes con poderes otorgados por los dioses

DIRIGIR LOS PRELUDIOS

Los encuentros de esta sección se desarrollan después de que los personajes hayan recibido las invitaciones al funeral de Ispin Verdescudo. Antes de dirigirse a Vogler o cuando estén de camino a la aldea, cada personaje debería participar en uno de los encuentros de los preludeos.

Cuando hayas decidido qué preludeos vas a dirigir, elige los personajes que participarán en cada uno. Después, piensa en cómo dirigir cada uno de los preludeos que vas a usar:

Centrándote en determinados personajes. Dirige el preludeo poniendo de relieve a los personajes principales. Plantéate dirigirlo con un único jugador o un grupo pequeño antes de que comience la aventura. Los preludeos “Silencio roto” y “Ojo en el cielo” se prestan a ello.

Centrándote en el grupo. Dirige el preludeo para un grupo de personajes, que se conocerán durante el viaje y participarán en el encuentro juntos. El preludeo “Escamas de guerra” es idóneo para esto.

Querida amiga:

Me llamo Becklin Uth Viharin. Nuestro amigo en común, Ispin Verdescudo, me ha hablado mucho de ti. Lamento mucho informarte de que nuestro querido amigo Ispin falleció en paz en su casa de Vogler. Que la fortuna y los dioses antiguos protejan su alma.

Los amigos de Ispin celebrarán su funeral de la forma en que quiso siempre. Tendrá lugar en Vogler la víspera del Festival del Martín Pescador. Te escribo para pedirte que honres una última vez a Ispin y asistas. Si acudes, tendrás alojamiento en el Cangrejo de Latón.

Aunque las circunstancias sean tristes, tengo muchas ganas de conocerte y compartir contigo los recuerdos de la hermosa vida de nuestro gran amigo.

*Becklin Uth Viharin
Caballero de la Corona*

CARTA 2.1

PRONUNCIACIÓN

Nombre	Pronunciación	Descripción	Presentación
Akhviri	AK-vi-ri	Dragona negra que sirve al ejército de los dragones rojos	Capítulo 5
Alstare Bellis	ALS-ter BE-lis	Vampiro humano que sirve a Chemosh	Capítulo 7
Bakaris Uth Estide	ba-ka-RIS uz es-TAID	Noble solámnico humano insoportable	Capítulo 4
Becklin Uth Viharin	BE-clin uz vi-JA-rin	Caballero de Solamnia humana apostada en Vogler	Capítulo 3
Belephaion	be-LE-fian	Dragón azul que sirve a Takhisis	Capítulo 6
Caminante del Ocaso	ca-mi-NAN-te del o-CA-so	Guardiane ent de la Ciudad de los Nombres Perdidos	Capítulo 6
Caradoc	ke-RA-doc	Senescal espectral de lord Soth	Capítulo 4
Cithcillion	SIZ-sil-lion	Espíritu élfico de un embajador silvanesti	Capítulo 7
Clystran	clais-TRAN	Explorador humano procedente de la Hondonada del Corazón	Capítulo 5
Dalamar	DA-la-mar	Mago elfo que investiga los Eriales del Septentrión	Capítulo 5
Darrett Highwater	DAR-et JAI-wo-ter	Caballero de Solamnia humano en periodo de formación	Capítulo 3
Demelin	dem-ME-lin	Alta maga elfa de la ciudad de Onyari	Capítulo 6
Draydan	DREI-den	Comandante draconiana aurak	Capítulo 7
Elthar	el-ZAR	Dueño humano de La Pecera de Vogler	Capítulo 3
Gragonis	gra-GO-nis	Comandante mercenario semiogro	Capítulo 3
Grasha Migan	GRA-sha MI-gan	Matriarca enana de un clan solitario	Capítulo 5
Ishvern	is-VERN	Elfo marino líder de un grupo de elfos dimernesti	Capítulo 5
Ispin Verdescudo	IS-pin ver-des-CU-do	Difunto aventurero humano al que le gustaba narrar historias	Capítulo 3
Istar	IS-tar	Tierra destruida durante el Cataclismo	Capítulo 6
Jeyev Veldrews	je-YEV VEL-drius	Comandante batidor mercenario humano	Capítulo 3
Kalaman	KA-la-man	Ciudad comercial amurallada en Solamnia oriental	Capítulo 4
Kansaldi Ojos de Fuego	kan-SAUL-di O-jos de FUE-go	Comandante humana del ejército de los dragones rojos	Capítulo 2
Karavarix	ke-RA-ve-rix	Dragón de oro asesinado	Capítulo 4
Leedara	li-DA-ra	Artista élfica misteriosa	Capítulo 3
Lohezet	lou-ZET	Mago de Túnica Negra que sirve al ejército de los dragones	Capítulo 6
Loren Soth	LO-ran SOZ	Infame caballero de la muerte	Capítulo 2
Lorry Wanwillow	LO-ri WAN-wi-lou	Vampira kender	Capítulo 7
Nestra Vendri	nes-TRA ven-DRI	Líder humana del ejército de Kalaman	Capítulo 4
Nezrah	NES-ra	Líder de la Hondonada del Corazón, en realidad una dragona de bronce disfrazada	Capítulo 5
Onyari	ON-ya-ri	Nombre istariano de la Ciudad de los Nombres Perdidos	Capítulo 6
Paladine	PA-la-din	Dios de los gobernantes y guardianes, Bahamut	Introducción
Ridomir Ironsmile	ri-DO-mir AI-rons-mail	Capitana enana de los mercenarios del Regimiento Acorazado	Capítulo 3
Solamnia	so-LAM-nia	Tierra vetusta de caballeros y héroes	Capítulo 3
Takhisis	ta-KI-sis	Diosa de la noche y el odio, Tiamat, la Reina de los Dragones	Introducción
Tatina Rookledust	ta-TI-na RU-kel-dast	Inventora gnoma huraña	Capítulo 4
Than	ZAN	Inventore gnome de Vogler	Capítulo 3
Vingaard	VIN-gard	Gran río solámnico	Capítulo 3
Virruza	vi-RU-za	Draconiano bozak obsesivo que se encuentra en la Fortaleza Mirasol	Capítulo 5
Vogler	VO-gler	Pintoresca aldea de pescadores	Capítulo 3
Wakenreth	wa-ken-REZ	Monumento élfico en ruinas	Capítulo 5
Wersten Kern	WERS-ten KERN	Abanderado muerto viviente de lord Soth	Capítulo 7
Wyhan	WAI-an	Maga de la Alta Hechicería de Túnica Negra humana	Capítulo 4
Yalme	YAL-me	Posadera humana del Cangrejo de Latón en Vogler	Capítulo 3
Yearkal	YIER-cal	Elfa marina que sirve a Habbakuk	Capítulo 5
Zanas Sarlamir	ZA-nas sar-LA-mir	Caballero de Solamnia humano fallecido	Capítulo 4
Zhelsuel	ZEL-suel	Elfo líder de un grupo de magos silvanesti	Capítulo 5

A lo largo de estos preludios, cuando se menciona a los “personajes”, se hace referencia a aquellos en los que se centra el preludio. Los personajes pueden participar en los preludios que no se centran en ellos, simplemente no obtendrán una conexión divina como resultado de participar en el preludio “Silencio roto” ni una relación con los Magos de la Alta Hechicería en el preludio “Ojo en el cielo” si no quieren unirse a la organización.

En cuanto hayas dirigido los preludios que consideres adecuados para tu grupo, todos los personajes subirán a nivel 2. Después de esto, continúa con el capítulo 3.

ESCAMAS DE GUERRA

Un ejército que porta el estandarte de Takhisis, la Reina de los Dragones, marcha hacia la guerra. Sus filas están formadas por seres monstruosos con aspecto de dragón que se deleitan con la destrucción. Este ejército de los dragones invade ahora Solamnia, donde sus agentes ya han incluso traspasado las fronteras de la nación, y varias granjas y guarniciones han sido saqueadas.

DIRIGIR ESTE PRELUDIO

Los personajes presencian el resultado de un ataque despiadado por parte de los siervos draconianos del ejército de los dragones. Este preludio es apropiado para personajes de cualquier trasfondo y clase.

CAMPESINO AGITADO

El preludio comienza en la carretera que se dirige a Vogler. En un momento dado del viaje, los personajes se encuentran con Rhys, un **plebeyo** joven humano que ha sobrevivido a duras penas a un ataque reciente a la caravana en la que viajaba.

Lee o parafrasea el siguiente texto para comenzar este preludio:

Carretera abajo, se escucha un grito tembloroso procedente del siguiente recodo. “¡Ayuda, por favor!”, grita un joven mientras dobla una curva y se dirige a toda velocidad hacia vosotros.

Este muchacho es Rhys. Está aterrado y es incapaz de ligar dos frases seguidas mientras suplica ayuda de manera agitada. Si un personaje se pasa un minuto tratando de calmar a Rhys, se terminará dando cuenta de que nada le persigue. Cuando esto ocurra, Rhys aportará la siguiente información:

- Rhys trabaja en una granja cercana y un grupo de soldados lo contrató para que los acompañara y cuidara de sus caballos.

- Rhys no sabe mucho sobre los soldados. Les escuchó hablar de tropas enemigas que supuestamente acechaban por la región.
- Hace un momento, unas figuras encapuchadas y vestidas de negro atacaron a los soldados con los que viajaba Rhys.
- Rhys no pudo ver bien a los encapuchados. Se escondió entre los matorrales y huyó mientras los soldados se enfrentaban a ellos.

Si los personajes llevan armas a la vista, Rhys les pedirá que ayuden a los soldados por temor a que los atacantes derroten a sus jefes. Puede conducir a los personajes al lugar del ataque a la caravana, que se encuentra a unos 750 m carretera abajo.

Rhys no lo sabe, pero los que le contrataron no eran simples soldados, sino que se trataba de Caballeros de Solamnia, que estaban investigando los rumores sobre ataques recientes por parte de criaturas extrañas en la región.

LA CARAVANA ATACADA

Rhys guía a los personajes por la carretera. Cuando se están aproximando al lugar en el que los soldados y él fueron emboscados, Rhys se niega a continuar. Les dice a los personajes que los soldados deberían estar un poco más adelante.

El lugar de la emboscada está a unas decenas de metros de distancia. Lee el siguiente texto cuando lleguen los personajes:

Un carro destrozado está volcado en el suelo y rodeado de cadáveres con armaduras. Unas figuras extrañas rebuscan entre los restos. Bajo las capas negras de los encapuchados sobresalen alas escamosas y rasgos reptilianos y afilados.

Los misteriosos atacantes son un **draconiano kapak** y cuatro **draconianos baaz** (consulta sus perfiles en el apéndice B). Llevan armaduras adornadas con el símbolo de Takhisis, que cualquier personaje podrá reconocer si supera una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12.

Si los personajes quieren permanecer escondidos, tendrán que realizar pruebas de Destreza (Sigilo) contra la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 13 del draconiano kapak. Si los draconianos no se percatan de la presencia de los personajes, recogerán todos los objetos de valor del carro y se marcharán poco después.

Si los draconianos se percatan de la presencia de los personajes, el draconiano kapak ordenará a dos de los draconianos baaz que ataquen y se escabullirá con los otros dos por el bosque circundante. Los draconianos baaz han salido malparados de la lucha con los

UN NUEVO ENEMIGO ATERRADOR
SE OCULTA ENTRE LAS SOMBRAS DE
SOLAMNIA: LOS DRACONIANOS.

caballeros y tienen la mitad de sus puntos de golpe habituales. Los draconianos que se han batido en retirada no se enfrentarán de ningún modo a los personajes, ya que tienen órdenes de volver junto al ejército de los dragones e informar de lo sucedido con los caballeros.

Caballeros asesinados. Cuando llegan los personajes, los tres soldados que contrataron a Rhys yacen muertos. Un conjuro *revivir* ya no puede salvarlos. Si un personaje examina la armadura de los soldados muertos y supera una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 12, se dará cuenta de que son Caballeros de Solamnia.

Si los personajes registran los restos, encontrarán correspondencia que indica que los caballeros estaban investigando los rumores de que unas criaturas extrañas cuya descripción coincide con la de los draconianos estaban atacando las granjas de la zona.

Tesoro. Los tres soldados llevan la armadura de placas con filigranas y los cascos con cuernos característicos de los Caballeros de Solamnia, pero todas las corazas tienen marcas feroces de garras que las hacen inservibles. Entre los restos también hay tres espadas largas, víveres y agua para alimentar a una persona durante ocho días y 40 po.

CONCLUSIÓN

Poco después de que los personajes venzan a los draconianos, Rhys se reunirá con ellos y les preguntará sobre la naturaleza de esos monstruos. No tiene ni idea de lo que son, pero los personajes probablemente tampoco. Es una de las primeras veces que los draconianos han penetrado en Solamnia, pero no será la última.

Si la batalla se tuerce para los personajes, se escuchará a otro grupo de viajeros acercarse por la carretera. Como los draconianos heridos no querrán arriesgarse a una batalla mayor, se retirarán y dejarán a los personajes al amparo de estos viajeros, que también se dirigen a Vogler.

OJO EN EL CIELO

Los Magos de la Alta Hechicería usan el poder mágico de las tres lunas de Krynn: Solinari la Blanca, Lunitari la Roja y Nuitari la Negra. Aquellos bendecidos por las lunas podrían mostrar talento para la magia y, con el entrenamiento adecuado, convertirse en aprendices de magos. No obstante, para entrar en una de las órdenes de las Túnicas, un mago debe unirse oficialmente a los Magos de la Alta Hechicería y someterse a la Prueba de la Alta Hechicería, en la que tendrá que demostrar su devoción por las artes mágicas. Fracasarse en la prueba es letal, pero a aquellos que osan buscar el poder mágico sin superarla se les tacha de renegados y enemigos de los Magos de la Alta Hechicería.

DIRIGIR ESTE PRELUDIO

Este prelude se centra en los personajes que sean aprendices de lanzadores de conjuros y que pretendan realizar la Prueba de la Alta Hechicería. Se aceptan personajes de cualquier trasfondo, pero los personajes principales deben ser capaces de lanzar conjuros. Los personajes lanzadores de conjuros que no estén interesados en unirse a los Magos de la Alta Hechicería pueden participar en el prelude "Escamas de guerra" en lugar de este.

NOCHE DEL OJO

Cada año y medio, las lunas de Krynn se alinean en un fenómeno conocido como la Noche del Ojo. Este prelude se desarrolla durante una de estas noches proféticas, poco antes de que los personajes se dirijan a Vogler.

UBICAR EL PRELUDIO

El prelude ocurre en la Púa, una torre construida hace siglos en la que los aprendices de magos ponen a prueba su magia. La Púa se sitúa en cualquier lugar del mundo que resulte adecuado para tu historia. La construyeron los Magos de la Alta Hechicería antes del Cataclismo, pero su finalidad original ha caído en el olvido. Muchos espacios extradimensionales de su interior permanecen activos, aunque solo se puede acceder a ellos durante la Noche del Ojo.

LA PRUEBA DE LA PÚA

El prelude comienza cuando los personajes se aproximan a la Púa:

Esta noche es importante. Ante vosotros se encuentra la Púa: una escarpada torre de piedra gris medio desmoronada. Muchos de los que aspiran a unirse a los Magos de la Alta Hechicería vienen aquí a demostrar su competencia mágica. Por lo general, la Púa no son más que unas ruinas cuya construcción precede al Cataclismo. Sin embargo, esta noche, en la Noche del Ojo, cuando se alinean las tres lunas de Krynn, las ruinas cobrarán vida una vez más gracias a la magia. Una luz tenue brilla desde la arcada que conduce al interior de la estructura.

Los personajes saben que han llegado a este lugar para someterse a examen y que, si lo superan, sabrán lo que deben hacer a continuación para unirse a los Magos de la Alta Hechicería. También conocen todos los datos que aparecen en la introducción de este prelude.

Cuando los personajes entren en la Púa, lee la siguiente descripción para ambientar la escena:



UN LIBRO DE CONJUROS QUE LUCE EL SÍMBOLO DE LOS MAGOS DE LA ALTA HECHICERÍA

Los arcos dan a un gran patio interior alumbrado por candelabros y adornado con impresionantes tapices que representan las tres lunas de Krynn. La sala está rodeada de puertas. La luz de las lunas atraviesa los ventanales que hay en la parte superior. En el centro de la estancia hay una mujer de aspecto calmado, con melena gris y vestida con una túnica de color rojo. Cuando entráis, asiente con la cabeza.

La maga de la Túnica Roja se llama Rovina y se ocupa de custodiar la Púa. Da la bienvenida a los personajes al patio interior. Les explica que la Púa es un lugar que alberga un poder ancestral en el que la magia cobra vida durante la Noche del Ojo para poner a prueba a aquellos que quieren convertirse en magos. Rovina también responde a cualquier pregunta que los personajes tengan sobre los Magos de la Alta Hechicería (tal y como se describen en el capítulo 1).

Los personajes que examinen los tapices reconocerán las tres lunas y su relación con las tres órdenes de los Magos de la Alta Hechicería.

Si un personaje supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10, se dará cuenta de que aunque las puertas de la sala deberían conducir afuera, desde el exterior no se veía ninguna otra entrada a la Púa.

NORMAS DE LA PRUEBA

Rovina conduce a los personajes hasta una puerta y les aporta la siguiente información:

- Para superar el examen de la Púa, los personajes deberán afrontarlo en una de las salas de la torre, a las que solo se puede acceder esta noche.

- Se necesita talento mágico, pero no conlleva ninguno de los peligros de la Prueba de la Alta Hechicería. Aun así, proporciona una base para la prueba real.
- El objetivo es resolver el desafío que se presenta en la sala, lo que implica que los diversos aprendices se enfrentarán a distintos desafíos.
- Los personajes tienen hasta el final de la Noche del Ojo para superar la prueba, momento en el cual las salas desaparecerán y expulsarán a cualquiera que esté en su interior.

EL COMIENZO DE LA PRUEBA

En cuanto los personajes están listos, Rovina abre una puerta que revela un portal iluminado por un remolino de luz ámbar. Exhorta a todos aquellos que quieren someterse al examen a entrar juntos en el portal. Si solo un personaje lleva a cabo este prelude y crees que le vendría bien cierta ayuda, Rovina puede dejar pasar también a otro aprendiz en calidad de invitado (un **acólito**) para que eche una mano al personaje.

SALÓN DE LA VISTA

Cuando los personajes atraviesen la puerta, lee el siguiente texto:

La puerta da paso a una amplia plaza circular con suelos de piedra negra y muros con bajorrelieves de intrincadas runas. El interior está vacío salvo por un único pedestal situado en el centro de la estancia. Sobre él, una llave ornamentada se mantiene en equilibrio sobre un extremo.

Detrás de vosotros, la puerta por la que habéis entrado desaparece. Al otro lado de la estancia, de pronto aparece una puerta idéntica cerrada.

La sala mide 30 m de diámetro y dispone de una puerta en la pared que hay frente a los personajes y un pedestal en el centro. La puerta está cerrada y solo se puede abrir con la llave que se encuentra en el centro de la plaza o si se lanza el conjuro *abrir* a la puerta.

Laberinto invisible. Si los personajes avanzan más de 1,5 m hacia el pedestal, se toparán con un muro invisible. La pared se eleva hasta el techo y forma parte de un laberinto invisible y cambiante que los personajes deben recorrer para llegar hasta la llave que hay en el centro. El laberinto tiene 27 m de diámetro con un espacio de 1,5 m entre este y los muros de la plaza.

Si un personaje lanza el conjuro *detectar magia*, verá los muros del laberinto con auras de magia de ilusionismo y transmutación. Otros conjuros que revelan la invisibilidad, como *fuego feérico* o *ver invisibilidad*, también revelan los muros. Los personajes que puedan ver los muros podrán llegar fácilmente hasta el centro

del laberinto. Los personajes que no puedan ver los muros seguirán pudiendo completar el examen, pero se tardará una hora y habrá que superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 14. Los personajes pueden volver a realizar la prueba tras dedicar otra hora de esfuerzo.

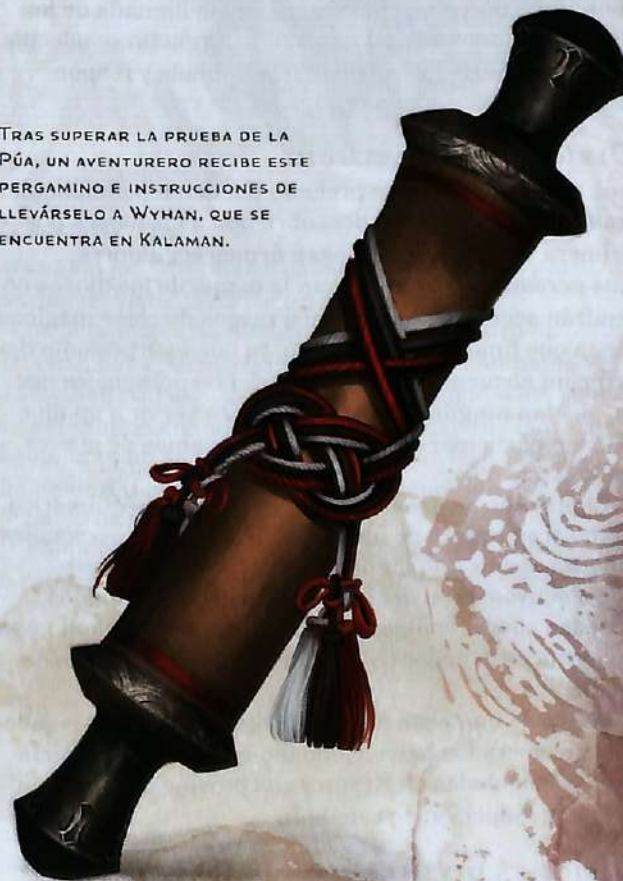
Bajorrelieves. Los bajorrelieves del muro que rodea la plaza son runas mágicas. Los personajes que examinen los bajorrelieves conocerán su significado si superan una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 14 o si los estudian durante una hora. Las runas son un código arcano del conjuro *abrir*. Los personajes podrán lanzar el conjuro si lo leen del muro, como si lo lanzaran con un *pergamino de conjuro de abrir*, salvo que, en este caso, el conjuro de la pared no se destruirá. Los personajes pueden usar el conjuro para abrir la puerta y finalizar el examen.

Llave dorada. Si se toca la llave que hay en el centro, los muros del laberinto desaparecerán. La llave se podrá usar para abrir la puerta cerrada y se desvanece en cuanto se utiliza.

CONCLUSIÓN

Tras completar el examen y atravesar la puerta, los personajes llegan al patio de la Púa. Rovina les felicita por haber superado el desafío y considera que han completado su aprendizaje. Ahora están listos para el siguiente paso en el camino a convertirse en miembros de los Magos de la Alta Hechicería.

TRAS SUPERAR LA PRUEBA DE LA PÚA, UN AVENTURERO RECIBE ESTE PERGAMINO E INSTRUCCIONES DE LLEVARSELO A WYHAN, QUE SE ENCUENTRA EN KALAMAN.



Rovina entrega a cada personaje un pergamino ornamentado y un libro de conjuros que luce el símbolo de los Magos de la Alta Hechicería. Indica que los libros sirven para que los personajes anoten sus descubrimientos o para que los usen como libros de conjuros. Los pergaminos son para la persona que conducirá a los personajes al siguiente paso de su viaje: una maga de túnica negra llamada Wyhan, que vive en la ciudad de Kalaman, cerca de Vogler. Los personajes ya han recibido la invitación para asistir al funeral de Ispin Verdescudo y Kalaman está convenientemente cerca.

Rovina pide a los personajes que lleven los pergaminos a Wyhan. Hace hincapié en que no deben abrir los pergaminos bajo ningún concepto, ya que su contenido va destinado solo para Wyhan. En el capítulo 4 se ofrecen más detalles sobre Wyhan y el siguiente paso que deben dar los personajes en su camino para unirse a los Magos de la Alta Hechicería. Rovina responderá a cualquier otra pregunta que los personajes tengan sobre los Magos de la Alta Hechicería. Después, les felicita de nuevo y les desea buena suerte en sus andanzas.

SILENCIO ROTO

Durante cientos de años, el mundo de Krynn se ha visto despojado de aquellos que apelan al favor de los dioses. Cuentan las leyendas que las deidades se alejaron del mundo tras el Cataclismo y las plegarias de los pocos que los recordaban solo se topaban con el silencio desde aquel entonces. Sin embargo, ahora ese silencio se ha roto. Unos pocos elegidos escuchan la llamada de los dioses y rememoran su poder. Este preludio se adecúa a los personajes que escuchan la llamada y responden a ella.

DIRIGIR ESTE PRELUDIO

Los personajes de este preludio pueden tener cualquier trasfondo. Quizá estén descubriendo a los dioses por primera vez o puede que sean firmes seguidores. Los personajes que obtengan la magia de los dioses no tendrán acceso a conjuros ni a rasgos de clase mágicos hasta que finalice el encuentro, ya que este preludio describe un encuentro con su deidad. Los personajes que no sientan ningún interés especial en servir a un dios pueden participar en el preludio "Escamas de guerra" en lugar de este.

El preludio se desarrolla en una situación quimérica, como si se tratara de un sueño en el que los personajes pueden seguir una llamada divina para descubrir los objetivos de su deidad y convertirse en elegidos. Puedes alterar cualquier elemento de este preludio para que concierte mejor con las virtudes e identidades de cada dios.

Antes de empezar, asegúrate de que todos los jugadores involucrados han elegido dioses para sus personajes. Las deidades de Krynn y sus provincias aparecen en la introducción de este libro.

VISIONES DIVINAS

Este preludio se centra en personajes que llevan un tiempo experimentando una visión que vuelve a su mente en momentos de gran confusión o duda. La visión

podría ser algo que ocurra desde hace poco o que lleven viviendo mucho tiempo, posiblemente desde la niñez.

El texto para leer en alto que aparece a continuación describe esta visión. Puedes añadir detalles que concuerden con la deidad de cada personaje. Por ejemplo, un personaje que adora a Sirrion podría encontrar el bosque circundante en llamas, mientras que un personaje que haya sentido la llamada de Paladine podría presenciar cómo los ojos del soldado caído se convierten en charcos plateados.

Lee o parafrasea el siguiente texto para describir la visión que experimentan los personajes:

Te hallas en el centro del claro de un bosque. Al otro lado de unos matorrales resuena el choque del acero. Cuando miras a tu alrededor, te das cuenta de que el suelo está cubierto de montones de cadáveres. Uno de los caídos se aferra a algo que lleva en el pecho. No tienes claro lo que es, pero sientes la necesidad de acercar una mano y hacerte con ello. Antes de lograrlo, el objeto brilla y emite un intenso destello.

Los personajes se despiertan tras experimentar la visión y no perciben nada fuera de lo normal. Se dan cuenta de que el objeto que aparecía en la visión era un amuleto. El amuleto luce un diseño que quizá no reconozcan, pero se trata del símbolo del dios que el jugador ha elegido durante la creación de su personaje. El sonido de la batalla no significa nada en especial para los personajes, pero parece una señal de mal augurio.

PERDIDAS Y ENCONTRADAS

Antes de la visión, los personajes iban de camino a Vogler y se habían detenido para acampar y descansar cerca de un camino forestal. Tras experimentar la visión, los personajes se despiertan y descubren que han saqueado su campamento y faltan algunas de sus pertenencias. Los personajes son las únicas criaturas que hay en el campamento; a simple vista no se percibe a nadie que pudiera haber viajado con ellos.

Si los personajes examinan los alrededores, descubrirán un rastro de comida, ropa y baratijas que conduce a los matorrales. A unos metros de distancia, encontrarán sus pertenencias tiradas en medio del bosque. No falta nada ni tampoco han sufrido daños. No hay ningún indicio de lo que sea que ha traído hasta aquí las posesiones de los personajes.

SÍMBOLO Y TEMPLO MISTERIOSOS

Entre sus posesiones, los personajes encuentran un objeto que se parece mucho al amuleto de sus visiones. Como en la visión, los personajes podrían sentirse atraídos por el objeto de una forma inexplicable. Si los personajes tienen distintos dioses, cada uno encontrará un símbolo sagrado de la deidad elegida. En cuanto un personaje toque el amuleto, emitirá una ráfaga de energía divina que provocará que el amuleto se les esfume de entre las manos. La ráfaga arrasará la vegetación

de alrededor y creará un claro antinatural similar al de las visiones de los personajes. La desaparición de las plantas también revelará unas ruinas descuidadas en las proximidades:

Una estructura de piedra desmoronada yace entre la maleza. El tronco de un árbol inmenso ha perforado el techo, pero las paredes están prácticamente intactas. Un gran marco sin puerta conduce al interior.

Los personajes que no se acerquen a las ruinas sentirán una atracción sobrenatural hacia el lugar, como si una voz que les resultara familiar les llamara. Cuando los personajes se aproximen a la puerta, oirán voces distantes al otro lado.

Lee el siguiente texto cuando los personajes entren en las ruinas:

El árbol que se veía en el exterior atraviesa el suelo de mármol de las ruinas y se eleva a través del techo derrumbado. A su alrededor, una serie de estatuas destrozadas cubren lo que queda de las paredes dentro de hornacinas medio desmoronadas.

Las estatuas fueron representaciones magníficas de varias deidades de Krynn, pero la mayoría de ellas están destrozadas. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12, podrá identificar todas las estatuas que consideres adecuado. Reconocerá de inmediato la estatua del dios cuyo símbolo acaba de encontrar.

MANIFESTACIÓN DIVINA

Poco después de que los personajes entren en la sala, un leve brillo comienza a emanar de la estatua del dios cuyo símbolo se acaba de descubrir. El brillo envuelve la estatua en ruinas y recrea de una forma espectral el aspecto que la estatua tuvo en el pasado. En función de su naturaleza, el símbolo sagrado podría estar representado también en la estatua o cerca de ella; por ejemplo, quizá lo sujete o lo lleve puesto. Si los personajes tienen dioses diferentes, esto ocurrirá en varias estatuas.

En cuanto un personaje se acerque a la estatua de su deidad, escuchará la voz de esta en sus pensamientos. El dios invitará al personaje a tomar el símbolo sagrado y convertirse en su heraldo en el mundo. Usa los detalles de las deidades de Krynn que aparecen en la introducción para interpretar a la deidad. El dios quiere que el personaje transmita su poder y su mensaje divino al mundo ahora que Krynn lo necesita más que nunca. No entrará en detalles sobre el motivo por el que ha elegido al personaje o por qué se manifiesta en este momento. La breve conversación permite a los personajes conocer todo lo que estimes necesario sobre sus dioses. Al concluir, los personajes dispondrán de sus conjuros otorgados por los dioses y sus rasgos de clase divinos.

KIRI-JOLITH, DIOS DE LA GUERRA, ES UNA DE LAS MUCHAS DEIDADES QUE BUSCAN SEGUIDORES QUE LLEVEN SU FE DE NUEVO A KRYNN.



CONCLUSIÓN

En cuanto los personajes abandonen el templo y lo pierdan de vista, la estructura desaparecerá.

Los personajes no encuentran ningún rastro de nada que haya perturbado el orden en su campamento. Si viajaban con alguien más, sus compañeros los estarán esperando cuando regresen. Los viajeros que los acompañan no se han percatado de que los personajes abandonaron el campamento y no recuerdan que haya sucedido nada extraño.

Cualquier intento de regresar al templo en ruinas será en vano, como si nunca hubiese estado allí.



UNOS DRACONIANOS ESPÍAN A
LOS DESPREVENIDOS ALDEANOS
DE VOGLER.

CUANDO ARDE EL HOGAR

AL BORDE DE LA PROVINCIA SOLÁMNICA DE Trasterra se encuentra el tranquilo pueblo pesquero de Vogler. Hogar de humanos, kenders y enanos de las colinas, Vogler es la última parada en la senda hacia la nada. Al norte del pueblo, los bosques dispersos y los arroyos sombríos dan paso a los páramos mortales conocidos como los Eriales del Septentrión. Al otro lado del río Vingaard, hacia el sur, se extiende una tierra de leyendas siniestras y de oportunidades: la provincia de Foscaterra, cuyo cercano puerto de Kalamán atrae a comerciantes de tierras olvidadas hace mucho tiempo. La gente de Vogler apenas sabe acerca del mal que se está gestando en el mundo. El día que llegan los personajes, a los lugareños les preocupan dos cosas: inaugurar el Festival del Martín Pescador y enterrar a un héroe local.

Antes de dirigir este capítulo, procura que cada personaje tenga una razón para asistir al funeral de Ispín Verdescudo y haya vivido un suceso profético durante su viaje a Vogler, como se detalla en el capítulo 2.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Los acontecimientos de este capítulo se dividen en dos partes. Primero, los personajes conocen el pintoresco pueblo de Vogler durante su Festival del Martín Pescador anual, donde conocen a muchos de los lugareños. Familiarízate con la sección “Vademécum de Vogler” de este capítulo, que presenta muchas de las personas y lugares del pueblo.

En la segunda parte del capítulo, la guerra llega a Vogler. Los personajes deben sobrevivir a la traición de una compañía de mercenarios y, en última instancia, ayudar a la gente del pueblo a huir de una invasión del ejército de los dragones rojos.

AVANCE DE PERSONAJES

En este capítulo, la subida de nivel se gestiona de la siguiente forma:

- Los personajes comienzan este capítulo a nivel 2, tras haber subido un nivel después de los sucesos del capítulo 2.
- Suben al nivel 3 después de la batalla de la Colina Alta.
- Suben al nivel 4 al final del capítulo, tras la evacuación de Vogler.

LLEGADA A VOGLER

Los personajes llegan el día del funeral de Ispin Verdescudo, que tendrá lugar por la noche. Lee o parafrasea el siguiente texto cuando quieras comenzar la aventura:

El pueblo pesquero de Vogler se asienta en una lengua de tierra que da al río Vingaard. La localidad está rodeada de cerros arbolados y el único camino desde el norte pasa al lado de los restos cubiertos de hiedra de una fortaleza de piedra. Los modestos edificios de madera del pueblo se apiñan en torno a una pintoresca plaza central y a lo largo de la orilla del río.

En el río destaca un puente de piedra incompleto de magnífica factura, fuera de lugar y de época. Data claramente de antes del Cataclismo y eclipsa a los actuales en tamaño y solidez. El puente cruza menos de la mitad del río antes de dar paso a una serie de cuerdas y balsas atadas para el transporte de pasajeros.

En el río, decenas de pequeñas embarcaciones navegan por las aguas lentas y turbias para que los pescadores de Vogler puedan ejercer su oficio.

Los personajes pueden explorar Vogler como les plazca. Por su cuenta o en grupos pequeños pueden ver el mercado, observar cómo los aldeanos se preparan para el Festival del Martín Pescador o encontrar las habitaciones que les esperan en el Cangrejo de Latón (como indicaban las invitaciones).

Usa la sección “Vademécum de Vogler” para ayudar a los personajes a familiarizarse con el pueblo. Cuando terminen de explorarlo, deberían reunirse en el Cangrejo de Latón para el funeral. A partir de este punto, pasa a la sección “La última despedida”.

VADEMÉCUM DE VOGLER

El pueblo solámnico de Vogler se halla al borde de un puente parcialmente construido sobre el río Vingaard. Pescadores, madereros, cazadores y granjeros conviven en paz; solo los bandidos o los depredadores de los Eriales del Septentrión les interrumpen de tanto en tanto. Además de una milicia voluntaria mantenida por la alcaldesa, Raven Uth Vogler, el pueblo en teoría está bajo la protección de Maelgoth, la capital de Trasterra. Esta protección se manifiesta en una Caballero de Solamnia jubilada, Becklin Uth Viharin, destinada en la fortaleza de Muroesquina, que está en ruinas y es más un monumento histórico que una verdadera fortificación.

EL FESTIVAL DEL MARTÍN PESCADOR

La visita de los personajes a Vogler coincide con el inicio del Festival del Martín Pescador, una celebración anual que conmemora la victoria de Solamnia sobre las fuerzas de Istar durante un enfrentamiento que tuvo lugar cerca del pueblo hace siglos. El festival debe su nombre al símbolo de los Caballeros de Solamnia, que es además un pájaro de buen agüero para los pescadores de Vogler. Los festejos culminan con la recreación de los lugareños de la batalla de la Colina Alta, un enfrentamiento entre soldados istarianos y solámnicos.

LUGARES DE VOGLER

Mientras se encuentren en Vogler, los personajes pueden visitar cualquier lugar de esta sección. Estos lugares aparecen en el mapa 3.1.

CAMPAMENTO DE MERCENARIOS

En el camino del norte de Vogler, un kilómetro y medio más allá de la Colina Alta, se encuentra un campamento de mercenarios. Los soldados, que forman parte del denominado Regimiento Acorazado, están bajo el mando de la capitana Ridomir “Garrote” Ironsmile (presentada en la sección “La última despedida”). Garrote es amiga del difunto Ispin Verdescudo y de muchos otros en el pueblo, y condujo a su compañía a Vogler hace una semana para asistir al funeral. Ha pedido a su banda que haga la recreación anual de la batalla de la Colina Alta en un intento de levantar el ánimo del pueblo después de su pérdida.

Durante el día, Garrote permanece en el campamento con sus lugartenientes, el semiogro Gragonis y el humano Jeyev Veldrews, junto con varias decenas de mercenarios. Los soldados pasan la mayor parte del día haciendo prácticas de combate. Por la noche están a su aire, descansando y jugando a los dados. Garrote les ha dado órdenes estrictas de no interferir con los lugareños.

CASA DE LA ALCALDESA

La campechana alcaldesa de Vogler, Raven Uth Vogler (**batidora** humana neutral buena), vive en una casa de dos pisos en la plaza del pueblo. Raven, de unos treinta años, es una líder práctica y empática que creció junto al río. Tiene un par de habitaciones de invitados decoradas prolijamente con peces disecados, donde suele alojar a los aldeanos que atraviesan momentos difíciles.

CASA WESTIDE

La vivienda en forma de herradura conocida como Casa Westide es solo un poco más grande que las demás del pueblo, pero su dueño habla de ella como si de una opulenta mansión de campo se tratase. Aquí viven lord Bakarís Uth Estide (**noble** humano neutral malvado; se describe en el capítulo 4) y su hijo, Bakarís el Joven (presentado en la sección “El impertinente” más adelante en este capítulo). Lord Bakarís es un noble solámnico que afirma estar viviendo en el exilio después de que unos asaltantes incendiaran la casa de su familia en Estwilde. En realidad, lord Bakarís y su hijo fueron expulsados de la región y buscaron el anonimato en



MAPA 3.1: VOGLER

Vogler. Llevan más de un año en el pueblo, despilfarrando su riqueza y tratando a la gente de Vogler como pueblerinos atrasados.

COLINA ALTA

La Colina Alta se encuentra a un kilómetro y medio al norte de Vogler. Hace siglos, las fuerzas solámnicas e istarianas se enfrentaron aquí, y cuenta la leyenda que los espíritus de los caballeros caídos rondan por la colina y velan por el pueblo. Cada año, la recreación de la batalla en el Festival del Martín Pescador rememora la historia del pueblo y honra simbólicamente a los espíritus que aún permanecen en el campo de batalla.

EL CANGREJO DE LATÓN

El Cangrejo de Latón es una modesta posada de un solo piso en el muelle del pueblo, con un exterior que se parece vagamente a dicho crustáceo. Su propietaria, una ergothiana llamada Yalme (**plebeya** humana neutral buena), tiene una extraña afición por los narradores torpes y los músicos ineptos. Una pared de la sala común circular presenta un mural desdibujado de dos enormes cangrejos enzarzados en combate con incrustaciones de latón. El origen del mural se ha olvidado con el paso del tiempo, pero si se le pregunta, Yalme dice que les ha puesto nombre a los cangrejos: Cuquín y Chris Crustáceo. De la sala común parten cuatro pasillos cortos, cada cual lleno de habitaciones para alquilar.

FORTALEZA DE MUROESPINA

Las ruinas de una antigua fortaleza solámnica se alzan sobre una elevación rocosa en el borde occidental del pueblo. La caballero Becklin Uth Viharin (presentada en la sección “La última despedida”) es la guardiana que cuida de la fortaleza. La torre de tres pisos de la fortaleza está rodeada de muros parcialmente derrumbados. La planta baja de la torre alberga una pequeña biblioteca y una colección de reliquias locales: más de cuarenta herramientas y armaduras oxidadas. En el primer piso está el cuarto del escudero de Becklin, Darrett Highwater (presentado en la sección “Regalo de despedida” más adelante en este capítulo). La austera habitación de Becklin se encuentra en el piso superior; desde allí, una escalera conduce al techo almenado de la fortaleza.

Than, le gnome manitas de Vogler, construyó un elaborado artilugio parecido a una catapulta en el techo de la fortaleza. Amigue de Becklin y Darrett, Than se pasa a veces para ajustar la máquina, que se trata de una gnomolanzadera (descrita en el apéndice A). Aunque parece un arma de guerra, el artilugio es un modo de transporte rápido inventado por los gnomos del monte Noimporta. Becklin tolera la gnomolanzadera (y el ruido que hace Than por las mañanas con sus retoques) porque considera que la pseudocatapulta es un elemento disuasorio contra los ataques.

UNA CÁLIDA BIENVENIDA

El pueblo de Vogler acoge a visitantes bienintencionados de muy diversa índole. Cuando los personajes exploren el pueblo, pon de relieve su encanto pintoresco y sus hospitalarios lugareños.

Los personajes deberían empezar a sentir que Vogler es como un segundo hogar, y los aldeanos podrían incluso ser como una familia para ellos. Al final del capítulo, cuando Vogler sufra un desastre, a los personajes debería dolerles la destrucción del pueblo. Querrán salvar a los aldeanos y ayudar a sus amigos a rehacer su vida.

LA PECERA

Después de un largo día en el río, muchos de los pescadores de Vogler se reúnen en La Pecera para contar historias, tomar un trago y disfrutar de pasteles de pescado al horno. La taberna, pequeña pero bien cuidada, es conocida por sus sabrosos platos horneados más que por su cerveza flojucha. El propietario de La Pecera es el anciano Elthar (**plebeyo** humano neutral bueno), a quien la mayoría de los lugareños llaman Tío.

MERCADO

Frente al concurrido muelle de Vogler se extiende el mercado del pueblo. En sus numerosos puestos se vende pescado fresco del río, material de pesca, artesanía, productos de las granjas locales y todo tipo de objetos para el día a día. Un puesto destacable es el de Froswin (**plebeya** kender caótica buena), que diseña y vende intrincadas marionetas de espinas de pescado con forma de animales y serpientes marinas.

MUELLE

Cada amanecer y atardecer, el muelle se llena de pescadores locales que salen con las redes vacías y vuelven con las capturas del día. Al término del embarcadero más al sur hay un poste de madera de siglos de antigüedad con una talla desdibujada de un pájaro con un pez en la boca. Muchos lugareños la frotan por la mañana para que les dé suerte al pescar. Un clérigo de Habbakuk o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12 reconocerá que la talla es un fénix, un símbolo del dios Habbakuk, deidad del mar y los animales.

OFICINA DEL DUEÑO DEL MUELLE

El dueño del muelle, Umpton Lanth (**guardia** humano legal neutral), se despierta antes que el resto de pescadores de Vogler para inspeccionar los botes atracados e imponer multas a los que están en mal estado. Los pescadores y comerciantes que quieran usar el muelle deben registrarse en la sofocante oficina de Umpton, que tiene dos pisos y da al mercado. Suele estar a cargo del hijo de Umpton, Nesau (**plebeyo** humano caótico neutral), quien, para consternación del padre, no duda en perdonar las multas y las tarifas de atraque cuando este no está, lo que lo hace bastante popular en el pueblo.

PASO DE VOGLER

Al sur de Vogler, un puente de piedra incompleto comienza a cruzar el río Vingaard. Construido a medias antes del Cataclismo con técnicas olvidadas en las eras posteriores, el puente parece un muelle venido a menos: los restos de una gloria prometida. Un sistema de transporte simple con cuerdas y cabrestantes acompaña los soportes del puente y se conecta con unos postes de la orilla opuesta. Las balsas y esquifes sencillos permiten que los viajeros e incluso los carros pequeños crucen el río. El proceso es seguro pero lento: una balsa tarda aproximadamente 10 minutos en cruzar el ancho río. Los viajeros pueden usar el paso por su cuenta o contratar a un balseiro por 1 pp para que les ayude.

PLAZA DEL PUEBLO

Las casas y las tiendas de Vogler se agrupan alrededor de una zona de césped a la sombra de un árbol ancestral. Esta zona verde está rodeada por un camino de tierra que se ramifica en calles hacia el norte que salen del pueblo, otras hacia el sur que desembocan en la balsadera que cruza el Vingaard y unas últimas que se adentran en el pueblo. La plaza hace las veces de espacio público, punto de encuentro y lugar para festejos. De un poste alto que hay cerca de la casa de la alcaldesa cuelga una campana de hierro. En momentos de necesidad, cualquiera que toque la campana con fuerza convoca a la alcaldesa y a 2d12 milicianos voluntarios (**guardias**), que llegan al cabo de unos 5 minutos. La milicia local está compuesta en gran parte por granjeros y pescadores jubilados que defienden el pueblo con más ganas que destreza. Aun así, todos se toman muy en serio el tañido de la campana.

PUERTA DEL RÍO

Para entrar a Vogler desde el norte se pasa por la llamada puerta del río, que no está vigilada: se trata de un arco de madera de 4,5 m de alto con una talla de dos peces saltando. A lo largo de los años, los lugareños han ido grabando oraciones por una pesca abundante en sus escamas, del tamaño de monedas. El arco se compone de dos grandes puertas de madera que no se han cerrado en años y están incrustadas en la tierra.

LA ÚLTIMA DESPEDIDA

Cuando los personajes se hayan reagrupado y explorado Vogler a su gusto, será hora de acudir al Cangrejo de Latón para el funeral de Ispin Verdescudo. Becklin Uth Viharin, que envió las invitaciones a los personajes, se pone al día con ellos antes del funeral.

CONOCER A BECKLIN

Es difícil pasar por alto a Becklin, ya que lleva una armadura de placas completa y el casco con cuernos de los Caballeros de Solamnia. Aunque es la primera vez que ve a los personajes, reconoce a uno o más de ellos por las descripciones de Ispin. Becklin se presenta, les da el pésame y se ofrece a acompañarlos al Cangrejo de Latón si aún no están allí. Les explica que el acto será un homenaje a la vida de Ispin en el que se animará a la gente a compartir historias exageradas sobre el caballero, como los relatos descabellados que solía contar él.

BECKLIN UTH VIHARIN

Becklin Uth Viharin (**caballero** humana legal buena) es una Caballero de Solamnia de la Orden de la Corona que, en sus primeros años, vivió aventuras con Ispin Verdescudo y Garrote Ironsmile. Durante la última década ha sido la castellana de la fortaleza de Muroespina, en Vogler. Esta destinación, una orden oficial de sus superiores, le ofreció además un lugar en el que disfrutar de una jubilación tranquila. Aun así, Becklin se toma su cometido muy en serio y procura conservar sus habilidades y equipo sin dejar de estar ojo avizor ante posibles peligros. En su tiempo libre, que es mucho, se entrega a su pasión por estudiar el pasado y excava las ruinas de la fortaleza.

La gente de a pie de la región normalmente no tiene en alta estima a los Caballeros de Solamnia, pues la mayoría cree que contribuyeron a causar el Cataclismo o, al menos, no lo evitaron. Sin embargo, la gente de Vogler acepta a Becklin, ya que su habilidad con las armas ha mantenido el pueblo a salvo de bandidos y bestias peligrosas durante años.

Rasgo de personalidad. “¿Sabías que Vogler era una isla antes del Cataclismo? ¡Te lo voy a contar!”

Ideal. “Si ahondamos en el pasado podemos aprender mucho de él”.

Vínculo. “Mi honor era mi vida. Sigue siendo importante, pero ningún código considera el desafío de vivir”.

Defecto. “Romantizo el pasado. Antes las personas podían volverse legendarias”.


DESPEDIRSE DE UN AMIGO

El funeral tiene lugar al anochecer en la tarima y el embarcadero que hay en la parte trasera del Cangrejo de Latón. Becklin anima a los personajes a quedarse cerca del embarcadero, mientras muchos lugareños de luto en pequeñas embarcaciones de pesca se congregan en las aguas cercanas. Para comenzar el funeral, Becklin sube a la tarima junto a un bote sencillo, dentro del cual reposa el cuerpo de Ispin Verdescudo. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Los allegados de Ispin Verdescudo se reúnen en el embarcadero frente al río Vingaard. Allí, el cuerpo de Ispin, envuelto en un sudario, reposa en un pequeño bote. Un músico toca una canción suave mientras la caballero Becklin Uth Viharin avanza con su ornamentada armadura solámnica. Sonríe cálidamente a los reunidos y proyecta claramente la voz por encima del agua.

BECKLIN UTH VIHARIN





GARROTE IRONSMILE Y BECKLIN UTH
VIHARIN SE DESPIDEN DE SU AMIGO
ISPIN VERDESCUDO.

“Ispin era un amigo para todos vosotros y no había nadie como él. Antes de morir me dijo lo siguiente: ‘Que haya cuentos, y no lágrimas, para un viejo sinvergüenza como yo. Procura que todos conozcan mis historias cuando me lance a la mayor aventura que hay’”.

Becklin asiente y los aldeanos llevan el bote con el cuerpo de Ispin hasta el borde del embarcadero, donde ella y Garrote lo bajan al agua. “Hagamos eso”, prosigue Becklin mientras la diminuta embarcación se adentra en el río Vingaard. “En la víspera del Festival del Martín Pescador, celebramos tu vida, Ispin. Buen viaje, amigo. Hasta que volvamos a vernos”.

Después, el bote que lleva el cuerpo de Ispin avanza río abajo y finalmente se pierde de vista. Tras un momento de silencio, Becklin invita a todos los reunidos al Cangrejo de Latón para una recepción en la que podrán poner en común historias sobre el difunto.

HISTORIAS RECORDADAS

La recepción del funeral, pese a ser sencilla, está abarrotada. Yalme, la propietaria del Cangrejo de Latón, ofrece pan, queso y cerveza local a las decenas de asistentes. Prácticamente todos los habitantes del pueblo hacen acto de presencia en la recepción y los personajes podrán encontrarse y hablar con cualquiera que ya hayan conocido en el pueblo.

Poco después de que comience la recepción, Becklin llama la atención del personal y comparte una de las historias favoritas de Ispin: la vez que el artillero superior segundo del monte Noimporta lanzó a su comadreja mascota desde el enclave de los gnomos hasta la isla de Sancrist y luego contrató a Ispin para recuperar a la criatura, o, al menos, para que diera cuenta de su trayectoria. Becklin cuenta otras historias simpáticas sobre Ispin y luego invita a los asistentes a poner en común otros relatos que les hubiera contado el caballero.

Los personajes están invitados a participar en esta narración de anécdotas. Pueden improvisar sus propias historias sobre Ispin, basándose en lo que saben sobre su relación con el aventurero (como se determina en el capítulo 2). La multitud asiente con casi cualquier historia que cuente un personaje, sin importar que sea la primera o la enésima vez que la escucha. Si un jugador o tú queréis un inicio para contar una historia, tira en la tabla “Historias de Ispin” o elige una opción de ella. Otorga inspiración a los personajes que cuenten una historia particularmente creativa o conmovedora.

HISTORIAS DE ISPIN

d6 Historia

- 1 Durante tres días, un trirreme tripulado por piratas minotauros había perseguido el barco de Ispin a través del Mar Sangriento de Istar, hasta que...
- 2 Una vez, Ispin pasó la noche en un nido de roc en lo alto de las montañas Vingaard, pero cuando salió el sol...
- 3 El señor de Palanthas ordenó arrestar a Ispin por haber afeitado a sus caniches solámnicos gemelos, pero el aventurero se salió con la suya diciendo que...
- 4 Tras pasar una semana en las mazmorras de Kayolin, la nación de los enanos de las montañas, Ispin se ganó su liberación prometiendo que...
- 5 Una noche, Ispin compartió hoguera con un anciano confuso que desapareció antes del amanecer y al que jamás vio de nuevo. Nunca olvidó el extraño consejo que le dio el viajero...
- 6 Una vez, Ispin salvó a un pueblo entero usando su escudo para...

EL IMPERTINENTE

Después de que uno o dos personajes u otras personas hayan contado historias, un lugareño elegantemente vestido llamado Bakaris el Joven bosteza de forma exagerada. Si no le dicen nada, al final acaba espetando “¡esa la hemos oído mil veces!” o “¡la cuentas peor que él!”. A Bakaris le dan igual la muerte de Ispin y el luto de los lugareños: solo ha venido por la cerveza gratis, que según él es la peor que ha probado en su vida. Los asistentes refunfuñan, pero nadie reprende al joven impertinente.

Perfilar a Bakaris. Usa esta interacción para perfilar a Bakaris el Joven como un canalla cobarde. Su padre y él son los pesados del pueblo y volverán a oponerse a los personajes más adelante en la aventura. Este encuentro con Bakaris no debería tener un desenlace violento, pero conviene que sirva para que el joven les dé una mala impresión.

Reprender al impertinente. Un personaje que dé un toque de atención a Bakaris el Joven puede convencerlo de que se calle si hace una buena interpretación o si supera una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 12. Después de la confrontación, Bakaris el Joven se burla y se queja de que en Vogler nadie sabe encajar una broma, y luego se va por su propia voluntad.

BAKARIS “EL JOVEN” UTH ESTIDE

Bakaris (**noble humano neutral malvado**) tiene el mismo nombre que su padre, su abuelo y muchos otros antepasados durante generaciones y generaciones. Bakaris otorga un valor desmesurado a una buena apariencia, a la ropa de moda y a la forma física, pero es más conocido por su arrogancia, mezquindad y mal genio. No le importa nada el apellido de su familia, pero

se subordina a su padre, en parte por un hábito ininterrumpido desde la infancia y en parte porque todos sus privilegios dependen de la riqueza de su progenitor. Bakaris también tiene una vena violenta. Cuando vivía en Estwilde asesinó al hijo de un líder local durante un duelo y tuvo que huir a Vogler con su padre para escapar de las consecuencias. Bakaris se enorgullece en secreto de ese asesinato y fantasea con hacerse respetar algún día mediante el filo de su espada. Odia que lo llamen “el Joven”, un apelativo que su padre sí fomenta.

Rasgo de personalidad. “Soy mejor que tú en todo: sangre, apariencia y destreza”.

Ideal. “Obligaré al mundo a reconocer lo grande que soy”.

Vínculo. “Ya he perdido demasiado tiempo y tengo una deuda conmigo mismo: reclamar lo que merezco”.

Defecto. “Lo que no pueda conseguir con mi aspecto lo conseguiré con mi espada”.

CONOCER A GARROTE

Durante la recepción del funeral, Ridomir “Garrote” Ironsmile se presenta jovialmente a los personajes como una vieja amiga de Ispin Verdescudo y líder del Regimiento Acorazado (los mercenarios que están acampados en las afueras de Vogler). Garrote pregunta a los personajes cómo conocieron a Ispin y de dónde vienen. Habla abiertamente sobre sí misma y sus planes de participar en la recreación de la batalla de la Colina Alta del día siguiente. Garrote no tiene otra motivación más que charlar con los invitados de fuera del pueblo, ya



BAKARIS EL JOVEN

que probablemente tengan más en común con ella que los pescadores locales. No muy tarde, Garrote se marcha con el pretexto de ver cómo está su compañía en el campamento de mercenarios (descrito en la sección “Vademécum de Vogler”).

RIDOMIR “GARROTE” IRONSMILE

Garrote Ironsmile (**veterana** enana de las colinas neutral) proviene de la nación enana de Kayolin, al sur de Solamnia. Durante la mayor parte de su vida vivió aventuras con Becklin e Ispin en las cuales se ganó el apodo de Garrote. Ahora dirige su propia compañía de mercenarios, conocida como el Regimiento Acorazado. Aunque pequeña, la compañía se ha labrado la reputación de vencer las adversidades, gracias en gran parte a su hábil liderazgo. Aparte de llevar luchando toda la vida, a la enana de mediana edad se le da bien jugar a las cartas. También le tiene cariño a Vogler, donde, según ella, se preparan los mejores pasteles de pescado de Solamnia.

Rasgo de personalidad. “La persona que habla más alto suele ganar la discusión”.

Ideal. “Me gustan los planes bien pensados, pero los bien ejecutados son sublimes”.

Vínculo. “El dinero motiva, pero las causas justas inspiran”.

Defecto. “A veces me cuesta abandonar la comodidad de las posadas y tabernas”.

LA ASISTENTE MISTERIOSA

Una invitada particularmente sombría, una elfa silvanesti de piel azul llamada Leedara, se mantiene al margen de la recepción. En el pueblo solo saben su nombre, que llegó un día antes que los personajes y que dice ser una artista que conocía a Ispin. Si los personajes se acercan a Leedara, esta será cortés pero distante y responderá con evasivas a cómo conoció a Ispin. Sin embargo, se compadece de los personajes y afirma que ha perdido a muchos seres queridos en su larga vida. Un personaje puede convencer a Leedara para que actúe si supera una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 16, en cuyo caso canta en elfo una canción silvanesti de una belleza desgarradora. Poco después, Leedara abandona la recepción y se retira a su habitación en la posada.

Más adelante, Leedara desempeñará un papel en la aventura (consulta los capítulos 4 y 7). Usa esta escena para presentar a este personaje misterioso, pero no reveles sus motivaciones, que se detallan a continuación.

LEEDARA

Leedara murió durante el Cataclismo hace más de trescientos años. Antaño era una sacerdotisa élfica y fue testigo de cómo su compañera, la también sacerdotisa Isolde, se vio envuelta en el sombrío destino del malvado Caballero de Solamnia lord Loren Soth (presentado en el capítulo 4). Cuando Soth fracasó en su misión divina de evitar el Cataclismo, la maldición que se le impuso

fue vivir como un caballero de la muerte durante toda la eternidad. Como parte de la maldición, Leedara y varias de sus compañeras regresaron como espíritus inmortales que se dedican a evitar que Soth encuentre la paz.

Leedara lleva siglos atormentando a lord Soth en su castillo maldito, el alcázar de Dargaard, recordándole sin cesar sus fracasos y pérdidas. Ahora que la Reina de los Dragones ha convocado a Soth, Leedara se afana en obstaculizar como pueda al caballero de la muerte. Ha seguido el rastro de Soth hasta esta zona y está en Vogler para buscar formas de enfrentarse sutilmente a él.

Leedara es de alineamiento neutral y normalmente aparece como una elfa silvanesti viva. Tiene el perfil de un **fantasma** con la siguiente acción:

Cambiar de forma. Leedara adopta mágicamente la apariencia que tenía en vida y su tipo de criatura cambia a humanoide, pero conserva su perfil. Esta transformación termina si los puntos de golpe de Leedara se reducen a 0 o si usa una acción para ponerle fin.

DESPUÉS DEL FUNERAL

Después de que los personajes que quieran hayan contado una historia o socializado con los lugareños, la recepción termina. Antes de que los personajes se vayan, Becklin se les acerca, les da las gracias por venir y les dice que Ispin les ha dejado una cosa. No les dice qué es, pero les pide que la visiten en la fortaleza de Muroespina la mañana siguiente.

REGALO DE DESPEDIDA

La mañana después del funeral de Ispin, los personajes pueden aceptar la invitación de Becklin e ir a la fortaleza. Tienen tiempo de sobra para visitarla por la mañana, ya que los festejos del Festival del Martín Pescador no comienzan hasta el mediodía.

CONOCER A DARRETT

Cuando los personajes atraviesan el pueblo para ir a la fortaleza de Muroespina, se encuentran por el camino con Darrett Highwater, el escudero de Becklin. Lee o parafrasea el siguiente texto:

El ambiente festivo inunda el pueblo esta mañana mientras los lugareños instalan puestos y cuelgan adornos. Más adelante, el camino a la fortaleza de Muroespina asciende por una colina baja hacia una construcción antigua a la que la niebla matutina confiere un aspecto fantasmal.

“Buenos días, amigos de Becklin”, exclama una voz alegre. “Qué bien que nos hayamos encontrado”. De la puerta de una tienda sale un joven de no más de veinte años. Lleva una espada en la cintura y un saco de tela en el brazo. “Soy Darrett, alumno de Becklin. Espero que no hayáis desayunado ya”.

Darrett Highwater es el alumno de Becklin, aunque esta se refiere a él en privado como su escudero. Por mucho que Darrett respete a Becklin y espere convertirse algún día en un verdadero Caballero de Solamnia, sabe que la gente de Vogler desaprueba de los caballeros y tildaría sus aspiraciones de fantasías ingenuas.

Becklin le ha pedido a Darrett que vaya a La Pecera a buscar pasteles horneados para ellos dos y sus invitados. El joven invita a los personajes a que le acompañen durante el recado. Darrett apenas tiene oportunidad de hablar con viajeros y se muere de ganas de hacerlo, pero no insiste si los personajes quieren ir directamente a la fortaleza de Muroespina.

Si los personajes acompañan a Darrett durante el paseo corto, les cuenta que creció en Vogler. Entretiene a los personajes haciéndoles preguntas sobre ellos mismos, sus viajes, sus armas y cualquier otra cosa sobre el mundo más allá de Vogler. Lo sabe todo sobre el Festival del Martín Pescador y comparte la siguiente información:

- El festival anual celebra la victoria de un Caballero de Solamnia, lord Decater Vogler, sobre las fuerzas del Imperio de Istar. La batalla tuvo lugar hace cientos de años, mucho antes del Cataclismo, y fue el origen del pueblo.
- Los festejos de hoy incluyen música, comida y juegos ligados a la fundación del pueblo.
- Los mercenarios del Regimiento Acorazado, la banda de Garrote Ironsmile, están entrenando a la pequeña milicia de Vogler. También participarán por la tarde en una recreación de la batalla de la Colina Alta.

Después de hacer una parada en La Pecera y comprar pasteles para todos, Darrett lleva a los personajes a la fortaleza de Muroespina.

Perfilar a Darrett. A lo largo de esta aventura, Darrett será un fiel amigo y aliado de los personajes. Es inteligente y servicial y está algo deslumbrado por los personajes, hasta el punto de que siempre tiene en mente lo que sea mejor para ellos. Representalo como alguien de confianza y con cualquier peculiaridad que le resulte entrañable a los jugadores. Perfila ahora a Darrett como alguien de fiar para que los personajes sepan que pueden confiar en él más adelante cuando la situación lo requiera.

DARRETT HIGHWATER

Darrett Highwater (**caballero** humano legal bueno) es un aspirante a caballero escrupuloso que sirve a Becklin Uth Viharin. Sus padres lo abandonaron en el pueblo hace más de una década, después de lo cual Darrett pasó años bajo la tutela de la comunidad antes de que Becklin lo tomara bajo su ala. Con los años, su buen corazón y su aptitud para el pensamiento estratégico convencieron a Becklin para entrenarlo con vistas a ser nombrado Caballero de Solamnia algún día. Darrett es culto y cortés, aunque a veces se sorprende hablando de formas que considera poco caballerescas, por lo cual se disculpa profusamente.



DARRETT HIGHWATER

Rasgo de personalidad. “A veces la mente me va tan rápido que no me expreso bien y a menudo me cuestiono a mí mismo”.

Ideal. “Mi honor es mi vida”.

Vínculo. “Como alumno de Becklin, trato de aprender todo lo que pueda de una heroína de su talla”.

Defecto. “Aunque entiendo la estrategia militar, no tengo experiencia al mando y me cuesta delegar”.

FORTALEZA DE MUROESPINA

Numerosas venas de hiedra de color bronce reptan por la antigua torre de piedra de tres pisos de la fortaleza de Muroespina, la estructura más alta de Vogler. En su techo almenado se halla un complejo dispositivo que se asemeja a una catapulta. Las ruinas de muros derrumbados y otras estructuras caídas rodean la fortaleza, y en medio de ellas se encuentran varios hoyos cuadrados poco profundos y sitios de excavación cubiertos.

Aunque ya no es una fortificación funcional, la fortaleza de Muroespina es todavía una estructura sólida y un emblema del pasado de Vogler. Cuando llegan los personajes, Becklin los recibe en la puerta con pantalones de montar y una camisa sencilla y les invita a pasar a su biblioteca del piso inferior.

Si Darrett está con los personajes, reparte los pasteles que compró para desayunar. Si no, llega poco después que los personajes y hace lo mismo. Becklin se pone a charlar sobre la fortaleza, las excavaciones que está realizando en el terreno y el artilugio del tejado. Todo ello se explica en la sección “Vademécum de Vogler”.

EL ESCUDO VERDE

Después del desayuno, Becklin se retira un momento a su habitación. Lee lo siguiente cuando vuelva:

Becklin vuelve a entrar en la biblioteca con una caja plana, de aproximadamente noventa centímetros de lado. La posa suavemente sobre una mesa y dice: “Ispin os ha legado esto, pero con una condición: como él no asistirá al Festival del Martín Pescador este año, quería que vosotros participaseis en su lugar. En concreto, esperaba que le remplazarais durante la recreación de la batalla de la Colina Alta. Cada año esperaba con ansia el momento de participar y morir de una manera aún más ridícula que el año anterior”.

Becklin sonríe recordando viejos recuerdos, abre la caja y revela un escudo verde redondo.

La caja contiene el escudo emblemático de Ispin, un escudo *+I* tallado en forma de hoja ancha nervada y pintado de verde musgo. Todos los personajes recuerdan haber escuchado la historia de cómo un unicornio le dio el escudo a Ispin en el lejano Bosque Oscuro. Nadie sabe si es verdad u otra de las invenciones de Ispin.

Becklin les da el escudo a los personajes solo si al menos uno de ellos acepta participar en la recreación de la batalla de la Colina Alta. La caballero deja que el grupo decida qué personaje se queda con el escudo o cómo lo comparten.

Si los personajes han sido simpáticos, Becklin charlará gustosamente un poco más antes de decirles que tiene que prepararse para el Festival del Martín Pescador. Darrett, entusiasmado, propone acompañar a los personajes al festival.

EL FESTIVAL DEL MARTÍN PESCADOR

Cuando los personajes regresan al pueblo después de visitar la fortaleza de Muroespina, el Festival del Martín Pescador está en pleno apogeo. Los lugareños, de buen humor, salen de sus hogares atraídos por las risas y la música alegre de la plaza. Los personajes llegan al centro del pueblo siguiendo a Darrett o al gentío justo a tiempo para escuchar a la alcaldesa Raven Uth Vogler dirigirse a la multitud:

La plaza del pueblo está engalanada con pancartas coloridas y adornos de papel con forma de martín pescador. Unos puestos temporales venden comida y artesanía colorida y, en el centro de la plaza, un árbol ancestral da sombra a los joviales asistentes mientras comen. En un escenario temporal, después de que una banda de músicos locales concluya una animada canción, la alcaldesa Raven Uth Vogler sube y toma la palabra.

“¡Bienvenidos, amigos!”, arranca la alcaldesa con los brazos en alto. “¡Bienvenidos al Festival del Martín Pescador!”.

La plaza estalla en vítores y aplausos. La alcaldesa esboza una amplia sonrisa. “Hoy es un día de jolgorio, pero también de reflexión. Todos estamos aquí gracias al coraje de los héroes que nos precedieron. Honremos a nuestros fundadores, a nuestra familia y a todos aquellos que no pueden estar aquí para celebrar hoy. ¡A disfrutar del festival, Vogler, con buen ánimo, buenos momentos y buenos amigos! ¡Y que los martines pescadores nos den buena suerte!”.

Una enérgica ronda de aplausos concluye la intervención de la alcaldesa. Con esto, el Festival del Martín Pescador queda oficialmente inaugurado.

La plaza de Vogler es el núcleo de los eventos del Festival del Martín Pescador. En ella, la gente del pueblo comparte comida y bebida mientras unos entusiastas músicos locales suben por turnos al escenario y animan a la multitud a bailar. En los distintos puestos de la plaza, los personajes pueden comprar diferentes pasteles de pescado, bebidas dulces y artesanía con forma de martín pescador por 3 pc cada uno.

FESTEJOS

Los eventos tradicionales del Festival del Martín Pescador conmemoran la fundación y la historia de Vogler. Los personajes pueden participar en la competición anual de pesca que inaugura la temporada, en la que el objetivo es capturar los peces más grandes durante un periodo determinado. Darrett y otros lugareños amistosos animan a los personajes a participar.

Los personajes también pueden festejar en la plaza del pueblo, ofrecerse como voluntarios para actuar en el escenario del festival o socializar con los lugareños. Cualquier aldeano de la sección “Vademécum de Vogler” podría interactuar con los personajes durante el festival.

Cuando quieras, pasa a la sección “La batalla de la Colina Alta”.

COMPETICIÓN DE PESCA

Poco a poco, el gentío se va desplazando de la plaza del pueblo al muelle. En él, la competición de pesca enfrenta a pescadores aficionados contra los mejores de la comunidad por ver quién captura los peces más grandes. A los personajes que acudan al muelle se les invita



LA GENTE DE VOGLER CELEBRA EL FESTIVAL DEL MARTÍN PESCADOR.

a participar en este evento tan popular. Si aceptan, les prestarán cañas de pescar y cebo. Al final de cada concurso de 30 minutos, los participantes se llevan trofeos bonitos pero sin valor; lo que de verdad está en juego es poder demostrar que eres mejor que los demás.

Si los personajes deciden participar, verán que en su grupo está una de los mejores pescadores de Vogler, la alcaldesa Raven, junto con otros lugareños. Lee la siguiente descripción cuando los personajes tengan preparados sus útiles de pesca y estén listos para comenzar:

Con una caña de pescar apoyada en el hombro, Raven se pone en posición como competidora y hace señas a otros participantes para que se coloquen como ella a lo largo del muelle. “¡Venga, a darle caña a la caña! A ver quién es el rey de los pescadores”, dice la alcaldesa mientras lanza el sedal al río Vingaard. La chanza provoca gruñidos complacidos y risas entre los competidores, que también lanzan el sedal.

Dirigir la competición. El concurso se divide en tres rondas de 10 minutos. Después de que un personaje pase 10 minutos pescando, tira en la tabla “Capturas” para determinar si un pez pica el anzuelo y ver la CD de la prueba de Sabiduría (Supervivencia) necesaria para atraparlo. Luego, el personaje realiza una prueba de Sabiduría (Supervivencia); capturará el pez si la supera

y lo perderá si la falla. Un personaje tendrá ventaja en esta prueba si trajo sus propios útiles de pesca al concurso en lugar de pedirlos prestados. Si un personaje falla esta prueba por 10 o más, es arrastrado al agua y queda fuera del concurso.

Repite estas tiradas cada 10 minutos mientras el personaje siga participando. Al cabo de 30 minutos, el concurso termina y se comprueba quién ha ganado.

CAPTURAS

d20	CD de captura	Pez
1-3	—	Ninguno
4-7	8	Anguila de río diminuta (30 cm de largo)
8-11	10	Carpa acorazada diminuta (30 cm de largo)
12-15	11	Anguila de río adulta (45 cm de largo)
16-18	12	Carpa acorazada adulta (90 cm de largo)
19	15	Carpa acorazada grande (1,5 m de largo)
20	18	Benebog la Rompesedaes (2,4 m de largo)

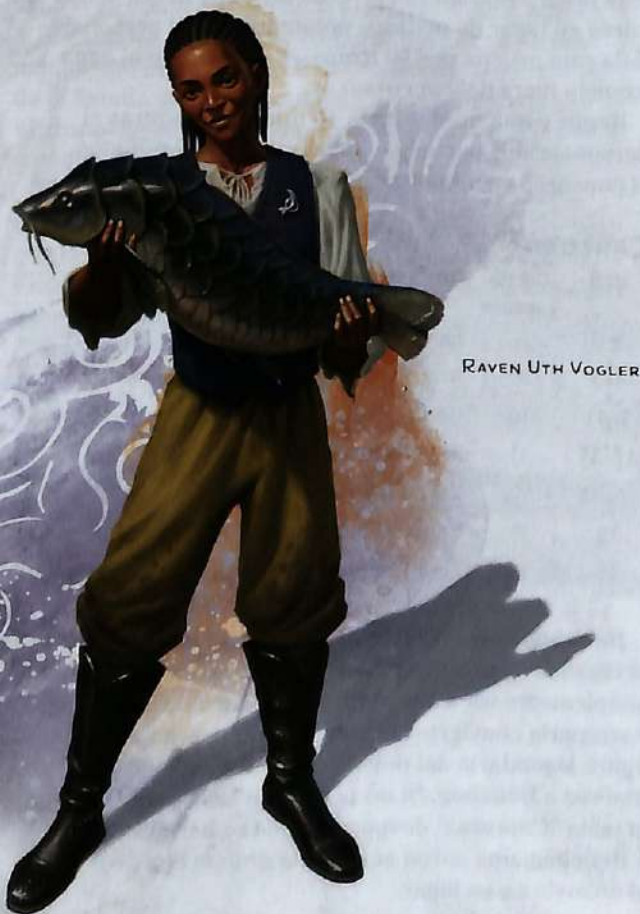
Benebog la Rompesedaes. Esta enorme carpa acorazada es una leyenda de Vogler. Se piensa que simplemente ver a Benebog ya trae buena suerte, y atraparla convierte al instante a un pescador en una figura legendaria del pueblo. Solo se puede pescar una vez a Benebog. Si un personaje saca un 20 en la tabla “Capturas” después de que se haya capturado a Benebog, una carpa acorazada grande morderá el anzuelo en su lugar.

Ganador del concurso. El ganador se determina sumando la longitud de todos los peces capturados por cada participante. Las capturas de la alcaldesa Raven miden 2,1 m en total, seguida por un aldeano con 1,5 m. Gana el participante con la mayor longitud total. Luego, los participantes reciben premios.

Premios del concurso. Todos los participantes del concurso reciben pequeñas tallas de madera con forma de martín pescador, mientras que el ganador puede elegir entre un gorro de punto azul o una mosca de pesca hecha con plumas azules. Estos premios están hechos con cariño pero no tienen valor económico. Si un personaje captura a Benebog, la alcaldesa le da una caña de pescar excepcional con grabados de martines pescadores, valorada en 50 po. Además, durante el resto del día, los aldeanos elogian al personaje, le felicitan y le invitan a beber.

Concursos posteriores. Los personajes pueden participar en el concurso de pesca tantas veces como quieran. En las futuras rondas, el mejor participante del pueblo sumará una longitud total de 90 cm + 1d4 × 30 cm. La alcaldesa Raven no vuelve a participar.

El irrespetuoso. Lord Bakaris bebe mucho durante el festival y pasa gran parte del tiempo en el muelle, donde observa la pesca y se queja de lo aburrida que es. Se planta cerca del personaje aparentemente más hábil del concurso y, con afán de burla, le pregunta cómo es posible que le guste un pasatiempo tan ridículo. (La sección "El castillo de Kalamán" del capítulo 4 presenta más información sobre cómo interpretar a lord Bakaris). Mientras lord Bakaris esté presente, el personaje al



RAVEN UTH VOGLER

que esté incordiando tiene desventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) realizadas para pescar. Los personajes pueden hacer que lord Bakaris se vaya si hacen una buena interpretación o si superan una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 14.

TRAICIÓN EN LA COLINA ALTA

El Festival del Martín Pescador culmina con la recreación anual de la batalla de la Colina Alta, que se lleva a cabo en una colina ubicada a unos 30 minutos a pie al norte del pueblo. La recreación, que también sirve como práctica para la milicia de Vogler, está seguida de un banquete en el Cangrejo de Latón.

Se espera que el evento empiece por la tarde. Aproximadamente una hora antes, la alcaldesa Raven reúne a la milicia de Vogler en la plaza del pueblo. Luego, la milicia encabeza un desfile desordenado desde el pueblo hasta la Colina Alta, seguida por decenas de espectadores y un carro lleno de bebidas para los participantes.

Darrett, Becklin u otro aldeano encuentra a los personajes cuando comienza el desfile y propone al grupo que vayan juntos. Si los personajes accedieron a honrar los últimos deseos de Ispin, encontrarán fácilmente al resto de participantes reunidos en la Colina Alta, ya sea por indicación de este aldeano o siguiendo el curso del desfile.

CONTEXTO DE LA BATALLA

La recreación de este año es un poco diferente a la de años anteriores. Si los personajes conversan con Darrett u otros lugareños durante la caminata hasta la Colina Alta, reciben la siguiente información:

- Esta batalla simulada recrea la antigua victoria de los Caballeros de Solamnia contra las fuerzas enemigas de la nación oriental de Istar. La batalla fue encabezada por lord Vogler, un noble caballero y fundador del pueblo.
- Este año, la alcaldesa Raven la ha organizado de modo que participe una amiga del pueblo, la líder mercenaria Garrote Ironsmile. El Regimiento Acorazado de Garrote interpreta a las fuerzas istarianas invasoras. Raven afirma que es una coincidencia dichosa que la banda de Garrote estuviera por la zona en las fechas del evento.
- La alcaldesa ha prestado mucha atención a la milicia del pueblo recientemente. Algunos aldeanos creen que ha contratado a Garrote para que visitara Vogler y ayudara con este evento, posiblemente debido a los vagos rumores de guerra en el este. Con mercenarios entrenados en el bando opuesto, la recreación de este año podría ser más difícil para la milicia que en años anteriores.

LA TRAICIÓN

Sin el conocimiento de nadie en el pueblo, el lugarteniente de Garrote en el Regimiento Acorazado, Gragonis (**semiogro neutral malvado**), ha traicionado a su líder. Ha pagado a muchos de los mercenarios bajo su mando

Y, con la excepción de Garrote y algunos mercenarios que no asisten a la recreación, toda la compañía planea en secreto atacar con intención de matar durante la batalla simulada.

Los agentes del ejército de los dragones rojos, pertenecientes al gran ejército que está batallando en el este de Ansalon, idearon este plan cuando supieron que los mercenarios participarían en el simulacro de batalla. Los comandantes de este ejército compraron la lealtad de Gragonis y planean tomar Vogler rápidamente como parte de un plan mayor.

Un contingente del ejército de los dragones rojos se coló en las tierras cercanas a Vogler y cruzó el río Vingaard en los últimos días. Los draconianos que los personajes quizá encontraron en el capítulo 2 eran parte de esta fuerza. Si los traidores del Regimiento Acorazado logran capturar Vogler, mucho mejor. Si no, el ejército de los dragones hará uso de sus propias fuerzas devastadoras.

PREPARACIÓN PARA LA BATALLA

Cuando los personajes y la gente de Vogler lleguen a la Colina Alta, lee la siguiente descripción:

Atravesando zonas boscosas y campos, el desfile que partió de Vogler con miembros de la milicia y espectadores de la recreación llega finalmente a la Colina Alta. La ladera cubierta de hierba está salpicada de árboles y muros de piedra derrumbados. Cerca del pie de la colina hay varias decenas de soldados en formación con armaduras a juego. Sorprende el contraste entre estos mercenarios del Regimiento Acorazado y la milicia de Vogler, con sus armaduras dispares y sus cascos ladeados, pero esto no desalienta a los reunidos para la recreación apoteósica del Festival del Martín Pescador.

El desfile sigue un sendero hasta la cima de la colina, donde la alcaldesa Raven y Garrote Ironsmile se encuentran y ultiman los preparativos para el evento. Pronto, los participantes y espectadores de la recreación se separan. Los primeros toman armas de madera mientras que los segundos se acomodan para presenciar el espectáculo.

Anima a todos los personajes a participar en la recreación, aunque solo sea por honrar los últimos deseos de Ispin Verdescudo. Si un personaje se niega, la alcaldesa Raven le ofrece 5 po para que haga de juez durante la batalla, pues alguien tiene que asegurarse de que nadie use armas de verdad y pedir ayuda si alguien resulta herido.

A modo de preparación para la batalla, la alcaldesa Raven llama a los reunidos y les explica que los mercenarios acometerán ascendiendo por el lado oeste de la colina mientras la milicia y otros participantes cargan cuesta abajo. Los dos grupos se encontrarán a mitad de camino para una pelea simulada en la que las fuerzas istarianas de los mercenarios acabarán batiéndose en retirada. Se alienta a los participantes a usar su propia

armadura, pero se les dan lanzas de madera con puntas acolchadas para que no hagan daño a nadie. La alcaldesa le recuerda a todo el mundo que no usen armas reales durante la recreación para que nadie salga herido.

Los mercenarios del Regimiento Acorazado utilizan el perfil del **guardia**. Los miembros de la milicia de Vogler también usan el perfil del **guardia**, pero sus lanzas están acolchadas y no infligen daño.

COMIENZA LA BATALLA

Cuando los personajes estén listos, Darrett o un miembro de la milicia los guía hasta su posición con las otras tropas de Vogler. Lee la siguiente descripción:

Después de muchas risas y empujones, la alcaldesa, Garrote y otros espectadores caminan hacia un alto cercano desde el que ver la batalla. Mientras lo hacen, la milicia se pone en posición en la cima de la Colina Alta, la misma que tomaron las tropas solámnicas hace siglos. Tienen enfrente a los mercenarios del Regimiento Acorazado, que están al pie de la colina con la misma formación que tuvieron en su día las fuerzas de Istar. Aunque el evento es solo una recreación, la ilusión y los nervios se hacen notar en el campo. En algún lugar de la línea, un participante pega un grito y exclama: "¡Hagamos correr a los muy perros de los istarianos!".

Un momento después, un toque de trompeta marca el comienzo de la batalla. "¡Por Istar!", grita el líder de los mercenarios, un semiogro alto entre varios soldados a caballo. Las falsas tropas istarianas asaltan la colina. A vuestro alrededor, la milicia de Vogler carga a su encuentro.

Mientras los dos bandos cargan, pide a los personajes que hagan una prueba de Sabiduría (Percepción). El personaje con el resultado más alto se percata de que el sol se refleja en la punta de las lanzas de los mercenarios y de que su líder semiogro hace ademanes con un hacha de acero. Independientemente de cómo reaccionen los personajes, es demasiado tarde para detener el ataque. Los mercenarios a caballo encabezan a sus fuerzas en su carga colina arriba. Cuando se encuentran con los miembros de la milicia, comienza una batalla real.

LA BATALLA DE LA COLINA ALTA

El inesperado sonido del metal chocando contra las armaduras resuena por todo el campo, acallando las risas y alardes melodramáticos. Un cinta bermeja se derrama sobre la hierba de la colina, seguida de gritos de espanto. Todo pretexto de recreación se hace añicos: la Colina Alta vuelve a ser el emplazamiento de una batalla de verdad. En cuestión de momentos, los mercenarios armados os rodean y atacan a los aldeanos desprevenidos, que luchan por su vida.



MAPA 3.2: LA BATALLA DE LA COLINA ALTA

El grupo se encuentra en medio de un campo de batalla. El mapa 3.2 muestra la ubicación de los personajes durante el conflicto; comienzan la batalla junto al tronco que hay en el norte del mapa. Las secciones "Características del campo de batalla de la Colina Alta" y "Sucesos del campo de batalla de la Colina Alta" recogen elementos de esta batalla.

Los personajes no tienen muchas oportunidades de ayudar a los aldeanos que están siendo atacados, pues tres **guardias** mercenarios hostiles montados en **caballos de guerra** aparecen en el camino del límite suroeste del campo de batalla y concentran sus ataques en los personajes.

Si Darrett u otro PNJ que se ganó la simpatía de los personajes acompañó al grupo a la colina, podría resultar herido durante el combate, pero sobrevivirá a la batalla. Otros espectadores, como la alcaldesa Raven y Garrote, están demasiado lejos y no llegarán al campo de batalla hasta que termine la pelea.

Después de que estos mercenarios sean derrotados, continúa con el encuentro "Llega Gragonis".

CARACTERÍSTICAS DEL CAMPO DE BATALLA DE LA COLINA ALTA

El campo de batalla, que se muestra en el mapa 3.2, tiene las siguientes características:

ENCUENTROS EN CAMPOS DE BATALLA

La sección "La batalla de la Colina Alta" presenta el primero de varios encuentros en campos de batalla de esta aventura. Se trata de sucesos que tienen lugar en campos de batalla activos. Durante estas escenas, la batalla general se difumina, lo que permite que los personajes se centren en conflictos específicos y decisivos.

En el borde de cada mapa de los encuentros en campos de batalla, y más allá de ellos, hay una región llamada la zona de combate. Se trata de una interpretación de los peligros de la lucha, que van desde los enfrentamientos de los combatientes hasta hechizos mortíferos. También es una fuente de amenazas adicionales. En cada encuentro en un campo de batalla se explican los efectos de la zona de combate y se indican peligros adicionales que pueden ocurrir al final de cada asalto de combate. Un encuentro en un campo de batalla termina cuando lo indique el texto.

Zona de combate. La zona de 4,5 m de ancho señalada con la cenefa en el borde del mapa representa a decenas de combatientes enzarzados. Esta zona y el campo de batalla más allá del mapa son terreno difícil. Si una criatura entra en la zona de combate por primera vez en un turno o empieza su turno ahí, deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 16 o recibirá 7 (2d6) de daño cortante de los enemigos oportunistas. La zona de combate no se puede dañar y permanece hasta que finaliza la batalla.

Muro y carro. Tanto los muros de piedra como el carro con provisiones son terreno difícil. Otorgan cobertura media a las criaturas que estén detrás de ellos.

SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DE LA COLINA ALTA

Durante este encuentro, tira en la tabla "Sucesos del campo de batalla de la Colina Alta" en la posición 0 del campo de iniciativa de cada asalto. Plantéate también tirar en la tabla si un personaje entra en la zona de combate o intenta abandonar el campo de batalla.

SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DE LA COLINA ALTA

d4 Sucesos

- 1 Una lluvia de flechas cae sobre la posición del personaje de un jugador aleatorio. El personaje y todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 12 o sufrirán 3 (1d6) de daño perforante.
- 2 Dos aterrizados caballos de guerra sin jinete salen disparados de la zona de combate. El personaje de un jugador aleatorio deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o será derribado. Luego, los caballos salen corriendo del campo de batalla.
- 3 Un miliciano de Vogler herido (un **guardia** con 1 punto de golpe) se arrastra por el campo de batalla y pide ayuda. Aparece en un espacio sin ocupar adyacente a la zona de combate más cercana a un personaje aleatorio.
- 4 Un **guardia** mercenario hostil con 6 puntos de golpe aparece en un espacio sin ocupar adyacente a la zona de combate más cercana a un mercenario aleatorio del campo de batalla. Su turno va en la posición 10 del orden de iniciativa.

LLEGA GRAGONIS

Cuando los personajes venzan a los guardias a caballo, o cuando mejor te parezca, lee o parafrasea lo siguiente:

Una figura descomunal que blande una formidable hacha de guerra conduce a una banda de mercenarios a través del caos. A medida que se acerca, hace trizas a los escasos milicianos de Vogler que quedan.

El **semiogro** Gragonis aparece en el límite occidental del campo de batalla adyacente a la zona de combate, junto con cuatro mercenarios (usa el perfil del **guardia**). Mientras se acerca, señala al personaje más imponente y luego se dirige a sus aliados, divertido: "¡Mirad todos! ¡Hay alguien que todavía se piensa que esto es un juego!". Luego, Gragonis y los mercenarios atacan.

CONCLUSIÓN

Después de que Gragonis y sus cuatro guardias son derrotados, los mercenarios restantes se dispersan y termina el encuentro en el campo de batalla.

La retirada de los mercenarios es más apremiante aún por la llegada de su horrorizada comandante, Garrote Ironsmile, junto con la alcaldesa Raven, Becklin y varios espectadores corpulentos. El grupo ya se ha visto envuelto en un combate, ya que unos mercenarios traidores intentaron matar a Garrote por orden de Gragonis, pero fracasaron.

Cualquiera que acompañara a los personajes a la colina, como Darrett, también sobrevive a la batalla, pero casi toda la milicia de Vogler ha sido aniquilada.

Si todos los personajes son derrotados, Darrett u otros supervivientes de la milicia de Vogler los sacan del peligro y los reviven. Los personajes se despiertan fuera de la batalla con 1 punto de golpe cada uno justo cuando llegan Garrote, Becklin y Raven.

RESPUESTA

La alcaldesa Raven les da las gracias a los personajes por defender a su gente y les dice que las consecuencias podrían haber sido mucho peores si no lo hubieran hecho. Promete recompensarles, pero, por el momento, se centra en curar a los heridos y hacer que todos regresen a Vogler a salvo.

GARROTE, TRAICIONADA

Mientras los personajes y la alcaldesa Raven hablan, Garrote Ironsmile busca respuestas. Mientras se desarrollaba la batalla, uno de sus propios mercenarios apareció y la atacó, pero Becklin acabó con él. La comandante de los mercenarios ha perdido su imperturbabilidad habitual y está furiosa. No tarda mucho en encontrar a uno de sus mercenarios, que resultó herido pero sobrevivió a la batalla. Podría tratarse de Gragonis si los personajes le perdonaron la vida. La comandante tiembla enfadada y grita al mercenario herido. Si los

personajes no se le adelantan, la alcaldesa Raven calma a Garrote y ordena atar al traidor para llevarlo a Vogler, donde puede ser interrogado (consulta la sección "Interrogar al mercenario").

CURAR A LOS HERIDOS

La mayor parte de la milicia de Vogler murió durante la batalla, pero si los personajes buscan heridos, encontrarán algunos supervivientes que necesitan ayuda. Si un personaje supera una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 12, podrá salvar a un aldeano que esté al borde de la muerte. Un personaje también puede usar magia curativa para restaurar 1 o más puntos de golpe y salvar al aldeano herido. Cada aldeano curado le da las gracias a su salvador y le entrega una joya o amuleto de la suerte con un valor de 20 po.

Si un personaje usa abiertamente el poder de un dios para salvar a un aldeano, los lugareños que lo vean se quedarán asombrados y lo considerarán un verdadero milagro. Los aldeanos salvados de esta forma estarán particularmente agradecidos y querrán aprender más sobre la deidad del personaje.

REGRESAR A VOGLER

Después de sanar a los heridos, la alcaldesa Raven y Becklin instan a los aldeanos a regresar a Vogler para que puedan organizar una respuesta adecuada. Por si hubiera más amenazas, Raven y Becklin les piden a los personajes que escolten a los aldeanos para que lleguen a su hogar sanos y salvos, pero en el sombrío trayecto de vuelta a Vogler no ocurre nada destacable.

AVANCE DE PERSONAJES

Los personajes suben al nivel 3 después de la batalla de la Colina Alta.

DE VUELTA EN VOGLER

Después de regresar a Vogler, la alcaldesa Raven, Garrote y Becklin les piden a los personajes que las acompañen al Cangrejo de Latón mientras Darrett y otros aldeanos atienden a los heridos. El ambiente jovial del Festival del Martín Pescador se esfuma cuando los preocupados lugareños buscan refugio o van de un lado a otro en la plaza del pueblo sin saber muy bien cómo ayudar.

La propietaria del Cangrejo de Latón, Yalme, había preparado la sala común de la taberna para una noche de celebración, pero el plan se descarta rápidamente cuando llegan los personajes con las líderes del pueblo. La alcaldesa Raven lleva la voz cantante y prioriza los siguientes puntos:

- Raven ya ordenó a varios aldeanos de confianza que atendieran a los heridos y recuperaran los cuerpos de los asesinados en la Colina Alta.
- Raven quiere entender por qué atacó el Regimiento Acorazado. Claramente, Garrote fue traicionada, pero ¿por qué? El mercenario cautivo podría dar respuesta a estas preguntas.

- Las líderes de Vogler necesitan saber si otros mercenarios peligrosos andan sueltos.
- Si uno de los personajes usó magia, en particular conjuros curativos o que evidenciasen el poder de un dios, Raven le pregunta si puede usar sus talentos para ayudar a la gente.

A Garrote solo le preocupa una cosa: descubrir qué ha sido del resto de sus tropas. Planea regresar a su campamento cuando el mercenario haya sido interrogado. Nada la hará cambiar de opinión y no dejará que nadie la acompañe; si sus mercenarios la han traicionado, no quiere que nadie más corra peligro.

Deja que los personajes planteen sus propias preocupaciones y planes, aunque al final la alcaldesa ordenará que todo el mundo, excepto Garrote, se quede en el pueblo por la noche hasta que se sepa más. Luego, Raven pide a los personajes que interroguen al mercenario superviviente junto con Garrote.

INTERROGAR AL MERCENARIO

A menos que los personajes le perdonaran la vida a un mercenario específico (como Gragonis), el mercenario capturado durante la batalla de la Colina Alta es un **guardia** del Regimiento Acorazado de bajo rango llamado Svilnt Sunderlit.

La alcaldesa les da a Garrote y a los personajes cierto margen para llevar a cabo el interrogatorio. Raven no se opone al uso de la magia coercitiva, pero no permitirá que se haga daño al prisionero. Al principio, Garrote intenta ser la interrogadora principal, pero le cuesta contener su ira por la traición. Pronto se retira para observar desde la distancia cómo se hacen cargo los personajes, aunque interrumpe cuando hay revelaciones que la enfurecen especialmente.

Varios lugareños traen al mercenario con el pecho y los brazos atados con una red de pesca. Al principio, solo se burla de los personajes y se niega a revelar nada más que su nombre. Si los personajes hacen una buena interpretación para coaccionar al prisionero o superan una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 12, le sonsacan la siguiente información:

- Gragonis planeó matar a Garrote y tomar el control del Regimiento Acorazado.
- Hace varios días, Gragonis se dirigió al bosque que hay al oeste del campamento de mercenarios y regresó con una cantidad considerable de oro.
- Luego, el semiogro contrató a sus mercenarios más leales para atacar a la milicia de Vogler durante la recreación. Tenía pensado asaltar Vogler a continuación.
- El mercenario no sabe quién le dio a Gragonis el oro que usó para pagar a los mercenarios.
- En el campamento se quedaron unos pocos mercenarios, entre ellos Jeyev, el otro lugarteniente de Garrote. El mercenario cree que los del campamento son leales a Garrote: Gragonis solo pagó a quienes lo acompañaron a la recreación.

Si Gragonis es el mercenario interrogado, afirma no saber quién era su contacto, que estaba encapuchado y llevaba una armadura negra y roja.

UNA NOCHE TENSA

Cuando los personajes terminan el interrogatorio, el prisionero es puesto bajo vigilancia en un cobertizo cercano. Garrote se va poco después, empeñada en ir al campamento para verificar la historia del mercenario. Promete que regresará antes del amanecer. La sección "El informe de Garrote" describe lo que descubre.

La alcaldesa está ansiosa por saber más sobre la reunión de Gragonis en los bosques al oeste del pueblo, a pesar de que no quiere que nadie más abandone Vogler. Planea enviar cazadores locales por la mañana, pero responde con gratitud si los personajes se ofrecen a investigar el bosque. Raven propone enviar a Darrett con ellos como guía, un cometido que el joven acepta gustosamente.

ENEMIGOS A LA VISTA

Esa misma noche o la mañana siguiente al ataque en la Colina Alta, los personajes (o los cazadores experimentados del pueblo) se dirigen hacia el oeste de Vogler, al bosque donde Gragonis se reunió con un misterioso contratante. Si son los aldeanos quienes llevan a cabo el reconocimiento, a media mañana ya estarán de vuelta con información nefasta. Descubren lo mismo que hubieran descubierto los personajes con su exploración.

Si van los personajes, encontrarán una pequeña zona boscosa al oeste del pueblo a una hora de distancia. Si un personaje pasa una hora buscando en el bosque, encontrará huellas extrañas. Algunas son de botas, mientras que otras son de seres reptilianos con garras que los personajes no logran identificar. Las huellas serpentean hacia el norte a través del bosque.

Seguir las huellas lleva más de una hora y conduce a los personajes desde el bosque hasta unas colinas empinadas. En un valle, ven lo siguiente:

El bosque da paso a una cornisa sobre un valle poco profundo. A lo lejos, decenas de pequeñas hogueras iluminan cientos de tiendas rojas. Entre ellas se mueven patrullas compuestas por individuos sombríos parecidos a humanos. Más de mil soldados ocupan el campamento, es decir, todo un ejército.

Este lugar es un campamento de soldados del ejército de los dragones rojos. Si los personajes intentan acercarse al campamento, se les acerca una patrulla compuesta por tres **draconianos baaz** y dos **soldados del ejército de los dragones** (consulta sus perfiles en el apéndice B). Los draconianos están encapuchados y parecen soldados humanoides desde lejos, pero un personaje que se enzarce en combate cuerpo a cuerpo con ellos descubre su verdadera naturaleza. En caso de ser atacados, un draconiano intenta huir al campamento para dar la voz de alarma.

Usa más draconianos para evitar que los personajes se acerquen al campamento. Incluso si se alerta de la presencia de los personajes, los draconianos no les seguirán hasta Vogler.

En última instancia, cuando los personajes u otros exploradores regresen a Vogler, habrán descubierto la siguiente información:

- Una considerable fuerza militar está acampada varios kilómetros al noroeste de la aldea.
- La hueste parece bien organizada y tiene patrullas de vigilancia.
- Los soldados son humanos y otros seres encapuchados. Si los personajes los vieron de cerca, sabrán que las criaturas encapuchadas tienen alas y rasgos reptilianos.

UNA MAÑANA FATÍDICA

La alcaldesa Raven pasa la noche y la mañana siguiente hablando con miembros de la comunidad en la sala común del Cangrejo de Latón. Un día después de la batalla de la Colina Alta suceden dos cosas:

- Los personajes (o los exploradores locales) regresan con noticias de un campamento armado.
- Garrote Ironsmile regresa con información del campamento de mercenarios.

RECONOCIMIENTO DEL CAMPAMENTO

Cuando los personajes u otros exploradores regresan a Vogler, se les indica que informen a la alcaldesa Raven, que ha pasado la noche en el Cangrejo de Latón con Becklin y otros aldeanos preocupados. Raven queda conmocionada por el informe sobre el campamento enemigo. Quiere saber más sobre qué es exactamente esta hueste y cómo está desplegada, y sabe que Vogler no puede defenderse más que de unos cuantos asaltantes. Espera impaciente escuchar los consejos de los personajes y de otros sobre cómo abordar esta amenaza potencial.

Al principio, Raven opta por redactar una carta para el comandante del campamento con la que declarar la neutralidad de Vogler en todo conflicto, preguntar las intenciones del misterioso ejército y concertar una reunión con ella. No obstante, Garrote regresa antes de que la alcaldesa pueda desarrollar más su plan.

EL INFORME DE GARROTE

Garrote Ironsmile regresa a Vogler acompañada por el lugarteniente de sus exploradores, el humano Jeyev Veldrews. Garrote comparte la siguiente información:

- Cree que Jeyev y las tropas restantes le son leales; la habrían derrotado fácilmente de no ser así.
- En el campamento, Garrote descubrió que Jeyev y otros mercenarios leales sabían de los sucesos de la Colina Alta. Habían apresado a varios soldados que eran leales a Gragonis pero no tenían órdenes de participar en la recreación.

- Por la noche, los exploradores de Jeyev encontraron una gran fuerza militar al noroeste del pueblo, demasiado grande y organizada para ser una mera banda de mercenarios. Este es el mismo ejército que quizá vieran los personajes, y los exploradores de Jeyev pueden confirmar todos los datos de la sección "Enemigos a la vista".

LA RESPUESTA DE VOGLER

Deja que los personajes, en colaboración con las líderes de la aldea, determinen cómo debe responder Vogler a la presencia del misterioso ejército. Estas son las opiniones de Becklin, Garrote y Raven:

Becklin Uth Viharin. La caballero está profundamente preocupada. Ha oído rumores de ejércitos extraños en el este y ahora hay uno cerca de su hogar. Al ser la líder militar más experimentada de la sala, se espera lo peor, pero intenta que no cunda el pánico.

Garrote Ironsmile. Garrote se siente responsable por todo lo ocurrido en la Colina Alta y le promete al pueblo el apoyo incondicional del Regimiento Acorazado. Prefiere dar al ejército misterioso una respuesta pacífica pero respaldada por las lanzas de sus mercenarios.

Alcaldesa Raven Uth Vogler. La alcaldesa hará lo que sea para mantener a salvo al pueblo. Sin embargo, antes de hacer nada quiere más información.

JEYEV VELDREWS



Para complicar aún más la situación, lord Bakaris se une al grupo en mitad del debate, indignado por no haber podido participar en tan importantes conversaciones. Ahora bien, no tiene ni idea de sobre qué versan. A Bakaris no le preocupa la seguridad del pueblo, pero plantea ideas que le hacen parecer importante sin esforzarse lo más mínimo.

Deja que los personajes orienten la decisión de los líderes de Vogler, que apoyarán prácticamente cualquier plan que no implique un ataque preventivo o traer el combate al pueblo.

LA VOZ DE LA GUERRA

Independientemente de cómo elijan los personajes responder al ejército cercano, sus planes se ven frustrados por unos visitantes inesperados. Mientras los personajes se preparan, una mensajera con armadura negra y roja llega a la puerta del río. Los aldeanos son los primeros en verla y alertan a la alcaldesa y a los personajes.

Cuando el grupo y la alcaldesa lleguen a la puerta del río, lee el siguiente texto:

En la puerta de madera abierta de Vogler, bajo las tallas de peces saltando, una humana con cota de escamas negra y roja se sienta a horcajadas sobre un caballo de guerra acorazado. Con un pergamino enrollado en la mano, exclama: "¿Quién de vosotros es el portavoz de este pueblo?"

Esta **soldado del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) montada en un **caballo de guerra** es una mensajera del ejército de los dragones rojos. Si un personaje no habla primero, Raven da un paso al frente y toma la carta de la mensajera, que dice así:

Gentes de Vogler:

Por orden de Belephaion, la Voz de Takhisis, esta noche acuartelaréis a los soldados del invencible ejército de los dragones rojos. Negaos y moriréis.

Es la voluntad de la Reina de los Dragones.

Los personajes competentes en Religión reconocen que Takhisis es el nombre de una de las deidades de Krynn. Un clérigo de Takhisis o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12 reconoce que la espiral de la armadura de la mensajera es un símbolo de Takhisis, la más grande de las deidades malvadas, también conocida como la Reina de los Dragones. Este símbolo está presente en todas las armaduras del ejército de los dragones.

La mensajera exige que el pueblo se prepare para ser ocupado por las tropas del ejército de los dragones esa misma noche. Mientras tanto, nadie tendrá permitido salir del pueblo. Si los personajes presionan a la mensajera para obtener más información, esta no les da

ninguna. Si la amenazan, la soldado se mantiene firme y da una señal. En lo alto de los cerros de 9 m de altura al este de la puerta aparecen cuatro **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B). Usarán sus jabalinas para atacar a cualquiera que amenace a la mensajera o que intente salir del pueblo.

La alcaldesa Raven quiere evitar el derramamiento de sangre y les pide a los personajes que se retiren.

RESISTENCIA

La aparición de los soldados del ejército de los dragones rojos responde muchas preguntas sobre las tropas de cerca de Vogler. De vuelta en el Cangrejo de Latón, la alcaldesa se reúne con Becklin, Garrote y los personajes. Raven no ve otra opción que hacer lo exigido en el mensaje y permitir la entrada del ejército de los dragones. Becklin y Garrote se oponen inmediatamente, pues han sido testigos de la atrocidades de las que son capaces las fuerzas de ocupación.

Deja que los personajes propongan planes para mantener a raya al ejército de los dragones. Si no sugieren usar el Regimiento Acorazado para defender el pueblo, Garrote lo propone. Como los mercenarios están acampados al norte del pueblo, llevarlos a Vogler sin llamar la atención del ejército de los dragones probablemente requiera deshacerse de los soldados de la puerta, lo cual es todo un desafío mientras se encuentren en terreno elevado.

Si los personajes quieren acercarse con sigilo a estos soldados del ejército de los dragones, tienen dos opciones, ambas descritas en las secciones siguientes.

EN LOS CERROS

La forma más sencilla de llegar hasta los soldados del ejército de los dragones es escalar los cerros del noreste y acercarse sigilosamente. Otra opción sería ir río abajo en bote, desembarcar y acercarse sigilosamente por detrás.

La zona en lo alto de los cerros es boscosa, pero hay un campo abierto debajo y detrás de la posición de los soldados. Escalar los cerros de 9 m de altura es bastante simple, pero, a menos que estén distraídos, los soldados se percatarán de que alguien está trepando o acercándose desde otra dirección. Si los personajes llegan a la cima del cerro, encontrarán cuatro **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B).

LA GNOMOLANZADERA

La fortaleza de Muroespina se halla enfrente del alto donde están los soldados del ejército de los dragones. Encima de la fortaleza se encuentra la creación de le gnome manitas Than: un artilugio para lanzar personas llamado gnomolanzadera (se describe en el apéndice A). Si alguien propone usar este aparato, Becklin o Darrett sugieren reunirse primero con Than.

Le gnome está encantado de que los personajes usen la gnomolanzadera, tanto que olvida que también tiene varios dispositivos de seguridad llamados notestampes (consulta el apéndice A). Than solo menciona los notestampes si un personaje comenta que le preocupa cómo

aterrizarán después de usar la gnomolanzadera. Than tiene notestampes de sobra y dará uno a cada personaje.

Si los personajes usan la gnomolanzadera, resulta inusualmente eficaz y silenciosa, lo que les permite sorprender a los cuatro **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) en lo alto del cerro.

OCUPARSE DE LOS SOLDADOS

Si los personajes se enfrentan a los soldados del cerro, la mensajera se retira al campamento montada en su caballo de guerra en lugar de ayudar a sus aliados. Cuando ya no estén los soldados del ejército de los dragones, Garrote estará impaciente por cabalgar y reunirse con sus mercenarios. Planea llevarlos a una posición defendible justo al norte del pueblo. Si los personajes no atacan a los soldados del ejército de los dragones en el cerro, pasa a la sección "Prepararse para lo peor".

PREPARARSE PARA LO PEOR

Tanto si los personajes ahuyentan a los soldados del ejército de los dragones como si hacen otros planes en el pueblo, la alcaldesa Raven acaba pidiéndoles consejo para determinar la mejor forma de proteger a los aldeanos. Estas son las opiniones de Becklin, Garrote y Raven durante la conversación:

Becklin Uth Viharin. Becklin no pronuncia palabra.

Quiere reunirse en privado con los personajes y Darrett después de que hayan hablado con la alcaldesa y Garrote (consulta la sección "El temor de Becklin").

Garrote Ironsmile. Garrote solo quiere reunir a sus tropas y conducirlos a Vogler. Incluso si los superan en número, pelear es la única opción que tiene en mente.

Alcaldesa Raven Uth Vogler. Si los personajes atacaron a los soldados del ejército de los dragones, la alcaldesa está asimilando el hecho de que acaban de comenzar una guerra. De lo contrario, se siente frustrada por la situación y pide consejo para proteger a su gente cuando llegue el anochecer. Rechaza cualquier propuesta que implique pelear en el pueblo.

Si los personajes sugieren que habría que prepararse para evacuar Vogler, la alcaldesa al principio descarta la idea, pero un personaje que supere una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 12 la convencerá de que es lo mejor para el pueblo. Becklin secunda la idea y comparte la información de la sección "El temor de Becklin". A la alcaldesa no le gusta, pero acepta a regañadientes que es la única opción.

Si nadie les disuade, Garrote y Jeyev salen de Vogler cabalgando o a hurtadillas para reunir a sus mercenarios.

EL TEMOR DE BECKLIN

Si los personajes no proponen que Vogler se prepare para la evacuación, Becklin los lleva a ellos y a Darrett a un lugar apartado para tener una conversación privada. Les comenta varios hechos que le preocupan:

- Ha oído hablar de guerras y de ejércitos imparables al este. Teme que estos soldados del ejército de los dragones rojos sean parte de una fuerza mayor.
- Lleva décadas viviendo en Vogler y sabe que sus habitantes no son soldados. Necesitarían semanas de entrenamiento y cien soldados profesionales más para tener una oportunidad en cualquier conflicto.
- Sugiere preparar a los aldeanos para una evacuación inmediata en caso de que los otros planes fallen.
- Los evacuados pueden navegar por el río hasta llegar a Kalaman, donde estarán seguros (se explica a continuación).

Becklin les pide a los personajes que le ayuden a convencer a la alcaldesa. Si los personajes le sugirieron esta idea a Raven antes, Becklin los apoya y plantea los argumentos de esta sección. Si tanto los personajes como Becklin abogan por evacuar el pueblo, la alcaldesa acepta a regañadientes.

Si los personajes superan una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 12 o si preguntan a un habitante de Vogler sobre la ciudad de Kalaman, aprenderán cualquier dato de la sección "Datos sobre Kalaman", al principio del capítulo 4.



PLANIFICAR LA EVACUACIÓN

En cuanto las líderes del pueblo se pongan de acuerdo en prepararse para la evacuación, la gente de Vogler tendrá mucho que hacer. Becklin se centra en obtener información sobre el ejército de los dragones rojos y en reforzar las defensas locales. La alcaldesa Raven pide ayuda a los personajes y a Darrett para organizar la evacuación y les pide lo siguiente:

- Reunir a todos los aldeanos en la plaza del pueblo para informarles de la situación.
- Hacer un recuento de los barcos del pueblo y calcular aproximadamente a cuántos aldeanos pueden transportar.
- Indicar a los aldeanos cómo llegar a un lugar seguro.
- Hacer que no cunda el pánico entre los aldeanos.

La alcaldesa y Darrett también ayudarán con cualquier otro plan que tengan los personajes, siempre y cuando sirva claramente para preparar la evacuación y no ponga en riesgo la vida de los aldeanos. Sin embargo, Raven no quiere comenzar la evacuación hasta que sea absolutamente necesario, para que así los aldeanos tengan tiempo de prepararse y huir juntos de forma segura.

INFORMAR A LOS ALDEANOS

Los personajes pueden convocar fácilmente a casi todos los habitantes en la plaza del pueblo, probablemente yendo de puerta en puerta o tocando la campana de la plaza. Cuando los aldeanos estén reunidos, la alcaldesa Raven se dirige a la multitud. Lee el siguiente texto:

Las coloridas decoraciones del Festival del Martín Pescador todavía cubren la plaza del pueblo y el escenario. A diferencia del día anterior, las personas reunidas en la plaza están taciturnas y murmuran con preocupación cuando la alcaldesa sube al escenario.

Raven no se anda con rodeos: "Un ejército peligroso se dirige a Vogler. El Regimiento Acorazado hará lo que pueda para defender el pueblo, pero debemos estar listos para huir".

Tras el anuncio de la alcaldesa, los lugareños guardan un silencio atónito. Luego, llegan sus preguntas con un aluvión de gritos, enfado y temor.

Si superan una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 12, los personajes pueden ayudar a la alcaldesa a retomar el control de la situación hablando en apoyo de Raven o explicando los planes de evacuación. De lo contrario, la alcaldesa tarda más de una hora en aplacar a la multitud y poner en marcha los preparativos de evacuación.

Según te parezca, lord Bakaris o Bakaris el Joven podrían hablar para entorpecer a la alcaldesa y a los personajes. En tal caso, los aldeanos rechazan los planes de evacuación hasta que un personaje contradiga a Bakaris con una buena interpretación o superando una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 14.

Una vez que los aldeanos hayan aceptado los planes, ayudan a la alcaldesa Raven, a Darrett y a los personajes a preparar la evacuación a Kalaman, siendo conscientes del poco tiempo que tienen.

ESCASEZ DE BARCOS

Un personaje que pase una hora inspeccionando los barcos en el muelle de Vogler estima que estos podrían transportar solo a doscientos de los cuatrocientos residentes del pueblo. Deja que los personajes piensen formas de resolver este problema. Si al principio no se les ocurre nada, pueden hacer pruebas de habilidad para identificar soluciones como las siguientes. Si un personaje tiene competencia con vehículos acuáticos, hace estas pruebas con ventaja.

Barco de barcos. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 16 formula un plan para usar cuerdas y botes pequeños en formación circular para encerrar un conjunto de troncos flotantes, creando así varias balsas grandes en las que cabrían doscientos aldeanos más. Con la ayuda de los lugareños, se tardan tres horas en completar este sencillo plan.

Balsadera reutilizada. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 12 se dará cuenta de que la balsadera para cruzar el río Vingaard tiene una serie de balsas y botes pequeños unidos con un sistema de poleas. El mecanismo se puede romper en dos horas para conseguir embarcaciones para cien personas.

Flota personal. Si un personaje pide ayuda a los pescadores de Vogler y supera una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 14, puede convencer a los aldeanos de que presten sus embarcaciones personales para la evacuación: botes que necesiten pequeñas reparaciones, que estén criando polvo en sus cobertizos e incluso que tengan como decoración en su hogar. Tras dos horas, los aldeanos encuentran suficientes botes para cien personas más.

PLANES DE BATALLA

A comienzos de la tarde, Garrote regresa a Vogler y comparte la siguiente información:

- Ha ordenado al Regimiento Acorazado que ocupe una posición al norte del pueblo. Los mercenarios creen que pueden defenderse durante un tiempo aunque les superen en número.
- Garrote espera que no tengan que pelear. Con un poco de suerte, una demostración de fuerza convencerá al ejército de los dragones de que Vogler no es un blanco fácil.

- Por si acaso, sus soldados han montado una pequeña tienda de mando en la retaguardia, cerca de la puerta del río. Allí, Garrote ha apostado a un mensajero para que el pueblo pueda enviar mensajes a sus tropas según sea necesario.
- Le ha pedido a Becklin que la acompañe al frente. Espera que si una Caballero de Solamnia se deja ver en el campo, el enemigo no se atreverá a provocar a la orden.

La alcaldesa Raven y Becklin apoyan las decisiones de Garrote y la caballero está de acuerdo con el plan de su amiga.

Defensores de Vogler. Este plan deja prácticamente sin defensas al pueblo y a la operación de escape, solo por el puñado de milicianos que quedan y algunos pescadores fornidos. Becklin y Garrote piden a los personajes y a Darrett que se queden en el pueblo con la alcaldesa. Quieren asegurarse de que los aldeanos tengan protección si algún enemigo sobrepasa al Regimiento Acorazado.

LA PETICIÓN DE BECKLIN

Durante la conversación sobre los planes de batalla, el personaje con la mayor puntuación de Sabiduría (Perspicacia) pasiva se da cuenta de que Becklin se está guardando algo. No dice nada delante de Garrote, la alcaldesa Raven o Darrett, pero si un personaje se acerca a ella en privado, le da las gracias y le pide que le haga un favor. Debajo de su cama de la fortaleza de Muroespina hay una gran caja de madera. No revela lo que contiene, pero les pide a los personajes que la busquen y se la den a Darrett cuando haya escapado sano y salvo del pueblo.

Los personajes pueden recuperar fácilmente la caja de la habitación de Becklin en cualquier momento antes de la sección "Encuentros de la invasión". La resistente caja de madera pesa alrededor de 35 kg y no tiene más marcas que un simple emblema de martín pescador en la tapa. Si los personajes abren la caja, verán que contiene una armadura de placas solámnica.

Si los personajes siguen las instrucciones de Becklin, no le darán la caja a Darrett hasta después de la evacuación. Si lo hacen antes de salir del pueblo, consulta la sección "La armadura de Darrett" del capítulo 4.

AVISTAMIENTO DEL ENEMIGO

Después de que Garrote haya regresado y los personajes hayan organizado la evacuación de Vogler, un granjero local llega cabalgando a la plaza del pueblo. Dice haber visto cientos de soldados en marcha en dirección a Vogler.

LA INVASIÓN DE VOGLER

Antes de que Becklin y Garrote abandonen Vogler para ir con el Regimiento Acorazado, la caballero se despide breve y formalmente de Darrett. Luego les da las gracias a los personajes por todo lo que han hecho, diciendo lo siguiente: "Ispin hizo bien en consideraros sus amigos. Me alegro de poder decir lo mismo". Luego, Garrote y ella se marchan cabalgando.

Pasa una hora antes de que lleguen noticias. Mientras tanto, mantén a los personajes ocupados con los preparativos de la evacuación, como buscar aldeanos desaparecidos y formar el círculo de barcos.

NOTICIAS DEL FRENTE

Cuando quieras comenzar esta sección, dales a los personajes una razón para estar cerca de la puerta del río, como recoger la caja de Becklin en la fortaleza de Muroespina o buscar a un aldeano perdido. Cuando los personajes estén lo bastante cerca para oírlo, lee lo siguiente:

Resuenan cascos de caballo provenientes de la puerta del río: una mercenaria del Regimiento Acorazado cabalga hacia la plaza del pueblo. Cuando está más cerca, grita: "¡Vienen! ¡Hay que evacuar! El ejército de los dra...". El mensaje queda interrumpido cuando una figura acucillada y encapuchada se lanza desde lo alto de un cerro cercano e impacta contra la espalda de la jinete, derribándola a ella y al caballo.

La jinete es una **batidora** enviada por Becklin para alertar a Vogler de que hay que evacuar inmediatamente. Cuando llegan los personajes, el caballo de la jinete está muerto y ella está peleando con su atacante, un **draconiano baaz** (consulta el apéndice B). El draconiano la mata si los personajes no actúan.

Si los personajes salvan a la jinete, esta anuncia que el ataque es inminente: el ejército de los dragones se ha dividido en dos frentes. Uno ha ido a enfrentarse a los mercenarios, mientras que el segundo se dirige al pueblo.

UNA EVACUACIÓN PELIGROSA

Los personajes deberán decidir qué hacer frente a la invasión. A menos que el grupo haya hecho otros planes, la alcaldesa Raven y Darrett están en el muelle del pueblo con la mayoría de los aldeanos. Tras enterarse de las noticias de la exploradora, la alcaldesa ordena que comience la evacuación. Lee la siguiente descripción:

Los aldeanos guardan un silencio inquietante mientras empiezan a descender a los botes. El pánico se apodera de la multitud cuando unas figuras encapuchadas se dejan ver al borde del cerro que domina Vogler. Estos seres se detienen un momento y luego saltan. Bajo las capas, sus alas se extienden para ralentizar el descenso hacia el pueblo.

Mientras los invasores saltan desde el cerro hacia Vogler, Darrett desenvaina su espada y les pide a los personajes que lo ayuden a defender a los aldeanos mientras escapan.

ENCUENTROS DE LA INVASIÓN

Los draconianos del ejército de los dragones irrumpen rápidamente en Vogler. Tira en la tabla "Encuentros de la invasión de Vogler" o elige encuentros de ella. Sitúa estos encuentros en cualquier lugar del pueblo que desees.

Después del segundo encuentro, los personajes escuchan fuertes ruidos metálicos provenientes del norte: algo grande y metálico avanza hacia ellos. Se trata de la dracomotora que encontrarán en la sección "Huida de Vogler". Antes de que los personajes puedan investigar el ruido, un tercer encuentro los distrae.

Cuando hayan completado al menos tres de estos encuentros, pasa a la sección "Huida de Vogler".

ENCUENTROS DE LA INVASIÓN DE VOGLER

d10 Encuentro

- | | |
|------|---|
| 1-2 | Una familia de cuatro plebeyos se separa de los otros evacuados. A menos que les escolten hasta el muelle, intentarán esconderse de los invasores. |
| 3 | Un gato abandonado salta sobre uno de los personajes. Está aterrorizado y se niega a separarse de él durante la invasión. |
| 4-5 | Asesino volador (ver más adelante). |
| 6-7 | Ataque directo (ver más adelante). |
| 8 | Jinetes ominosos (ver más adelante). |
| 9-10 | Milicia de Vogler (ver más adelante). |

ASESINO VOLADOR

Un **draconiano kapak** (consulta el apéndice B) planea desde el cerro con la intención de abalanzarse sobre uno de los personajes. Solo lo ven los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 14 o más. A menos que se les alerte, el ataque del kapak pilla por sorpresa a los otros personajes.

ATAQUE DIRECTO

De entre los edificios salen corriendo cinco invasores encapuchados. Sus garras arañan la tierra y agitan antorchas y espadas temibles sobre su cabeza de reptil.

Cinco **draconianos baaz** (consulta el apéndice B) cargan hacia el muelle con la intención de prender fuego a los edificios y asesinar a los aldeanos que escapan. Los draconianos, enloquecidos, lucharán a muerte.

JINETES SINIESTROS

El personaje que tenga la mayor puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva atisbará la siguiente escena durante la invasión:

Un resplandor distante te llama la atención. En lo alto de los cerros al norte del pueblo, tres figuras a caballo están inmóviles a la sombra de los árboles. Distingues el destello de la luz sobre sus armaduras de placas, pero antes de que puedas alertar a tus compañeros, los jinetes desaparecen.

Tres caballeros misteriosos observan la batalla, pero desaparecen nada más se les avista. Si el personaje que los vio supera una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 16, reconocerá que las figuras llevaban la antigua armadura de los Caballeros de Solamnia. Tú decides qué son estos jinetes: caballeros esqueléticos, lord Soth y su séquito o los espíritus de lord Vogler y sus caballeros.

MILICIA DE VOGLER

El sonido del metal chocando os llama la atención. Dos de los milicianos restantes de Vogler luchan por defenderse de los invasores reptilianos. Los soldados escamosos provocan a sus adversarios y emiten una cruel risa siseante.

Los dos milicianos (**guardias**) se ven superados por cinco **draconianos baaz** (consulta el apéndice B). Si los personajes no intervienen rápidamente, los milicianos son masacrados. Si los personajes les ayudan y un miembro de la milicia sobrevive, les da a los personajes una *poción de curación*.

HUIDA DE VOGLER

Cuando quieras llevar la invasión de Vogler a su clímax, pasa a este encuentro. Sin importar dónde se encuentren los personajes en el pueblo, se oyen gritos en el muelle. Cuando los personajes se acerquen, lee lo siguiente:

Los gritos de los aldeanos, que siguen montándose en los botes para la evacuación, resuenan entre el humo de los edificios en llamas. Entre los gritos surge una palabra que cuesta creer: “¡Un dragón!”.

Luego, la criatura aparece. Meneándose de un lado a otro, con las escamas resonando como placas de acero, una bestia negra se acerca al muelle flanqueada por invasores reptilianos. En las fauces abiertas de la bestia crepitan las llamas.

Pese a su aspecto, lo que se acerca al muelle de Vogler no es un dragón, sino una dracomotora, una máquina de asedio gnoma inventada para el ejército de los dragones rojos (consulta el apéndice A). La dracomotora está tripulada por cuatro **draconianos baaz** (consulta el apéndice B).

Esta batalla tiene lugar frente al muelle de Vogler, representado en el mapa 3.3. Las secciones “Características del campo de batalla de Vogler” y “Sucesos del campo de batalla de Vogler” recogen elementos de esta batalla. La dracomotora está situada en el suelo chamuscado. Por su parte, los personajes comienzan la batalla en cualquier parte del muelle.

En el primer asalto de la batalla, tres draconianos usan sus acciones para cargar la dracomotora, apuntar y disparar a la oficina del dueño del muelle, la estructura al norte del mapa. El edificio se incendia rápidamente.

Los personajes que superen una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 12 o que se acerquen a 1,5 m o menos de la dracomotora verán que no es un dragón, sino una máquina.

Después de que los draconianos baaz sean derrotados, pasa al encuentro “Bajamaestre Gholcag”.

CARACTERÍSTICAS DEL CAMPO DE BATALLA DE VOGLER

El campo de batalla presenta las siguientes características:

Edificio en llamas. La oficina del dueño del muelle está en llamas. Si una criatura entra en este edificio por primera vez en un turno o empieza su turno ahí, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o recibirá 5 (1d10) de daño de fuego.

Zona de combate. La zona de 4,5 m de ancho señalada con la cenefa en el borde del mapa representa a los draconianos enfrentándose a los pocos defensores de Vogler que quedan. Esta zona y el pueblo más allá del mapa son terreno difícil. Si una criatura entra en la zona de combate por primera vez en un turno o empieza su turno ahí, deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 16 o recibirá 7 (2d6) de daño cortante de los enemigos oportunistas. La zona de combate no se puede dañar y permanece hasta que finaliza la batalla.

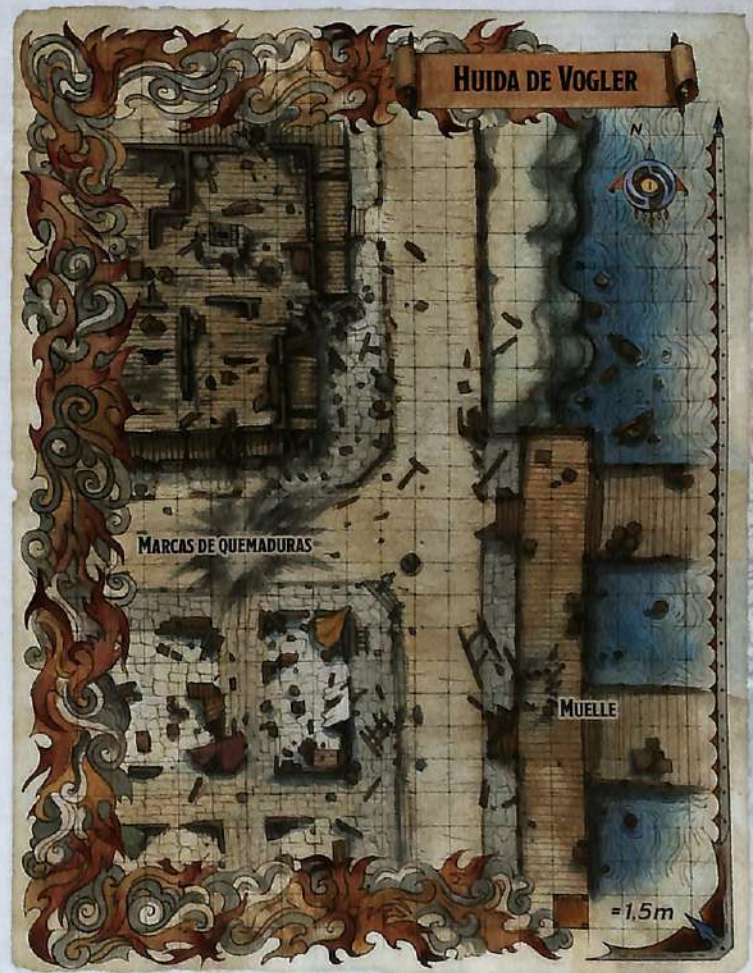
SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DE VOGLER

Durante este encuentro, tira en la tabla “Sucesos del campo de batalla de Vogler” en la posición 0 del orden de iniciativa de cada asalto. Plantéate también tirar en la tabla si un personaje entra en la zona de combate o intenta abandonar el campo de batalla.

SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DE VOGLER

d6 Sucesos

- 1 Dos pescadores de Vogler (**guardias**) vienen a ayudar a los personajes. Aparecen en espacios sin ocupar adyacentes a la zona de combate más cercana a un personaje aleatorio.
- 2 Un **draconiano bozak** (consulta el apéndice B) cegado y con 1 punto de golpe aparece tambaleándose desde la zona de combate y cruza el campo de batalla. No ataca, pero explota por sus Últimos Estertores si lo matan. El draconiano aparece en un espacio sin ocupar adyacente a la zona de combate más cercana a un personaje aleatorio.
- 3-4 Un draconiano que planea en las alturas arroja un frasco ardiente al personaje de un jugador aleatorio, que deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o recibirá 3 (1d6) de daño de fuego.
- 5-6 Los aldeanos del muelle dan gritos de apoyo. El personaje de un jugador aleatorio tendrá ventaja en su próxima tirada de ataque.



MAPA 3.3: HUIDA DE VOGLER

BAJAMAESTRE GHOLCAG

Después de que los draconianos baaz de la dracomotora sean derrotados, llega la comandante del asalto. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Una pared de la fachada del Cangrejo de Latón se derrumba y de la posada sale una mole de 3 m de altura con una armadura de escamas negras. Sosteniendo un barril de pescado bajo el brazo, la corpulenta figura se lleva a la boca un puñado de peces aún vivos.

Detrás de ella aparecen dos soldados reptilianos. "Ahora a por ellos", dice la ogresa señalando en vuestra dirección. Obedientes, los soldados avanzan.

La bajamaestre Gholcag es una comandante de bajo rango del ejército de los dragones rojos y la líder del asalto a Vogler. Ella y dos **draconianos baaz** (consulta el apéndice B) llegan al límite de la zona de combate por el camino más al norte. La bajamaestre Gholcag usa el perfil del **ogro**, pero lleva cota de escamas y tiene una CA de 14. Los draconianos y ella lucharán a muerte.

El encuentro del campo de batalla termina cuando Gholcag y los draconianos son derrotados.

BAJAMAESTRE GHOLCAG



EL ÚLTIMO BARCO

La mayoría de los draconianos que quedan en Vogler se centran en saquear el pueblo, lo que les da a los aldeanos suficiente tiempo para huir. Al final del embarcadero, solo la alcaldesa Raven, Darrett y algunos otros no han embarcado aún. Los botes restantes tienen suficiente espacio para ellos y los personajes.

Antes de que el grupo se dirija a los botes, lee el siguiente texto:

"¡No zarpéis!", exclama una voz áspera desde la calle cubierta de humo. Un hombre atraviesa la nube oscura y corre hacia el muelle vestido con la armadura de un mercenario del Regimiento Acorazado y agarrando un casco con cuernos.

Los personajes reconocen que se trata de Jeyev Veldrews, el lugarteniente de Garrote. Dice que ha sido enviado por Becklin para transmitir la siguiente información:

- La batalla contra el ejército de los dragones rojos ha sido un fracaso, pero algunos miembros del Regimiento Acorazado escaparon.
- Becklin le ha enviado al pueblo para ayudar a evacuar a todos de forma segura y para asegurarse de que nadie esperara por ella y los mercenarios.
- Más efectivos del ejército de los dragones le pisan los talones, por lo que los aldeanos tienen que huir ya.

Si un personaje se fija en el casco que lleva, reconoce que es el de un Caballero de Solamnia. Jeyev no dirá más hasta que hayan embarcado. Consulta la sección "Desaparecidos en la batalla" para obtener más detalles.

EL ÚLTIMO VISTAZO A VOGLER

Los personajes escapan de Vogler en el último bote, un pequeño barco pesquero en el que apenas caben ellos, Darrett, la alcaldesa Raven, Jeyev y algunos lugareños más. Lea o parafrasea lo siguiente mientras los personajes dejan atrás Vogler:

Vogler está en llamas. Entre las columnas de humo que se elevan desde el pueblo, los invasores saquean lo que queda. Los aldeanos que viajan con vosotros no apartan la vista. Observan hasta que su hogar no es más que una mancha roja y negra a la orilla del río. Los botes de evacuación transportan todo lo que queda de Vogler por el Vingaard hacia Kalaman, un refugio incierto.



DESAPARECIDOS EN LA BATALLA

Tú decides cómo se desarrolló la batalla de Becklin y Garrote contra el ejército de los dragones rojos y qué sabe Jeyev. En cualquier caso, los defensores de Vogler fueron derrotados y las tropas enemigas marchan hacia el pueblo. Las aliadas de los personajes podrían haber sufrido cualquiera de los siguientes destinos:

Asesinato. Jeyev es en realidad un **capitán bandido** neutral malvado que fue comprado por el ejército de los dragones al igual que Gragonis. Le han contratado para asesinar a los caballeros solámnicos de Vogler: Becklin y Darrett. Asesinó a Becklin durante la batalla y ahora está usando su casco para acercarse a Darrett.

Captura. Becklin envió a Jeyev a avisar a los aldeanos de que la defensa fracasó, para que así no esperaran a los defensores. Le dio su casco como prueba de que eran palabras suyas. Mientras Jeyev huía, vio cómo capturaron a Becklin. Puedes precisar dónde está presa Becklin, tal vez en uno de los campamentos del ejército de los dragones detallados en los capítulos 4 o 5.

Dispersión. Becklin y Garrote dieron la orden de retirada y huyeron del ejército de los dragones. Cualquiera de ellas podría reaparecer en Kalamán en capítulos posteriores tras evadir a los enemigos. Como en la posibilidad anterior, Becklin envió a Jeyev para avisar a los aldeanos.

Testigo. Si los personajes ya conocen la derrota de Becklin, Jeyev se vio separado del resto de defensores de Vogler, conoce los detalles de la última batalla de la caballería y recuperó su casco. También podría ser un asesino o conocer la información de cualquiera de las otras posibilidades de este apartado.

Independientemente de tu elección, Darrett se queda con el casco de Becklin y promete mantenerlo a salvo. Si eliges que Becklin regrese después de la batalla, se convierte en una valiosa asesora de los líderes militares de Kalamán (se explica en el capítulo 4).

SIGUIENTES PASOS

Mientras el río Vingaard lleva la flotilla de barcos desde Vogler hacia Kalamán, un trayecto que dura casi toda la noche, los personajes suben al nivel 4. Después de los horrores que han presenciado los aldeanos, es un alivio para todos que el viaje río abajo transcurra sin incidentes. El capítulo 4 comienza con la llegada de los refugiados a las afueras de Kalamán.



LOS DEFENSORES DE KALAMAN
AVANZAN PARA ENFRENTARSE
AL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES.

LA SOMBRA DE LA GUERRA

VOGLER YA NO EXISTE, EL EJÉRCITO DE LOS dragones rojos lo ha arrasado. Los personajes y otros supervivientes buscan refugio en la ciudad de Kalamán tras haber huido de la aldea siguiendo el cauce del río Vingaard. Lo quieran o no, son portadores de malas noticias: la guerra se cierne sobre Kalamán. Los dirigentes de la ciudad reclutan al grupo para que les ayude a identificar y oponer resistencia al ejército de los dragones rojos. Mientras los personajes recorren las tierras que rodean Kalamán, conocerán más detalles sobre los objetivos del ejército de los dragones y la sombra aterradora que se oculta tras esta guerra.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

El capítulo comienza con una descripción general de la ciudad de Kalamán. Tras familiarizarte con la sección “Vademécum de Kalamán”, continúa la aventura con la llegada de los personajes y los refugiados de Vogler a la ciudad. En cuanto los personajes se aseguren de que los aldeanos están a salvo, aliéntalos para que sigan el ejemplo de Darrett Highwater y se unan al ejército de Kalamán (o al menos colaboren con él). El ejército prestará ayuda y dará las órdenes necesarias para combatir al ejército de los dragones rojos y a sus aliados sobrenaturales durante el transcurso de la aventura.

AVANCE DE PERSONAJES

En este capítulo, la subida de nivel se gestiona de la siguiente forma:

- Los personajes comienzan este capítulo a nivel 4, tras haber subido un nivel después de evacuar Vogler.
- Los personajes suben al nivel 5 antes de recuperar el puesto fronterizo de Guardarrueda.
- Los personajes suben al nivel 6 tras derrotar al caballero esquelético Zanas Sarlamir al final del capítulo.

VADEMÉCUM DE KALAMAN

Kalaman, el Faro del Este, es una de las ciudades más grandes de Solamnia. La ciudad, alejada del centro de la nación y de la capital, Palanthas, es un bastión de comercio y seguridad situado en el extremo de la provincia de Foscaterra. Esta sección ofrece una descripción general de la ciudad. Puedes aportar más detalles de los lugares y habitantes según creas conveniente. La ciudad será el hogar del grupo durante el resto de la aventura y sus vínculos con la urbe servirán de motivación para que la defiendan de la amenaza del ejército de los dragones.

DATOS SOBRE KALAMAN

Los personajes que procedan de Kalaman o que superen una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 12 conocerán los siguientes detalles de la ciudad:

Capital. Kalaman es la capital de la provincia solámnica de Foscaterra.

Bastión antiguo. Kalaman es una ciudad comercial próspera y famosa por su regia muralla, el castillo y los faros del puerto, los cuales preceden al Cataclismo.

Gobernantes. La ciudad la dirigen un gobernador, un consejo de líderes gremiales prominentes y una mariscal.

Ejército. Kalaman cuenta con una fuerza militar notable para disuadir a los asaltantes procedentes de Estwilde y a los monstruos que llegan de las montañas Dargaard.

Puerto del Vingaard. La ciudad se asienta en la desembocadura del río Vingaard, a unos 45 km río abajo desde Vogler.

EL PODER EN KALAMAN

Los siguientes tres grupos dirigen Kalaman:

Gobernador. El dirigente del gobierno de Kalaman es el gobernador Calof Miat (**noble humano legal neutral**). Representa a los habitantes de la ciudad y habla en su nombre durante las sesiones del consejo.

Líderes gremiales. Un consejo compuesto por los líderes de los cinco gremios más destacados de la ciudad (el Gremio de los Cartógrafos, el Gremio de los Estibadores, el Gremio de los Pescadores, el Gremio de los Albañiles y el Gremio de los Constructores Navales) supervisa los intereses comerciales generales de la ciudad y dirige diversos servicios públicos. Los líderes gremiales son **nobles humanos** y enanos de las colinas neutrales, proclives a reñir y a competir por ganar influencia.

Mariscal. El ejército de Kalaman custodia la ciudad y defiende Solamnia oriental. Es una organización sólida, ya que la ciudad no puede permitirse solicitar ayuda a los Caballeros de Solamnia, apostados al oeste, cada vez que los asaltantes de Estwilde u otras amenazas cruzan la frontera. La comandante del ejército de Kalaman es la pragmática mariscal Nestra Vendri (**caballero humana legal neutral**).

LUGARES DE KALAMAN

Mientras los personajes se encuentren en Kalaman, pueden visitar cualquier lugar de esta sección. Estos lugares aparecen en el mapa 4.1.

ASENTAMIENTOS COMERCIALES

Fuera de la ciudad, tanto al este como al oeste, proliferan los asentamientos comerciales. Estas extensiones de edificios destartalados comenzaron siendo campamentos para caravanas. Con el paso del tiempo, las tiendas fueron reemplazadas por edificios sencillos que enmarcaban calles embarradas. Actualmente, albergan a todos aquellos que no encuentran alojamiento intramuros.

CASTILLO DE KALAMAN

La antiquísima fortaleza del castillo de Kalaman, un símbolo de la ciudad, se eleva por encima de los escarpados acantilados y se puede ver tanto desde cualquier lugar de intramuros como a kilómetros de distancia de la ciudad. El gobernador vive en el castillo y el consejo rector celebra sus juntas en él. El castillo de Kalaman también sirve de cuartel general del ejército y sus barracones pueden albergar a cientos de tropas. Bajo el castillo de Kalaman se extienden unas catacumbas, pero las entradas a estos túneles se cerraron hace mucho tiempo y permanecen selladas mediante magia.

EL FARO INMÓVIL

El Faro Inmóvil es una taberna que dispone de un amplio bar, un menú con el pescado como protagonista y un modesto alojamiento. En sus paredes luce las armas rotas de bandidos derrotados. La taberna es uno de los lugares predilectos de los soldados de Kalaman y, la mayoría de las noches, varias tropas fuera de servicio la usan como lugar de distensión. El propietario de la posada, Jesen Thold (**veterano humano neutral bueno**), es amigo de la mariscal Nestra Vendri, que dirige el ejército de Kalaman.

FAROS DEL PUERTO

La muralla de Kalaman se extiende varias decenas de metros hacia el interior del puerto de la ciudad. La torre que hay en cada extremo alberga un destacado faro rodeado de una serie de lentes. Los fundadores istarianos de la ciudad construyeron estos faros antes del Cataclismo y la luz que emiten atraviesa la más espesa de las nieblas.

FRAGUAS DE LOS HAMMERSTRIKE

Dos fraguas idénticas se erigen a cada lado de la calle, dirigidas por los primos enanos Kadmos y Tiria Hammerstrike (**veteranos enanos de las colinas legales neutrales**). Aunque los dos son herreros competentes, Kadmos está especializado en armaduras, mientras que Tiria sobresale en lo que respecta a las armas.

LA BOTICA DE WYHAN

Wyhan (**maga humana legal malvada**) es una maga de la Alta Hechicería de Túnica Negra. Aunque supuestamente se ha jubilado, regenta una tienda en la que trapichea con mercancías que tan solo una minoría de Kalaman necesita. La botica de Wyhan vende algún que otro amuleto de la suerte, pero solo quienes saben qué preguntar logran





MAPA 4.1: KALAMAN

acceder a la trastienda de la botica, en la que guarda componentes de conjuros esotéricos. La sección “Mensaje para una maga”, que aparece más adelante en este capítulo, proporciona detalles sobre Wyhan y su tienda.

MERCADO DE LA CIUDAD

Los comerciantes de todo Ansalon operan en el próspero bazar de Kalamán. Los personajes pueden comprar en él cualquier equipo del *Manual del Jugador*. Los mercaderes de tierras lejanas, como Ergoth o el monte Noimporta, suelen traer curiosidades inusuales para venderlas en él.

PUERTO DE KALAMAN

En cualquier momento del día, decenas de barcos se pueden ver anclados en los ajetreados muelles del puerto de Kalamán. Las pequeñas embarcaciones pesqueras locales compiten por el espacio en el puerto con los grandes navíos, algunos procedentes de tierras lejanas. Cada día, hay un 10 % de probabilidad de que un barco mercante de una tierra remota llegue al puerto con una tripulación ansiosa por vender mercancías únicas y narrar historias sobre los peligros de alta mar.

RAREZAS DE MEULARA

Rarezas de Meulara es una pequeña tienda llena de bagatelas. Su dueña, Meulara (**plebeya** kender caótica buena) es una mujer de pelo canoso con una amplia sonrisa dibujada siempre en la cara. Meulara afirma conocer a todos los kenders de la ciudad y la mayoría de kenders recién llegados van a verla para intercambiar historias y noticias de sus viajes.

LLEGADA A KALAMAN

Al alba del día después de huir de Vogler, los personajes y los supervivientes del pueblo por fin atisban la ciudad de Kalamán. Lee el siguiente texto cuando quieras comenzar con esta parte de la aventura:

A lo lejos emerge la ciudad amurallada de Kalamán, que se extiende por la orilla meridional de una amplia bahía. Los barcos entran y salen del puerto también amurallado de la ciudad dirigidos por un par de imponentes faros.

En el litoral que se atisba un poco más adelante, donde el río Vingaard desemboca en la bahía de Kalamán, muchos supervivientes de Vogler han atracado sus barcos desiguales y han comenzado a levantar un campamento.

Los personajes están entre los últimos en llegar de Vogler, probablemente acompañados de Darrett Highwater y otros aliados. Al llegar al campamento de los supervivientes, se encuentran con que los aldeanos se están organizando para ver cuántos son, reunir a las familias separadas y prender hogueras para preparar alimentos.

REFUGIADOS EN EL LITORAL

Cuando los supervivientes de Vogler atracan sus embarcaciones en la orilla, la realidad de su situación se hace evidente y empiezan a surgir pequeños problemas que frustran a los refugiados. Tira en la tabla "Adversidades de los supervivientes" para determinar con qué necesitan ayuda. Cuando hayas dirigido todos los encuentros que quieras, continúa con la sección "La armadura de Darrett".

ADVERSIDADES DE LOS SUPERVIVIENTES

d4 Complicación

- 1 A unos jóvenes les cuesta atracar su bote. La embarcación está a 6 m de la orilla y va a la deriva. Un personaje que nade hasta el bote podrá pilotarlo si supera una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 14.
- 2 Un refugiado se resbala en el bajío y se tuerce un tobillo. Un personaje podrá aliviar su dolor si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 12, si gasta un uso de unos útiles de sanador o si utiliza un conjuro que haga recuperar puntos de golpe.
- 3 Una pareja está sentada tiritando junto a un montón de leña sin prender con la mirada perdida en dirección de Vogler. Encender la hoguera de un modo u otro tranquilizará a la pareja y esta lo agradecerá asintiendo con la cabeza sin pronunciar palabra.
- 4 Dos jóvenes pendencieros se aprovechan del caos para tratar de robar a un vecino por el que sienten animadversión. Un personaje podrá detenerlos si supera una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 12.

LA ARMADURA DE DARRETT

Si los personajes han obtenido la caja que Becklin Uth Viharin les pidió que buscaran en la fortaleza de Muroespina en el capítulo 3, podrán entregársela a Darrett Highwater tras huir de Vogler.

Dentro de la caja hay una armadura de placas con filigranas típicas de la lacería solámnica que tiene el tamaño ideal para que la use Darrett. No hay ninguna nota ni ninguna instrucción junto a la armadura. Si los personajes explican que Becklin les pidió que se la dieran a Darrett, este les abrazará y les dará las gracias de forma efusiva.

A partir de este momento, Darrett vestirá con frecuencia la armadura solámnica y se esforzará por comportarse como cree que lo haría Becklin. Si un personaje forma parte de los Caballeros de Solamnia, tratará de imitar sus hazañas virtuosas e incluso podría tomarlo como mentor.

DELEGACIÓN PARA KALAMAN

Poco después de llegar a la orilla, el personaje que tenga la mayor puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva se dará cuenta de que faltan dos aldeanos destacados: lord Bakarís y su hijo, Bakarís el Joven. Si los personajes preguntan por ahí, un aldeano que llegó a la orilla antes que ellos les mencionará que lord Bakarís y su hijo se dirigieron a Kalaman hace unas horas con la intención

de hablar con los dirigentes de la ciudad, pero nadie ha vuelto a saber nada de ellos. Si los personajes no van a Kalaman a investigarlo, la alcaldesa Raven les pedirá tanto a ellos como a Darrett que lo hagan y les autorizará para que tomen las medidas que sean necesarias con el fin de garantizar la seguridad de los habitantes de Vogler.

ENTRADA A KALAMAN

El trayecto desde el lugar donde han atracado los aldeanos hasta Kalaman es de 3 km. Cuando los personajes y Darrett lleguen a la ciudad, lee lo siguiente:

Estatuas de soldados titánicos recorren la recia muralla de Kalaman. Estos antiguos caballeros de piedra miran al horizonte y retan a los invasores a arremeter contra unas defensas que resistieron incluso al Cataclismo. Un barrio desordenado de tiendas y estructuras destartadas enmarca la carretera que se dirige a la puerta más cercana de la ciudad, en la que los soldados vestidos con uniformes azules y amarillos interrogan a todo aquel que quiere entrar.

Los guardias de la puerta detienen a los personajes y les preguntan qué asunto les trae a la ciudad, pero les permiten entrar en la ciudad mientras los personajes no se muestren hostiles. Si un personaje pregunta por lord Bakarís o un representante de los refugiados de Vogler, los guardias señalarán el camino hacia el castillo de Kalaman. Los guardias recuerdan que su capitán acompañó a un hombre que concuerda con la descripción de Bakarís al castillo hace un rato. El castillo de Kalaman es una estructura imponente y fácil de encontrar sin necesidad de indicaciones. Los guardias también pueden indicar a los personajes el camino hasta cualquier sitio de la sección "Lugares de Kalaman".

EL CASTILLO DE KALAMAN

Cuando los personajes y Darrett lleguen al castillo de Kalaman, lee lo siguiente:

Incluso aunque el imponente castillo de Kalaman no se hubiera erigido sobre acantilados de 30 m de altura, seguiría sobresaliendo por encima de cualquier otra edificación de la ciudad. El camino que conduce hasta él asciende por el lateral del acantilado y está custodiado por gigantescas estatuas similares a las que recorren la muralla de la ciudad. Al final del camino hay unos guardias apostados delante de una puerta abierta.

Los guardias del castillo de Kalaman preguntan a los personajes el motivo de su visita. Si los personajes explican que representan a los habitantes de Vogler, un guardia les conducirá a través de un patio hacia la sala del consejo, en la que lord Bakarís está hablando con los miembros del consejo de la ciudad.

ENCUENTRO CON BAKARIS

Por el camino a la sala del consejo, lee el siguiente texto:

Al cruzar el patio pavimentado del castillo de Kalamán, un conocido os detiene con una sonrisa arrogante dibujada en la cara. Se trata de Bakaris el Joven.

“Mi padre tiene todo bajo control. Enviaremos a alguien que os atienda a vosotros y al resto de pescadores en cuanto hayamos decidido qué es lo mejor para ellos”.

Bakaris el Joven detiene al grupo. Insiste en que los personajes no deberían interrumpir la audiencia que está celebrando su padre con los dirigentes de Kalamán.

Retrata a Bakaris el Joven no solo como un bravucón, sino como una amenaza para la población necesitada de Vogler. Su padre y él están priorizando sus propias ambiciones ante las necesidades de los aldeanos: una tendencia que se mantendrá durante el resto de la aventura. Un personaje puede lograr que Bakaris el Joven se aparte si hace una buena interpretación o si supera una prueba de Carisma (Intimidación) con CD 10. De forma alternativa, un personaje puede convencer al guardia que les acompaña de hacer caso omiso a Bakaris si supera una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 14. Después, Bakaris soltará un par de improperios sin importancia y se irá.

REUNIÓN DEL CONSEJO

Cuando el grupo llega a la sala del consejo, el guardia escolta a los personajes al interior y explica quiénes son. Después, lee lo siguiente:

Ocho personas con semblante serio se sientan en torno a una amplia mesa en el medio de una estancia espaciosa. En un extremo de la mesa, un hombre alto con el cabello rubio trenzado y un chaleco de terciopelo azul y dorado se levanta para recibirlos.

“Os damos la bienvenida, sentíos como invitados. Soy el gobernador, Calof Miat. Vuestro líder nos ha puesto al día sobre la situación de Vogler, la valiente defensa que dirigió y su afán por devolver el golpe a los invasores”. Cuando Miat dice esto, inclina la cabeza en dirección a un hombre que hay junto a él: lord Bakaris, que os fulmina con la mirada por la intromisión.

“Decidnos”, continúa el gobernador, “¿vuestro pueblo sigue preparándose para la batalla?”.

Junto a lord Bakaris y el gobernador Miat se encuentran reunidos los líderes gremiales y la mariscal Vendri (descritos en la sección “Vademécum de Kalamán”).

Queda claro por las palabras del gobernador y la expresión de lord Bakaris que este último tiene sus propios planes. Lord Bakaris ha dicho al consejo que los aldeanos están armándose para recuperar su hogar. Los personajes saben que no es así. La alcaldesa Raven está concentrada en garantizar que los aldeanos

LORD BAKARIS UTH ESTIDE



cuenten con alimento, seguridad y ayuda en los días venideros. Además, los personajes están seguros de que los refugiados no han nombrado líder a lord Bakaris.

LORD BAKARIS UTH ESTIDE

Lord Bakaris Uth Estide (**noble humano neutral malvado**) es un hombre arrogante con un título menor entre la nobleza solámnica. En el pasado, su familia era famosa por su riqueza y por las generaciones de miembros que habían formado parte de los Caballeros de Solamnia. Aunque lord Bakaris sigue teniendo una fortuna considerable, ha vivido toda su vida de historias de honor y grandes hazañas que no le pertenecen. Ahora lord Bakaris ve la situación de Kalamán como su oportunidad para obtener gloria para sí mismo. En el fondo, es un cobarde de una forma que roza lo absurdo y un fanfarrón al que se le va la fuerza por la boca. Ni tiene la voluntad suficiente como para plantar cara a quienes le hacen frente ni la experiencia para liderar a nadie.

Rasgo de personalidad. “Nací para la grandeza y obtendré lo que me merezco”.

Ideal. “Mi astucia y valor resultan evidentes para cualquiera lo bastante inteligente como para merecer mi tiempo”.

Vínculo. “Mis hazañas serán el capítulo más majestuoso de la leyenda de la familia Estide”.

Defecto. “Mi sangre me convierte en líder. Si cualquier plebeyo puede hacerlo, no será tan difícil, ¿no?”.

RECONQUISTA DE VOGLER

Durante la conversación con los dirigentes de Kalamán, los personajes pueden preguntar sobre la posibilidad de recuperar Vogler. Lord Bakarís se muestra ansioso por hacerlo, mientras que Darrett prioriza garantizar la seguridad de los aldeanos. Por el momento, el consejo de la ciudad está más interesado en obtener información sobre el enemigo que en lanzarse apresuradamente a la batalla. Si es necesario, usa a Darrett para templar el deseo de los personajes de vengarse de inmediato.

ACLARAR LA SITUACIÓN

Los personajes deberán decidir si corrigen a Bakarís y aclaran lo que ocurre realmente. El consejo de Kalamán escucha lo que tienen que decir y les hacen preguntas hasta que sale a la luz la verdad de lo que ha ocurrido en Vogler. Mientras los personajes hablan, lord Bakarís se encarga de contradecirlos con el fin de reafirmar su posición ficticia como líder de la aldea que merece elogios por enfrentarse con valentía al ejército de los dragones rojos. Un personaje puede silenciar a lord Bakarís si hace una buena interpretación o si supera una prueba de Carisma (Intimidación) con CD 14.

Una vez que los personajes han explicado la situación actual de los refugiados de Vogler, lee lo siguiente:

—Son noticias nefastas —dice el gobernador Miat con el ceño fruncido—. Lo lamento enormemente por vuestros amigos y familias, pero espero que entendáis nuestra reticencia a dejar que atraveséis las puertas de la ciudad. No vivimos una época normal. ¿Mariscal?

El gobernador hace un gesto a una mujer de mirada severa que viste una armadura engalanada con los colores azul y dorado de Kalamán. Asiente y dice:

—Soy la mariscal Vendri, comandante de las fuerzas militares de Kalamán. Me temo que vuestra situación no es para nada única.

LAS PREOCUPACIONES DE KALAMAN

La mariscal Vendri continúa explicando que Vogler no es la única comunidad de la región que se enfrenta al peligro. Comparte los siguientes detalles:

- Durante las últimas semanas han ardido pequeñas aldeas y granjas al sur y al este de Kalamán.
- Vogler es la comunidad más grande a la que han atacado y la única con tantos supervivientes.
- Se han encontrado patrullas de experimentados soldados de Kalamán muertos, en algunos casos con extraños cortes en sus armaduras hechos con lo que parecen ser garras.
- Lord Bakarís y los personajes han proporcionado la información más clara que Kalamán ha obtenido hasta la fecha sobre el enemigo.

La mariscal Vendri no sabe nada de los draconianos, la Reina de los Dragones o el ejército de los dragones. Su experiencia es considerable, pero principalmente se ha enfrentado a asaltantes de Estwilde y ogros de Taman

Busuk. Toda la zona ha oído rumores sobre la guerra en la nación oriental de Khur, pero, hasta ahora, no habían dado importancia a esas batallas tan alejadas de la nación.

La mariscal Vendri está impaciente por escuchar cualquier cosa que los personajes puedan saber del enemigo. Se mostrará aún más impresionada si los personajes tienen pruebas físicas de los draconianos o de los soldados del ejército de los dragones.

En cuanto los personajes hayan escuchado el informe de la mariscal, el gobernador pedirá a los personajes y a Darrett que salgan de la sala mientras el consejo delibera. A lord Bakarís no le piden que se vaya.

A LA ESPERA DE UNA DECISIÓN

Darrett y los personajes salen al pasillo que hay al otro lado de la sala del consejo. Aprovecha esta oportunidad para hacer que Darrett haga hincapié en lo importante que es para los habitantes de Vogler contar con el apoyo y la protección de Kalamán. Si un personaje escucha a través de la puerta de la sala del consejo y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 14, oírás la voz enojada de la mariscal Vendri, que interrumpe constantemente a lord Bakarís.

LA DECISIÓN DE KALAMAN

Tras media hora, se levanta la reunión del consejo. Lee el siguiente texto:

Las puertas de la sala se abren y la mayoría de los miembros del consejo pasan en fila a vuestro lado sin miraros. La mariscal Vendri os hace señas desde la puerta para que paséis. En el interior de la sala, el gobernador Miat y lord Bakarís permanecen sentados.

Cuando los personajes entran de nuevo en la sala del consejo, el gobernador les invita a sentarse. Una vez que se han acomodado, lee el siguiente texto:

Con un tono decidido, el gobernador Miat dice: “Los ciudadanos de Kalamán están preparados para ofrecer cobijo a vuestro pueblo en los barrios de extramuros, la protección de nuestros soldados y, mientras tengamos de sobra, alimento de nuestras mesas”. Junta las manos y clava su mirada en vosotros. “No obstante, hay una condición”.

El gobernador Miat explica los siguientes puntos:

- Los dirigentes de Kalamán están preocupados por la amenaza que plantea el enemigo que ha atacado Vogler.
- Por desgracia, la ciudad cuenta con muy poca información sobre él y los batidores que enviaron a investigar han desaparecido.
- Los personajes, sin embargo, se han enfrentado a este enemigo y han salvado a todo un pueblo de un ataque.
- A cambio de que Kalamán proteja a la gente de Vogler, los dirigentes de la ciudad quieren que los personajes y Darrett actúen bajo el mando de la mariscal Vendri como agentes especiales del ejército de Kalamán.

Permite a los personajes debatir esta propuesta.

La mariscal Vendri aclara las siguientes cuestiones si es necesario:

- Solo uno de los personajes tiene que jurar servir al ejército de Kalaman (aunque todos son bienvenidos) y solo hasta que la amenaza de la región haya acabado.
- Los personajes que presten juramento se convertirán en escuderos de Kalaman y recibirán 5 po por semana.
- Los personajes que presten juramento y sus compañeros recibirán alojamiento gratuito en el castillo de Kalaman.
- Los personajes que presten juramento recibirán también un emblema del tamaño de la palma de la mano con el símbolo azul y dorado de Kalaman grabado en él. Se trata de un símbolo de su rango especial, que se equipara con el de teniente (superior al de soldado raso, pero inferior a los de los comandantes).

Si los personajes se niegan, Darrett pide que le dejen hablar un momento con ellos. Planea aceptar las condiciones del gobernador y trata de convencer a los personajes para que hagan lo mismo. No solo quiere su ayuda para proteger a su pueblo, sino para contraatacar a la aterradora amenaza que plantea el ejército de los dragones. Si los personajes se siguen resistiendo, Darrett sugiere a los personajes que podrían trabajar para él como ayudantes en lugar de trabajar directamente para el ejército: una propuesta que los dirigentes de Kalaman están dispuestos a aceptar.

Si los personajes y Darrett aceptan, el gobernador Miat se alegrará y ordenará que abastezcan a los habitantes de Vogler con comida y suministros. La mariscal Vendri envía guardias para que ayuden a los refugiados a instalarse en sus nuevos hogares al otro lado de la Puerta del Mercader.

De esta forma concluye la reunión con los dirigentes de Kalaman. La mariscal Vendri pide a Darrett y a los personajes que acudan a su despacho en la primera planta del castillo de Kalaman cuando quieran saber más sobre su cargo y sus primeras obligaciones. Hasta entonces, deberían asegurarse de que su pueblo está a salvo y familiarizarse con la ciudad.

DE VUELTA PARA INFORMAR

Cuando los personajes regresan al campamento de los supervivientes de Vogler, la alcaldesa Raven les recibe. Si los personajes han conseguido el apoyo de la ciudad, les da las gracias efusivamente. Si no lo han conseguido, querrá debatir ideas para lograrlo.

Tras escuchar que Darrett (y probablemente alguno de los personajes) ha aceptado ayudar al ejército de Kalaman, Raven dice que tanto ella como los supervivientes de la milicia de Vogler pretenden brindar su ayuda también. Además, pide a los personajes que dejen de llamarla alcaldesa: mientras Vogler esté en manos del ejército de los dragones, ella será simplemente Raven.

Lord Bakaris y su hijo no regresan al campamento, sino que pagan por alojarse en el Faro Inmóvil.

REFUERZOS

Un par de horas más tarde, varios carromatos y un contingente de soldados de Kalaman llegan al campamento de los supervivientes con alimentos y suministros. Primero ayudan a la gente que más lo necesita, pero acaban ayudando a todos a trasladarse a un grupo de edificios de madera sencillos e inhabitados que hay al norte de la Puerta del Mercader. Los supervivientes encuentran viviendas secas y seguras, y echan una mano para que todos los alojamientos resulten más cómodos. También establecen una cocina y un hospital de campaña para toda la comunidad.

Anima a que los personajes usen habilidades como la de Sabiduría (Medicina) o las herramientas de artesano que puedan tener para ayudar a los habitantes de Vogler a hacer sus alojamientos más acogedores. Si lo desean, los personajes pueden encontrar también literas para pasar la noche allí, pero alojarse en el castillo de Kalaman les resultaría más cómodo y, así, dejarían más espacio y recursos a los otros refugiados. En cuanto los personajes se hayan asegurado de que los supervivientes de Vogler están a salvo, podrán explorar Kalaman a sus anchas.

MENSAJE PARA UNA MAGA

Si un personaje tiene un pergamino que debe entregar a Wyhan, una maga de la Alta Hechicería (consulta la sección "Ojo en el cielo" del capítulo 2), la encontrará en La botica de Wyhan. Si los personajes no están interesados en unirse a los Magos de la Alta Hechicería, sáltate esta sección.

Los personajes encontrarán fácilmente la tienda de Wyhan. Unas ventanas empañadas ocultan la selección de amuletos y adornos místicos que hay a la venta. La tienda está abierta solo durante el día. Si los personajes entran durante las horas comerciales, lee la siguiente descripción:

La botica de Wyhan huele a regaliz y pimienta. La modesta tienda apenas dispone de un par de mesas en las que se exhiben amuletos de la suerte, huesos de animales extraños y frasquitos con diversos remedios. Al fondo del local, una humana de cabello negro y ropa oscura, con mangas cubiertas de plumas como si imitasen unas alas, espera tras un mostrador en el que se amontonan varios libros abiertos. Levanta la vista de su lectura, os mira con desinterés y luego vuelve a concentrarse en su libro.

La dueña de la tienda es Wyhan (**maga** humana legal malvada), una maga de la Alta Hechicería de Túnica Negra. Aunque es egoísta y desprecia a aquellos que no sean magos, está comprometida con su organización.

Si se le presenta un personaje que esté interesado en unirse a los Magos de la Alta Hechicería, Wyhan le preguntará si tiene un pergamino para ella. Si el personaje le entrega el pergamino, Wyhan lo abrirá de inmediato.

UNA PRUEBA COMPLETADA

Entregar el pergamino a Wyhan forma parte de una prueba que le servirá para saber qué orden de las Túnicas de los Magos de la Alta Hechicería puede ser la adecuada para el personaje. Tras recibir el pergamino, Wyhan sabrá de forma mágica el alineamiento del personaje al que le encomendaron entregarlo y si ha abierto el pergamino. La tabla "Predicciones del pergamino" determina a qué orden de las Túnicas prevé Wyhan que se unirá el personaje en función de su alineamiento y de si ha abierto o no el pergamino antes de entregarlo.

No compartas esta información de inmediato con el personaje: la predicción de Wyhan surgirá más adelante en la conversación.

PREDICCIONES DEL PERGAMINO

Alineamiento	Ha abierto el pergamino	No ha abierto el pergamino
Bueno	Túnica Roja	Túnica Blanca
Neutral	Túnica Roja	Túnica Roja
Malvado	Túnica Negra	Túnica Roja

LA RECOMENDACIÓN DE WYHAN

Wyhan se muestra escéptica acerca de cualquier personaje que exprese interés por unirse a los Magos de la Alta Hechicería. Le hará las siguientes preguntas:

- ¿Por qué crees que mereces usar la magia?
- ¿Sirves a la magia o la magia te sirve a ti?
- ¿Cómo cambiarías el mundo con tu magia?
- Si estuvieras a punto de perder tu magia, ¿qué harías?

Independientemente de las respuestas del personaje, Wyhan reacciona con una actitud crítica pragmática. Haz que mantenga una conversación filosófica con los personajes lanzadores de conjuros sobre la función de la magia durante el tiempo que te plazca. Después, Wyhan hace lo siguiente:

- Recomienda la orden de los Magos de la Alta Hechicería en la que considera que encajará el personaje (revela su predicción de la sección anterior).
- Acepta ponerse en contacto con los otros Magos de la Alta Hechicería y solicitar la incorporación del personaje a la organización.
- Promete informar a los personajes cuando sepa la respuesta de los líderes de los magos que se encuentran en la Torre de la Alta Hechicería de Wayreth.
- Acepta ayudar al personaje a concertar el transporte a Wayreth para que pueda someterse a la Prueba de la Alta Hechicería (descrita en la sección "Los Magos de la Alta Hechicería" del capítulo 1).

Wyhan está dispuesta a responder a un par de preguntas más sobre los Magos de la Alta Hechicería, pero después insiste en que los personajes compren algo o se vayan.

Los personajes interesados en unirse a los Magos de la Alta Hechicería tendrán noticias de Wyhan sobre su prueba al comienzo del siguiente capítulo.

PRESENTARSE AL SERVICIO

En cuanto los personajes estén listos para comenzar a trabajar con el ejército de Kalamán, podrán presentarse en el castillo de Kalamán. Si buscan a Darrett entre el resto de supervivientes de Vogler, no lo encontrarán por ningún sitio, dado que ya se habrá ido al castillo.

Cuando los personajes lleguen al castillo de Kalamán, cualquier guardia podrá indicarles el camino hasta el despacho de la mariscal Vendri en la primera planta (consulta "Dentro del castillo" para conocer la distribución del mismo). Cuando los personajes lleguen al despacho de Vendri, un ayudante les hará esperar un momento y, después, los acompañará al interior. Lee la siguiente descripción:

El despacho de la mariscal Vendri tiene un aspecto sobrio. Contiene poco más que un escritorio lleno de documentos, estanterías rebosantes de pergaminos enrollados y un tablón en el que hay clavado un mapa de la provincia circundante de Foscaterra. Vendri se levanta cuando entráis. "Gracias por venir. No mediré las palabras: estamos a ciegas en lo que respecta a los peligros que me temo que se están aproximando a nuestras puertas. Vuestro cometido es cambiar esa situación, pero seguro que primero tenéis alguna pregunta".



WYHAN

Vendri contesta con paciencia a cualquier pregunta sobre Kalaman, el ejército de la ciudad y las nuevas funciones de los personajes. Además de los detalles mencionados anteriormente en la sección "La decisión de Kalaman", Vendri comparte la siguiente información:

- Se espera que los personajes actúen de pelotón especializado dedicado a enfrentarse a los desafíos que otras tropas no pueden abordar.
- El salario militar semanal se paga por anticipado. El secretario de Vendri entregará hoy a los personajes que acepten unirse al ejército su primera paga de 5 po.
- Los personajes que necesiten adquirir equipo pueden tomar cualquier arma, armadura ligera o media rutinaria que quieran de la armería, que está situada en la planta baja del castillo.
- Varios habitantes de Vogler se han ofrecido a prestar ayuda a Vendri. Está valorando cómo usar de la manera más eficiente posible a estos entusiastas reclutas.
- Vendri sigue ultimando los detalles de la primera misión de los personajes. Mientras tanto, deberían familiarizarse con el castillo y sus alojamientos, ubicados en la tercera planta.
- No menciona a Darrett ni su función. Si los personajes preguntan por él, sonríe y dice que dejará que sea él quien se lo cuente dentro de poco (consulta la sección "Las órdenes de Darrett").

DENTRO DEL CASTILLO

Cuando terminen de hablar con la mariscal Vendri, un guardia acompañará a los personajes a la tercera planta mientras les aporta un par de datos sobre el castillo. Los Caballeros de Solamnia usaron durante mucho tiempo este castillo, construido hace siglos. Muchas de sus amplias estancias están decoradas con imágenes de caballeros solámnicos y los dioses y animales a los que honraban. El guardia continúa describiendo la distribución del castillo de la siguiente forma:

Planta baja. El consejo de la ciudad y el gobernador se reúnen y celebran eventos en la planta baja. En ella también se sitúan varias oficinas gubernamentales, una pequeña biblioteca y la armería.

Primera planta. En la primera planta se encuentran los alojamientos de los mandos y oficiales del ejército.

Segunda planta. Los guardias del castillo se alojan en la segunda planta. El resto de soldados viven en otros sitios de la ciudad o en los edificios secundarios del castillo.

Tercera planta y torres. Una buena parte del castillo está desocupada y en mal estado, incluidas la mayoría de la tercera planta y las torres. A los personajes les han asignado alojamientos en un salón de baile en desuso situado en la tercera planta.

Sótano. El sótano se usa de almacén, aunque también alberga unas puertas otrora selladas que conducen a las mazmorras derruidas del castillo.

ALOJAMIENTOS DEL CASTILLO

Cuando los personajes lleguen a sus alojamientos, lee la siguiente descripción:

Esta estancia en algún momento fue un pequeño salón de baile. Una fila de columnas, esculpidas con entrelazados e imágenes de caballeros, sostiene un techo abovedado. La luz penetra en la habitación a través de unos ventanales que dan a las montañas del sur. En un rincón hay una serie de catres sencillos y baúles vacíos, y cerca se alza una mesa grande de madera.

A cada personaje se le ha asignado un catre y un baúl vacío. Tres pequeñas habitaciones privadas que los personajes pueden usar como les plazca están conectadas a esta estancia.

ESTATUAS SOLÁMNICAS

Por todo el castillo de Kalaman, incluidos los aposentos de los personajes, la mampostería y las estatuas representan al dios guerrero Kiri-Jolith, patrón de los Caballeros de la Espada solámnicos. Los clérigos de Kiri-Jolith reconocen estas representaciones, al igual que los personajes que superen una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12.

LAS ÓRDENES DE DARRETT

En cuanto los personajes se han instalado en sus catres, Darrett entra en la estancia. Tras saludarles afectuosamente, comparte la siguiente información:

- Se ha pasado una buena parte de la mañana demostrando a la mariscal Vendri y a sus comandantes lo que sabe hacer.
- Vendri se ha dado por satisfecha y le ha ordenado trabajar con ella para entrenar a una nueva unidad de soldados de Kalaman.
- Vendri también le ha encomendado trabajar con los personajes. No es su comandante, pero actuará de emisario de Vendri para transmitir sus órdenes a los personajes y, si es necesario, podrá interceder por el grupo ante Vendri y los dirigentes de Kalaman.
- Se aloja en la segunda planta junto con los guardias del castillo.
- Agradece a los personajes todo lo que han hecho por él y por Vogler. Espera continuar aprendiendo de ellos y ayudándoles.

Darrett responde a cualquier pregunta que formulen los personajes, pero no sabe mucho sobre Kalaman ni las misiones que les van a encomendar. Se muestra sincero en cuanto a su deseo de ayudar a los personajes y emocionado por estar en el castillo por el que otrora caminaron los Caballeros de Solamnia. Tiene muchas ganas de aprender de esta experiencia y desea que algún día le sirva para convertirse en un verdadero Caballero de Solamnia.

Después, los personajes tendrán el resto del día libre para hacer lo que quieran. Se les encomendará su primera misión a la mañana siguiente.

LA PRIMERA MISIÓN

Al día siguiente, Darrett se reúne con los personajes y les transmite las siguientes órdenes de la mariscal Vendri:

- Los dirigentes de Kalamán se sienten inquietos al oír acerca del artilugio con aspecto de dragón que el ejército de los dragones rojos usó en Vogler. Quieren saber más al respecto.
- Dieciocho kilómetros al sur de Kalamán vive una inventora gнома llamada Tatina Rookledust.
- Vendri quiere que los personajes visiten a Rookledust y comprueben si sabe algo sobre el dispositivo o sobre otros similares.
- Incluso aunque Rookledust no sepa nada, las fuerzas de Kalamán quieren reunirse con ella en la ciudad para reclutarla como consejera.
- Darrett no participará en esta misión.

Darrett no sabe mucho al respecto, pero proporciona a los personajes la dirección exacta del hogar de Rookledust.

VIAJE POR EL ARROYO ESKER

Las tierras que rodean Kalamán se componen de campos abiertos, colinas onduladas y bosques dispersos. El mapa de la región de Kalamán del apéndice E ilustra esta zona.

Al sur se encuentran las montañas Dargaard, cubiertas constantemente de nubes oscuras que, a menudo, propagan la penumbra por la tierra que las rodea. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 12, sabrá que la provincia solámnica de Foscaterra, que abarca las montañas Dargaard y Kalamán, se conoce por ser una tierra sumida en un crepúsculo eterno en la que el sol nunca brilla. En realidad, la zona está encajonada y llovizna con frecuencia, pero no sufre ninguna maldición que la haya sumergido en la oscuridad.

Mientras el grupo viaja, tira en la tabla "Encuentros en el interior" para ver con qué se toparán.

ENCUENTROS EN EL INTERIOR

d4 Encuentro

- 1 Un chirimirí cae durante una hora y se ven relámpagos a lo lejos sobre las montañas Dargaard.
- 2 Un grupo de 2d4 **bandidos** se dirige al noroeste sin prestar atención a los personajes. Los bandidos no tienen interés en luchar: siguen los rumores de un trabajo bien remunerado para mercenarios.
- 3 Los personajes ven un pequeño caserío quemado. Si un personaje investiga y supera una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 14, no encontrará ningún rastro de visitantes, pero sabrá que el fuego comenzó claramente en el tejado.
- 4 Un **experto en escaramuzas kender** (consulta el apéndice B) llamado Saltatrapas se acerca a los personajes y les pregunta si han visto a algún dragón. Ha oído rumores sobre dragones cerca de Kalamán, pero no ha visto ninguno.

TALLER DE ROOKLEDUST

Cuando los personajes atisben el hogar de Rookledust, lee el siguiente texto:

En una colina hay un edificio poco común a caballo entre una cabaña y una fortaleza mecánica. Está plagado de tubos humeantes y artilugios chirriantes, y se encuentra sitiado en estos momentos.

Entre estruendosos aparatos metálicos, unos goblins tratan de allanar el edificio, pero una serie de artefactos que giran, muerden y se revuelven con violencia en el patio se lo impiden. Cada poco tiempo, una gнома se asoma por la esfera abierta de un reloj que hay encima de la puerta y lanza alguna calamidad mecánica a los atacantes mientras se ríe a carcajadas y suelta improperios.

Diez **goblins** y su líder **hobgoblin**, que permanece bien apartado del caos, están atacando el hogar de la gнома Tatina Rookledust. Los trasgos visten armaduras oscuras con el símbolo de una espiral (los mismos colores y símbolo de Takhisis que normalmente llevan las tropas del ejército de los dragones rojos).

Los personajes que se pongan al lado de un goblin se expondrán a los dispositivos mecánicos, que parecen fuera de control. Estos artilugios son objetos Pequeños con una CA de 15, 8 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. En la posición 0 del orden de iniciativa, tira en la tabla "Caos mecánico" por cada personaje que esté adyacente a un goblin para determinar cómo reaccionarán los dispositivos ante ese personaje.

CAOS MECÁNICO

d6 Efecto del dispositivo

- 1-2 Ningún dispositivo amenaza al personaje.
- 3 Un artilugio que se parece a una gran dentadura trata de morder al personaje (+3 a impactar, 1d6 de daño contundente si impacta).
- 4 Un conjunto de cuerdas apaleadoras da latigazos alrededor del personaje, que deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o quedará aprehendido hasta el final del siguiente turno del personaje.
- 5 Un dispositivo lanza un dardo lleno de un líquido verde brillante al personaje (+4 a impactar, 1 de daño perforante si impacta). Si impacta, el fluido se inyecta con un siseo siniestro, pero resulta ser inofensivo.
- 6 Una gallina mecánica lanza huevos de hojalata al personaje (+4 a impactar, 1d4 de daño contundente si impacta). Si impacta, el huevo explota y cubre al personaje de grasa, por lo que tendrá desventaja en las tiradas de ataque hasta el final del siguiente turno del personaje.

Los goblins huyen cuando la mitad de ellos han sido derrotados. El hobgoblin intenta que los goblins se mantengan firmes, pero también huye si ve que los personajes los superan en número.





LA INVENTORA TATINA ROOKLEDUST DEFIENDE SU HOGAR DE LOS GOBLINS DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES.

PRISIONERO

Si los personajes capturan e interrogan a uno de los trasgos, un personaje que supere una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 14 descubrirá lo siguiente:

- Los trasgos forman parte del ejército de los dragones rojos.
- Su comandante los envió para conseguir un arma.
- No saben mucho sobre sus jefes, tan solo que la mayoría son humanos y que pagan bien. Una de ellos es una mujer cuyos ojos brillan como brasas.
- El ejército se encuentra al norte, cerca de un pueblo quemado. Los goblins debían llevar allí el arma.

La aldea a la que los trasgos se refieren es Vogler, pero no saben su nombre.

CONOCER A ROOKLEDUST

En cuanto los personajes derrotan a los trasgos, la gnoma, Tatina Rookledust, aparecerá por una abertura que hay sobre la puerta de su taller. Preguntará a los personajes quiénes son, qué quieren y si forman parte del ejército de los dragones. En cuanto se convenza de que los personajes no son ninguna amenaza, saldrá del taller y hablará con ellos mientras recoge los artilugios del patio.

TATINA ROOKLEDUST

Tatina Rookledust (gnoma de las rocas neutral buena) se mudó a Foscaterra hace décadas procedente de la lejana tierra de los gnomos del monte Noimporta. Emplea el perfil del **acólito**, pero los efectos de su Lanzamiento de Conjuros se manifiestan mediante diversas herramientas y artefactos diminutos que siempre lleva consigo. Rookledust habla acelerada y siempre está formulando nuevas ideas para el próximo artilugio exagerado que pretenda diseñar. Aunque muchas de sus creaciones resultan peligrosas, no las construye para ningún fin violento. Siente interés en especial por los dispositivos que sirven para la comunicación a distancia y por invenciones que automaticen el trabajo de los animales de granja.

Rasgo de personalidad. “Cuanto más rápido hablo, pienso e invento, más rápido puedo mejorar mis diseños”.

Ideal. “¡No solo puedo hacerlo, sino que puedo hacerlo mejor!”.

Vínculo. “Mediante los inventos, hacemos el mundo más interesante”.

Defecto. “¡Puedo hacerlo para ti! Pero ¿quién eras?”.

HABLAR CON ROOKLEDUST

Rookledust está dispuesta a hablar con los personajes en cuanto tiene claro que no forman parte del ejército de los dragones. Usa los siguientes temas como guía para la conversación con Rookledust:

- Rookledust es inventora. Vive aislada para no molestar a los vecinos con sus experimentos.
- Hace varias semanas, un desconocido vestido con una armadura roja y negra quiso comprarle su dispositivo para quitar malas hierbas, pero con ciertas modificaciones para que se pareciera a un dragón mítico. A ella le pareció bien. (No lo sabía, pero el desconocido era un agente del ejército de los dragones y el dispositivo era la dracomotora que se usó en Vogler).
- El desconocido también la contrató para que diseñara otro dispositivo, que debería haber recogido hoy. En su lugar, los trasgos aparecieron y le exigieron que entregara "las armas".
- Al percatarse de que el desconocido estaba usando sus dispositivos para fines maliciosos, se negó a entregar sus inventos. Por ello, los trasgos la atacaron.
- Le parece bien acompañar a los personajes a Kalaman e insiste en entregarles su nuevo invento (consulta la sección "El charlalejos").

Rookledust se lamenta por el mal uso de su dispositivo para quitar las malas hierbas, pero no se mortifica por el pasado. Está lista para irse con los personajes en cuanto quieran partir: solo tiene que ir a por su invento.

EL CHARLALEJOS

Rookledust ha llamado a su nuevo invento el "charlalejos" (consulta el apéndice A). Debía diseñar un arma nueva para el ejército de los dragones rojos, pero se distrajo y, en su lugar, creó este dispositivo de comunicación a distancia. Dispone de un juego de dos charlalejos, que entrega a los personajes y, por ende, a los defensores de Kalaman.

REGRESO A KALAMAN

Tras entregar a los personajes los charlalejos, Rookledust los acompaña a Kalaman. El viaje de regreso a la ciudad transcurre sin contratiempos.

Los dirigentes de la ciudad acogen a Rookledust como invitada y le proporcionan un cómodo alojamiento. Durante los siguientes días, compartirá lo poco que sabe acerca del ejército de los dragones y propondrá algunas ideas sobre inventos que puedan ayudar a Kalaman.

MISIONES PARA KALAMAN

Tras la llegada de los personajes a Kalaman, la guerra parece inminente. Las misiones de esta sección representan la amenaza cada vez mayor que se cierne sobre la región. Usa algunas de estas misiones o todas ellas en el orden que quieras y con el tiempo que consideres entre una y otra. Tras haber dejado patente la amenaza que supone el ejército de los dragones rojos, continúa con la sección "Puesto fronterizo de Guardarrueda".

DEFINIR LA AMENAZA

A medida que los personajes completen estas misiones, será obvio que el ejército de los dragones es mucho más que un grupo de asaltantes. Reafirma poco a poco los siguientes hechos:

Armadura del enemigo. Las tropas del ejército de los dragones visten una armadura negra con florituras rojas y el símbolo de Takhisis, la Reina de los Dragones.

Draconianos. Las fuerzas del ejército de los dragones cuentan también con criaturas bípedas con rasgos de dragón. Los soldados del ejército llaman a estas criaturas draconianos.

La altamaestre. La altamaestre Kansaldi Ojos de Fuego es quien dirige al ejército de los dragones rojos. Sus soldados la temen y afirman que es capaz de percibir las mentiras.

Reclutas peligrosos. Han ido llegando bandidos y mercenarios a la región para unirse al ejército de los dragones. Se dice que el ejército paga bien.

Además, si los personajes hacen un prisionero y superan una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 14, descubrirán uno de los siguientes datos:

Amenazas mágicas. Algunos draconianos pueden lanzar conjuros, controlar las mentes ajenas, robar la forma de los enemigos que matan o incluso explotar al morir.

Monturas voladoras. El ejército de los dragones emplea guivernos y unas criaturas emparentadas con los dragones llamadas dragonnels como monturas voladoras.

Siervos terroríficos. Los draconianos sirven a la Reina de los Dragones de una forma que roza el fanatismo y sin temor alguno.

MISIONES

Los dirigentes de Kalaman podrían encomendar las siguientes misiones a los personajes a través de Darrett. Usa la tabla "Encuentros aleatorios" del apéndice B si quieres añadir más encuentros con el ejército de los dragones.

BATIDORES DESAPARECIDOS

Se encomienda a los personajes que localicen a un par de batidores que vigilaban los movimientos del ejército de los dragones al norte del río Vingaard, 30 km al noroeste de Kalaman y 9 km al este de Vogler. Los personajes deben encontrar el puesto de observación de los batidores en una arboleda de abedules grises, una especie poco común en esta región.

En cuanto los personajes lleguen a la zona, encontrarán el puesto de observación en quince minutos si un personaje supera una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 15. De lo contrario, encontrar el puesto les llevará tres horas. Independientemente de cuándo lleguen los personajes, encontrarán a un **batidor** atado a un árbol en el centro del campamento al que están hostigando dos **draconianos baaz** (consulta el apéndice B). El otro batidor yace muerto en las proximidades. Un **draconiano kapak** (consulta el apéndice B) se oculta entre las copas de los árboles que hay sobre el campamento y trata de atacar a los personajes una vez que ha comenzado el combate.

Sucesos. Si liberan al batidor, les contará que el ejército de los dragones ha dividido sus fuerzas para atacar

a diversas comunidades de Trasterra y Foscaterra. Al parecer, el ejército pretende aislar a Kalaman de las ciudades solámnicas de Maelgoth y Palanthas, situadas al oeste. El batidor pide al grupo que le ayude a regresar a Kalaman para poder informar de esto mismo. Si los personajes lo hacen, los dirigentes de Kalaman se sentirán satisfechos y recompensarán con 100 po extra a cada uno.

BLOQUEO DRACONIANO

A Kalaman llegan rumores de que hay soldados que atacan a los viajeros por las carreteras que se dirigen a las tierras de cultivo que hay cerca de la frontera con Estwilde. Se ordena a los personajes que sigan la carretera en dirección este y constaten qué sucede.

30 km al este de Kalaman, donde la carretera cruza el arroyo Correrías, los personajes encontrarán dos carros derribados y vacíos. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 12 descubrirá unas huellas de garras que conducen a los bosques del sur. Si los personajes siguen el camino, llegarán a un campamento de cinco **draconianos baaz** liderados por un **draconiano bozak** (consulta los dos perfiles en el apéndice B). Los draconianos lucharán a muerte.

Tesoro. Los draconianos han robado 120 po, víveres equivalentes a 60 días de raciones y un *globo flotante*.

EMBOSCADA AL ENEMIGO

Se encomienda a los personajes que investiguen una finca que se encuentra a 27 km al este de la ciudad, ya que unos lugareños que huyeron de allí denunciaron que unos soldados habían invadido la granja. Cuando llegan los personajes, se encuentran con la granja saqueada y con un **soldado del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) que está entrenando a seis mercenarios **hobgoblins**. El soldado del ejército de los dragones ordena a los hobgoblins que ataquen, diciendo lo siguiente: "Esta es vuestra última prueba. ¡Deshaceos de esos necios y ganaos un puesto en el ejército de los dragones!". Los hobgoblins lucharán hasta que el soldado del ejército de los dragones que les dirige haya muerto o solo quede la mitad de ellos.

Tesoro. El equipo de los soldados incluye 200 po y cinco cotas de malla negras engalanadas con el símbolo de Takhisis. El soldado del ejército de los dragones también porta el siguiente mensaje:

La altamaestre necesita soldados, no rufianes. Descubre cómo son los tuyos y liquida a los que no estén a la altura de la misión. Es la voluntad de la Reina de los Dragones.

REGRESO DE LAS TROPAS

Mientras los personajes están cumpliendo otra misión, atisban a un pequeño grupo de soldados armados que marchan en dirección a Kalaman. Se encuentran al menos a 1,5 km de distancia de los personajes y no lucen los colores de Kalaman ni del ejército de los

dragones. Si los personajes se acercan, se dan cuenta de que los soldados están agotados y de que han combatido hace poco. Si los soldados detectan a los personajes, su comandante dará el alto y se acercará a ellos. Los personajes reconocerán rápidamente a Garrote Ironsmile (se presenta en el capítulo 3).

Reencuentro con Garrote. Garrote está encantada de ver que los personajes han sobrevivido a la evacuación de Vogler. Explica que sus tropas y ella son todo lo que queda de su grupo de mercenarios, el Regimiento Acorazado, tras haberse enfrentado al ejército de los dragones a las afueras de Vogler. Desde su derrota, han tomado una ruta sinuosa para evitar al enemigo y poder llegar a Kalaman. Garrote quiere descansar y buscar empleo en la ciudad. Si se menciona que los personajes trabajan para el ejército de Kalaman, pedirá al grupo que le presenten a la mariscal Vendri. Incluso si los personajes no facilitan esta presentación, durante los próximos días, Garrote y sus tropas restantes se aliarán con el ejército de Kalaman.

Otros supervivientes. Según creas conveniente, otros habitantes de Vogler que hubieran desaparecido durante el ataque del ejército de los dragones, como Becklin (consulta la sección "Desaparecidos en la batalla" del capítulo 3), podrían regresar también con el grupo de Garrote.

AVANCE DE PERSONAJES

Tras completar esta sección y antes de continuar con la sección "Puesto fronterizo de Guardarrueda", los personajes subirán al nivel 5.

PUESTO FRONTERIZO DE GUARDARRUEDA

Las fuerzas del ejército de los dragones rojos han tomado Guardarrueda, el puesto fronterizo más al sur de Kalaman. Darrett pide a los personajes que colaboren para recuperarlo. Comienza esta sección cuando hayas dirigido todos los sucesos que desees de la sección "Misiones para Kalaman".

PREPARACIÓN DE LA MISIÓN

Darrett cuenta a los personajes que el ejército de los dragones ha tomado uno de los fuertes fronterizos de Kalaman. Dispone de la siguiente información:

- El puesto fronterizo de Guardarrueda está cerca de la frontera con la tierra de Estwilde. El fuerte sirve de apoyo a los soldados de Kalaman que patrullan la frontera.
- El ejército de los dragones ha tomado el fuerte, que se encuentra a 36 km al sureste de la ciudad.
- Raven ha estado ayudando al ejército de Kalaman. Le han asignado el mando de un pelotón al que han encomendado recuperar el puesto fronterizo, pero es una unidad pequeña y carece de experiencia.
- Darrett pide a los personajes que se unan a Raven y le ayuden a recuperar el fuerte.

Darrett organiza una reunión entre los personajes y Raven más tarde ese mismo día. Durante la reunión, Raven facilita un boceto del puesto fronterizo de Guardarrueda que contiene la información del mapa 4.2. Raven también informa a los personajes sobre lo siguiente:

- La elevada torre noroccidental es una atalaya que tiene unas vistas imponentes de las tierras de alrededor.
- Las cuatro fortificaciones de las esquinas cuentan con cuernos que los centinelas utilizan para dar la alarma.
- Raven desconoce cuántos soldados del ejército de los dragones ocupan el fuerte.
- Una vez que Raven y su pelotón salgan de Kalaman, tardarán ocho horas en llegar a sus puestos en un bosquecillo recóndito a 1,5 km del fuerte.

Raven sugiere a los personajes que se cuelen en el fuerte y abran una puerta sin que se dé la alarma. Sin embargo, está dispuesta a escuchar cualquier plan en el que no se arriesgue la vida de su pelotón o se destruya el fuerte.

RECONOCIMIENTO

El puesto fronterizo de Guardarrueda se encuentra al sur de la intersección de los dos arroyos llamados Gravilla y Correrías. Lee la siguiente descripción cuando los personajes atisben el fuerte:

A lo lejos, una fortaleza achaparrada de piedra se alza sobre una de las últimas zonas con vegetación que hay antes de dar paso al monte bajo y pedregoso de Estwilde. Sus altas puertas de madera están flanqueadas por muros almenados y firmes atalayas. La luz de las antorchas se percibe a través de las ventanas del fuerte y, de vez en cuando, algunos soldados armados recorren sus muros.

Si un personaje se pasa ocho horas observando el fuerte, se dará cuenta de que las patrullas de las torres de las esquinas cambian de turno de vigilancia cada seis horas y podrá realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 14 para calcular cuántos soldados del ejército de los dragones se encuentran en el fuerte. Si la supera, el personaje calculará acertadamente que hay unos veinte soldados. Si la falla, calculará el doble de ese número. Si falla la prueba por 10 o más, las patrullas verán al personaje y, tras 10 minutos, un pelotón de seis **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) saldrá del fuerte para investigar la posición del personaje. Si los soldados lo encuentran o no regresan, el fuerte entrará en estado de alarma (consulta la sección "Alarma en Guardarrueda").

ALARMA EN GUARDARRUEDA

Las tropas del ejército de los dragones que han ocupado el puesto fronterizo de Guardarrueda están pendientes del peligro. Usa los siguientes detalles a modo de guía cuando los soldados del ejército de los dragones entren en estado de alarma para explicar cómo afecta a su comportamiento.

CUERNOS DE ALARMA

Cada puesto de guardia ubicado en las esquinas de Guardarrueda (zonas W2, W3 y W4) está equipado con un cuerno de alarma. Si un centinela situado en una de estas zonas ve al enemigo o percibe actividad inusual, tratará de hacer sonar el cuerno de alarma en su turno 1 asalto después. En cuanto suene uno de los cuernos de alarma, el fuerte pasará al estado de alarma.

ALARMA

Si se detecta una amenaza, los ocho **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) de la zona W5 irán corriendo a enfrentarse a ella (o se reunirán en la zona W1 si el origen de la arma es incierto). Mientras estén alerta, las tropas del ejército de los dragones tendrán ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Las tropas continuarán alerta durante doce horas tras detectar a un enemigo o encontrar otros indicios claros de actividad enemiga. En el caso de otras amenazas, las tropas permanecerán alerta hasta que pase el peligro o se identifique como una falsa alarma.

IMPOSTORES

Los personajes que lleven la armadura del ejército de los dragones tendrán ventaja en las pruebas de Carisma (Engaño) que realicen para hacerse pasar por soldados del ejército de los dragones.

JINETE DE DRAGONNEL

El ejército de los dragones tiene un arma secreta en la zona W8: un **dragonnel del ejército de los dragones** y su jinete, un **oficial del ejército de los dragones** (consulta ambos perfiles en el apéndice B). Si los personajes no descubren primero a ambos, el dragonnel y su jinete emprenderán el vuelo y atacarán en un momento dramático: probablemente después de que los personajes hayan superado a la mayoría de las tropas del fuerte o mientras intentan abrir las puertas de la zona W1.

CARACTERÍSTICAS DE GUARDARRUEDA

El puesto fronterizo de Guardarrueda tiene las siguientes características:

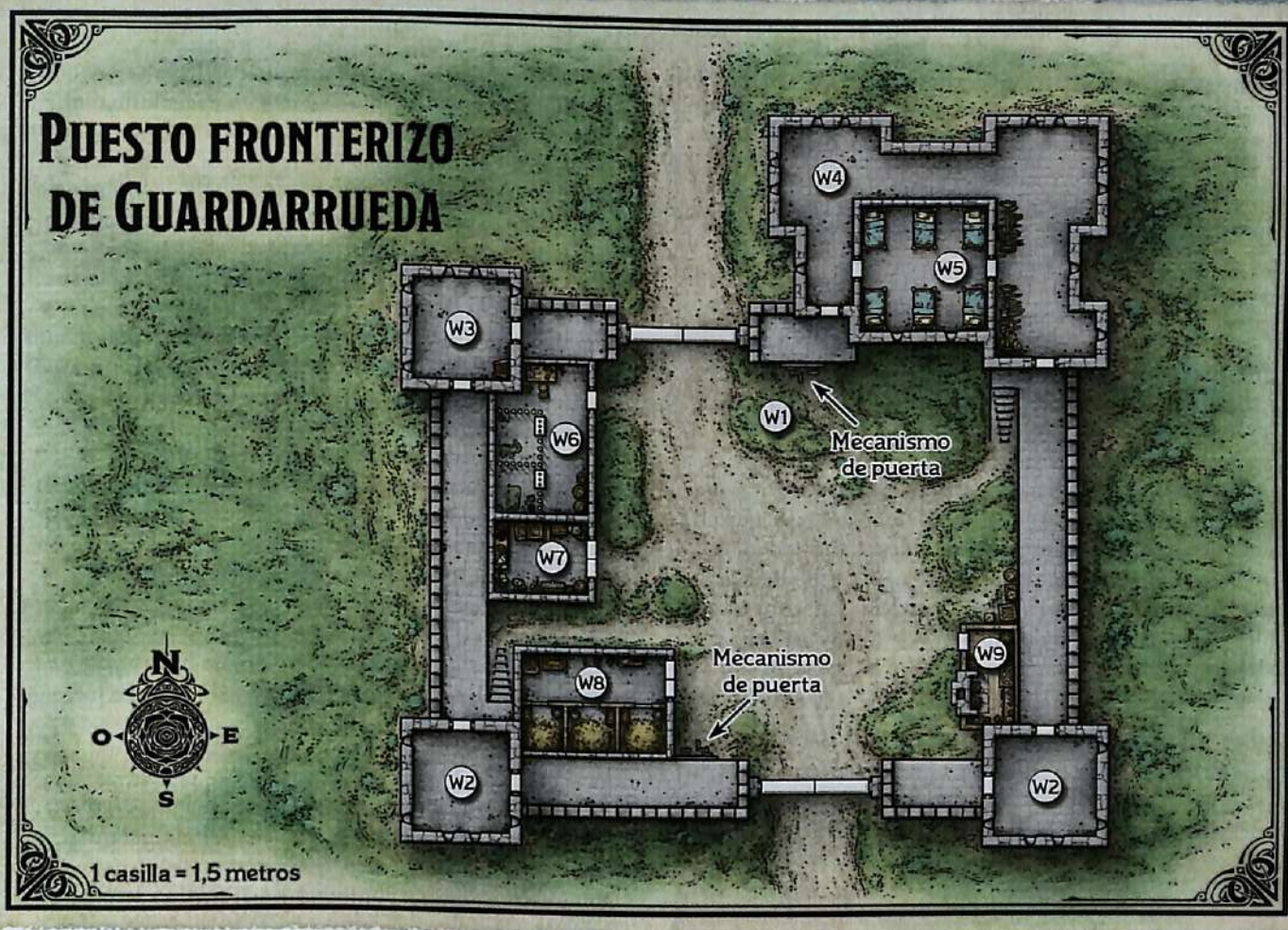
Iluminación. Las antorchas proporcionan luz brillante por todo el fuerte, salvo en la zona W5, que tiene una iluminación tenue.

Muros. Los muros de Guardarrueda miden 6 m de alto, y sus torres y fortificaciones suman otros 3 m a cada planta. Un personaje puede escalar los muros si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 14. Las ventanas de estos muros son aspilleras de 15 cm de ancho.

Puertas. Las puertas de madera reforzada de 4,5 m de altura solo se pueden abrir y cerrar mediante los mecanismos que se encuentran junto a ellas (consulta la zona W1 para ver la descripción de estos mecanismos). Cada puerta es un objeto Enorme con una CA de 17, 80 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Techos. Los techos de las estancias interiores del puesto fronterizo miden 3 m de alto.

PUESTO FRONTERIZO DE GUARDARRUEDA



MAPA 4.2: PUESTO FRONTERIZO DE GUARDARRUEDA

LUGARES DE GUARDARRUEDA

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 4.2.

W1: PATIO

El patio del fuerte contiene varias estructuras pequeñas con techos de madera. Unas escaleras ascienden desde el patio de tierra a las almenas situadas al oeste y este del fuerte. En el norte y en el sur se encuentran las firmes puertas de madera reforzadas con franjas de hierro. A lo largo del muro que hay junto a cada puerta, se aprecia un mecanismo metálico con un cabestrante.

En cualquier momento, en el patio se puede ver a tres **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) patrullando, entrenando o haciendo recados.

Mecanismos de las puertas. Tanto la puerta septentrional como la meridional cuentan con un mecanismo para abrirlas y cerrarlas. Para desbloquear el mecanismo de una puerta, se debe usar una de las tres llaves de las puertas del puesto fronterizo o superar una prueba de Destreza con CD 14 usando herramientas de ladrón. Una vez desbloqueado, el cabestrante del mecanismo se moverá libremente. Se tarda 1 minuto en abrir o cerrar por completo las puertas mediante los mecanismos. Abrir una puerta llama la atención de todas las criaturas situadas en las zonas W1, W2, W3 y W4.

W2: ATALAYAS MERIDIONALES

Hay dos soldados apostados en los ventanucos de esta estancia de piedra. Entre las puertas hay un cuerno colgado en la pared.

Las atalayas meridionales son idénticas. En cada una, dos **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) vigilan las tierras circundantes.

W3: ATALAYA NOROCCIDENTAL

Estrechos ventanucos recorren las paredes de esta estancia vacía de piedra. En la esquina sureste, una escalera asciende hasta el piso superior. En la pared de al lado hay colgado un cuerno metálico.

La torre noroccidental es la atalaya más grande de Guardarrueda. Su primera planta es idéntica a la planta baja y se accede a ella mediante una escalera.

En la planta baja, un **draconiano sivak** (consulta el apéndice B) monta guardia con apariencia de humano. Está usando su reacción de robo de forma para adoptar el aspecto de un soldado de Kalaman al que mató. Si se acaba con él, recupera su verdadera forma.

Dos **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) vigilan la primera planta. El cuerno de alarma está colgado en el muro meridional junto a la escalera.

W4: FORTIFICACIÓN NORORIENTAL

Un pasillo con forma de U y ventanas estrechas recorre esta fortificación. Dos puertas conducen a una estancia interior; junto a una de ellas hay estantes llenos de armas y un cuerno colgado de una correa de cuero.

Dos **draconianos baaz** (consulta el apéndice B) montan guardia en el pasillo. Su cuerno de alarma cuelga del estante de armas septentrional. Si se inicia una batalla aquí, los soldados del ejército de los dragones de la zona W5 vendrán a investigar tras 2 asaltos.

Tesoro. Los estantes contienen decenas de armas que pertenecieron a las fuerzas de Kalamán antes de que el enemigo tomara el fuerte. Un estante alberga, además, un bastón jupak (consulta el apéndice A) arrebatado a Elgo (que está prisionera en la zona W6). Sobre el estante meridional hay montada una lanza brillante grabada con imágenes de dragones; está hecha de hojalata y es un elemento meramente decorativo e inútil en combate.

W5: BARRACONES

La luz tenue de un farol dibuja débilmente el contorno de seis literas que llenan estos modestos barracones. Debajo de cada litera hay un baúl.

En cualquier momento, ocho **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) descansan en este lugar. Intercambian los puestos con los guardias que están de servicio a lo largo del día. Si oyen ruido de batalla en la zona W4 o el sonido de un cuerno de alarma, correrán a ayudar a sus aliados tras 2 asaltos.

Tesoro. Debajo de cada litera hay un sencillo baúl de madera. Cada baúl contiene dos mudas de ropa comunes y 10 po. Uno de los baúles contiene también una espada larga de plata, mientras que en otro hay un símbolo sagrado de Takhisis y una llave de los mecanismos de las puertas de la zona W1.

W6: PRISIÓN

Si no se ha dado la alarma, un **oficial del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) llamado Ardlic Vanse estará escribiendo un informe sentado ante un escritorio. Es quien está al mando de las fuerzas apostadas en el fuerte. Siente pavor por su comandante, Kansaldi Ojos de Fuego, por lo que sacrificaría su vida y la de sus tropas por mantener el control del puesto fronterizo.

Celda norte. En esta celda cerrada con llave se encuentra un **soldado de Kalamán** (consulta el apéndice B) humano neutral llamado Lanal Brint. Estaba durmiendo en esta celda después de una noche de borrachera cuando el puesto fronterizo fue tomado. Contará a los personajes todo lo que quieran saber sobre la fortaleza, como el funcionamiento de los mecanismos de las puertas, pero solo una vez que le alejen de Elgo (consulta a continuación).

Celda sur. En esta celda cerrada con llave se encuentra Elgo Duckditcher, una **experta en escaramuzas kender** (consulta el apéndice B) caótica buena que se considera a sí misma una famosa exploradora y especialista en evadir a las aves. El ejército de los dragones rojos la ha encarcelado en esta celda porque insistía en que tenía derecho a explorar el fuerte. Desde entonces, le ha contado dos veces a Lanal todas las historias que sabe y le ha declarado su primo adoptivo. No hace más que llamarle Franela y no se deja corregir, ya que ¿cómo no se va a saber el nombre de su propio primo? Aunque los personajes la liberen, Elgo no se irá hasta que recupere su jupak (se encuentra en la zona W4).

Tesoro. Entre los documentos del escritorio se encuentran los informes diarios del comandante Vanse junto con las órdenes de mantener el control de Guardarrueda a toda costa, firmadas por la altamaestra del ejército de los dragones Kansaldi Ojos de Fuego. Un cajón del escritorio contiene las herramientas de ladrón confiscadas a Elgo y 200 po.

El comandante Vanse porta un aro de hierro con las llaves de las celdas de esta zona y de las puertas de la zona W1.

W7: ALMACÉN

Los barriles del almacén contienen suficiente comida, agua y otros suministros para sustentar el puesto fronterizo durante un mes. Si un personaje investiga los suministros durante 5 minutos y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 16, encontrará un estuche polvoriento que contiene seis frascos de fuego de alquimista.

W8: ESTABLO

Si un personaje escucha a través de la puerta que da al establo y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 14, oírán que algo grande se está moviendo en el interior.

Este establo, lleno de pesebres y suministros para los caballos, apesta a animales de gran tamaño y sangre. Los esqueletos desperdigados de dos caballos yacen en el suelo. Sobre ellos, una criatura grande, roja y reptiliana escarba entre los huesos.

En este establo hay un **dragonnel del ejército de los dragones** y su jinete, un **oficial del ejército de los dragones** (consulta ambos perfiles en el apéndice B). Si los personajes entran, el dragonnel los considerará intrusos y atacará. Probablemente esta sea la primera vez que los personajes ven a una criatura tan parecida a un dragón. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Naturaleza) con CD 14, sabrá que la criatura es un dragonnel, un primo menor y salvaje de los famosos dragones que desaparecieron de Krynn.

Si el dragonnel y su jinete han emprendido el vuelo ya (consulta "Alarma en Guardarrueda"), esta zona estará vacía.

W9: COCINA

La estancia está llena de utensilios de cocina. Al otro lado de una mesa llena de cuchillos y zanahorias escuálidas, un soldado humano que lleva un delantal manchado sobre su armadura vigila dos cazuelas que hierven sobre los fuegos.

Un **soldado del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) está preparando la comida: una sopa aguada para la que no ha escatimado en pimienta.

Tesorero. La posesión más preciada del cocinero es un juego de salero y pimentero que vale 20 po. Se han tallado cuidadosamente para parecerse a un dragón negro y un dragón blanco.

TERMINAR LA MISIÓN

En cuanto los personajes abren las puertas de Guardarrueda, Raven envía a sus tropas a acabar con el resto de la resistencia del ejército de los dragones. Sugiere que los personajes descansen y se recuperen para después regresar a Kalamán con una carta firmada por ella en la que informa de esta victoria a la mariscal Vendri.

Cualquier soldado del ejército de los dragones que se tome prisionero durante esta visión afirmará una de las siguientes cosas:

Amenaza en ciernes. La altamaestre Kansaldi Ojos de Fuego, comandante del ejército de los dragones rojos, está aún preparando a sus tropas, que dominarán la región antes de pasar a conquistas mayores.

Mensajero. El dragonnel apostado en el fuerte solo era un mensajero. Cuando la guerra llegue de verdad a la región, las alas rojas oscurecerán los cielos.

Victoria inútil. No cabe duda de que el ejército de los dragones recuperará Guardarrueda en cualquier momento. Los defensores de Kalamán deberían rendirse ahora.

BATALLA EN EL MANANTIAL ACERO

El regreso desde Guardarrueda a Kalamán transcurre sin contratiempos. En el camino de vuelta al castillo de Kalamán, el personaje que tenga la mayor puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva se dará cuenta de que el castillo está extrañamente tranquilo. Cuando los personajes lleguen al despacho de la mariscal Vendri, un ayudante les informará de que la mariscal no se encuentra en Kalamán y les aportará la siguiente información:

- Cuando el grupo abandonó Kalamán, el consejo de la ciudad se enteró de que un contingente del ejército de los dragones se había separado del grupo principal.
- Los dirigentes de la ciudad, cansados de medir sus pasos y espoleados por lord Bakarís, exigieron al ejército de Kalamán que partiese para lograr una victoria.
- Como la mariscal Vendri estaba fuera liderando las tropas en el oeste, el gobernador Miat aprobó el ataque.
- Lord Bakarís y su hijo comandan la ofensiva y Darrett trabaja a sus órdenes.

- Planean tender una emboscada al ejército de los dragones rojos cerca de un cruce del río Tintagua conocido como el manantial Acero, 45 km al oeste de Kalamán.

El ayudante no sabe nada más, pero antes de que los personajes se vayan, les entrega discretamente una nota sellada y firmada por Darrett que reza como sigue:

Venid de inmediato. Bakarís nos llevará a la perdición en el manantial Acero. Es el comandante de esta misión y no puedo desobedecerle. Haré lo que pueda, pero necesito vuestra ayuda.

Si los personajes buscan al gobernador Miat, estará ocupado tratando otros asuntos con los líderes gremiales de la ciudad y no tendrá disponibilidad durante horas. Incluso si los personajes lo encuentran, no es un líder militar, no entiende la preocupación de los personajes y tiene las manos atadas ahora que las tropas ya han partido.

RUMBO AL MANANTIAL ACERO

Si los personajes se dirigen al manantial Acero, llegarán en el momento en que las fuerzas de Kalamán entran en combate con el ejército de los dragones. No obstante, Kalamán ha recibido información errónea y el ejército de los dragones supera a sus fuerzas en número con creces. En vez de unirse a las fuerzas de Kalamán en su avance, los personajes se verán defendiendo una retirada.

RETIRADA DEL MANANTIAL ACERO

Cuando los personajes hayan recorrido los 45 km hasta el manantial Acero, lee el siguiente texto:

Cuando por fin se vislumbra el riachuelo llamado Tintagua, una humareda se alza por encima de los árboles que hay al otro lado. Varios soldados de Kalamán heridos salen tambaleándose de entre los árboles hacia un cruce estrecho situado en vuestra dirección. Unos soldados del ejército de los dragones les persiguen a caballo.

Este campo de batalla se muestra en el mapa 4.3. Cuando llegan los personajes, seis **soldados de Kalamán** (consulta el apéndice B), cada uno con 8 puntos de golpe, huyen en dirección sur de la batalla que está teniendo lugar carretera arriba. Han llegado al islote que hay en el centro del mapa. Cuatro **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) montados en **caballos de guerra** persiguen a sus adversarios a galope por la carretera del norte.

Los soldados del ejército de los dragones cabalgan hasta la orilla del arroyo septentrional y lanzan jabalinas a los soldados de Kalamán que se baten en retirada. Los soldados del ejército de los dragones desviarán su atención hacia los personajes si los atacan.

Los soldados de Kalamán continúan su retirada en dirección sur en vez de combatir. Se mueven solo 4,5 m por asalto (consulta "Sucesos del campo de batalla del

manantial Acero”) y permanecen en grupo mientras ayudan a los heridos que hay entre sus filas.

Tras derrotar al enemigo, continúa con la sección “Retirada de los comandantes”.

CARACTERÍSTICAS DEL CAMPO DE BATALLA DEL MANANTIAL ACERO

El campo de batalla presenta las siguientes características:

Arroyo. El arroyo de aguas heladas tiene 1,2 m de profundidad y es terreno difícil. Los cruces no son terreno difícil.

Rocas y maleza. Las rocas y la vegetación del mapa son terreno difícil.

Zona de combate. La zona de 4,5 m de ancho señalada con la cenefa en el borde del mapa representa las direcciones por las que pueden llegar las criaturas que están participando en la cercana batalla, como se detalla en la siguiente sección.

SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DEL MANANTIAL ACERO

Durante este encuentro, mientras queden soldados del ejército de los dragones en el campo de batalla, tira en la tabla “Sucesos del campo de batalla del manantial Acero” en la posición 0 del orden de iniciativa de cada asalto. Plantéate también tirar en la tabla si un personaje entra en la zona de combate o si muere un soldado de Kalamán. Tras tirar en esta tabla, los soldados de Kalamán heridos avanzan 4,5 m en dirección sur por la carretera salvo que un suceso indique lo contrario.

SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DEL MANANTIAL ACERO

d8 Suceso

- 1-3 Uno de los soldados de Kalamán heridos se desploma. El soldado y otros soldados de Kalamán a 3 m o menos del soldado no se moverán en este asalto.
- 4-5 Las flechas vuelan por encima de los árboles al norte. El personaje de un jugador aleatorio y todas las criaturas a 3 m o menos del personaje deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o sufrirán 10 (3d6) de daño perforante.
- 6 Otro **soldado de Kalamán** (consulta el apéndice B) herido con 8 puntos de golpe aparece junto a la zona de combate más cercana a un soldado del ejército de los dragones aleatorio. Este soldado herido se mueve solo 4,5 m por asalto y trata de retirarse hacia el sur como el resto de soldados de Kalamán.
- 7 Un dragonnel sobrevuela la zona y deja caer a un soldado de Kalamán, que grita hasta que se estrella junto al personaje de un jugador aleatorio. El soldado muere por el impacto. Se trata de un suceso inquietante, pero no tiene ningún otro efecto.
- 8 Un **soldado del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) montado en un **caballo de guerra** aparece en un espacio adyacente a la zona de combate más cercana al personaje de un jugador aleatorio. Este suceso ocurre solo una vez durante el combate. Tira de nuevo en la tabla si ya ha salido antes.



MAPA 4.3: RETIRADA DEL MANANTIAL ACERO

RETIRADA DE LOS COMANDANTES

Tras lidiar con los soldados del ejército de los dragones, lee o parafrasea el siguiente texto:

Una docena de soldados galopan desde la arboleda en dirección sur, hacia el cruce. Se pueden ver los colores de Kalamán en las armaduras de los soldados a pesar de las abolladuras y la mugre del combate. Resulta sencillo distinguir a Darrett entre los jinetes por su característica armadura solámnica. Detrás de él va sentada otra persona con la que comparte el corcel.

Este grupo de doce soldados de Kalamán a caballo incluye a varios comandantes que trataron de despistar a las fuerzas del ejército de los dragones para que sus aliados pudieran retirarse lo más lejos posible en dirección este. Darrett comparte su montura con lord Bakarís, sentado a su espalda.

Darrett divisa a los personajes y les cuenta que las fuerzas del ejército de los dragones arrollaron a las tropas de Kalamán y que las están persiguiendo. Insta a los personajes a que lo sigan hasta una posición de repliegue al este. Si los personajes quieren enfrentarse al ejército de los dragones, Darrett hace hincapié en que están llegando cientos de soldados enemigos y en que las tropas heridas de Kalamán necesitan la

ayuda de los personajes. Lord Bakaris está claramente conmocionado y no habla durante la conversación.

A SALVO POR AHORA

Darrett conduce a los personajes 9 km al este del manantial Acero, al lugar donde se han replegado los soldados de Kalamán. Una vez allí, Darrett explica lo siguiente:

- Lord Bakaris ordenó atacar a las fuerzas del ejército de los dragones sin saber que este contaba con refuerzos cerca. La batalla pronto se puso en contra de las fuerzas de Kalamán.
- Darrett y los otros comandantes ordenaron una retirada inmediata, lo que salvó muchas vidas.
- En la retirada, el enemigo aplastó al pelotón a las órdenes de Bakaris el Joven. Se desconoce el paradero del mismo y se cree que ha muerto.
- Lord Bakaris está conmocionado.
- El ejército de los dragones no parece continuar siguiendo a las tropas en retirada.
- Darrett ha oído que las fuerzas de la mariscal Vendri viajan desde el oeste para proteger la ciudad.

Darrett, líder *de facto* de las fuerzas en retirada, permite que las tropas descansen por la noche. Sugiere que los personajes descansen junto a ellas. A la mañana siguiente, alienta a los personajes a que se dirijan a Kalamán para informar al gobernador Miat de lo que ha ocurrido mientras las tropas supervivientes se encuentran con la mariscal Vendri en el camino hacia Kalamán.

LA LLEGADA DEL LORD

Esta sección presenta un ataque sorpresa al gobierno de Kalamán y revela una nueva amenaza oculta en el ejército de los dragones. Antes de que los personajes comiencen esta sección, asegúrate de que han descansado. No hay una cronología exacta de cómo deben desarrollarse los sucesos, pero intenta transmitir una sensación de urgencia: los personajes son todo lo que se interpone entre Kalamán y la tragedia.

REGRESO A KALAMAN

Cuando los personajes se estén aproximando a las puertas de Kalamán, lee el siguiente texto:

Una multitud se arremolina junto a la puerta que tenéis delante, muchos plebeyos murmuran y se asoman nerviosos por la verja levadiza. “¡No hay nada que ver!”, grita un guardia. “Por favor, circulen”.

Los personajes descubren lo siguiente gracias a un guardia de la puerta o a alguien entre la gente:

- Hace una hora, un séquito de los Caballeros de Solamnia entró en la ciudad y se dirigió al castillo de Kalamán.
- Los caballeros no son bien recibidos en Kalamán, pero llegados a este punto, cualquier aliado es bienvenido.

- El caballero Caradoc dirigía al grupo. Era un hombre encantador que llevaba un mensaje para el gobernador.
- El caballero Caradoc entró con al menos una docena de caballeros con armaduras pesadas, todo muy novelesco.

Mientras les informan de la llegada de los caballeros, un personaje puede presionar a un lugareño para que le dé más detalles mediante una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 14. Si la supera, el lugareño contará que le sorprendió la armadura de algunos de estos caballeros: estaba deslustrada de una forma en que los Caballeros de Solamnia de las leyendas habrían evitado sin lugar a dudas.

Cuando los personajes se identifiquen, los guardias levantarán la verja levadiza de la puerta y les dejarán entrar en la ciudad.

UNOS CABALLEROS DE
SOLAMNIA LLEGAN
MISTERIOSAMENTE A KALAMAN.



LOS VISITANTES DEL CASTILLO DE KALAMAN

Las puertas del castillo de Kalaman están cerradas cuando llegan los personajes, pero los guardias los reconocen y les dejan pasar. Los guardias confirman que un grupo de caballeros está reunido con el gobernador y los dirigentes de la ciudad en la sala principal del consejo, pero que un par de caballeros se han quedado en el patio del castillo si los personajes quieren conocerlos.

En cuanto los personajes entren en el patio del castillo de Kalaman, lee lo siguiente:

El patio del castillo de Kalaman está prácticamente vacío, ya que la mayoría de los defensores de la ciudad se encuentran con las tropas al oeste de la ciudad. Cerca de los soportales que conducen a las salas de juntas del consejo de la ciudad hay dos Caballeros de Solamnia con armaduras pesadas a lomos de sendos caballos. Uno de ellos porta un estandarte que luce el prominente emblema de una rosa.

Los dos caballeros son soldados muertos vivientes. Usan el perfil del **tumulario** con los siguientes cambios:

- Llevan armadura de placas y tienen una CA de 18.
- No poseen el atributo Sensibilidad a la Luz Solar.

Los tumularios se niegan a hablar, y su armadura y otras prendas ocultan su naturaleza. Cualquier personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más notará que la armadura de los caballeros está cubierta de manchas de ceniza y óxido, como si fuera sumamente antigua.

Estos caballeros muertos vivientes bloquean la entrada al castillo. Atacarán a cualquiera que trate de colarse o de quitar una parte del disfraz de uno de los tumularios. Cuando un tumulario haya sufrido 10 de daño, su disfraz se verá afectado y revelará la forma de esqueleto que hay debajo.

LA MASACRE DEL CONSEJO

Cuando los personajes se aproximen a la sala del consejo, lee el siguiente texto:

Al aproximarnos a la sala en la que el gobernador y el consejo de la ciudad se reúnen con los Caballeros de Solamnia, veis que los pasillos están vacíos. La puerta de la sala del consejo está entreabierta y no hay ni rastro de los guardias. Aunque suele haber alboroto en la sala por las conversaciones, todo está en silencio.

En la sala del consejo, los personajes se encontrarán con la siguiente situación:

Una escena de masacre se extiende por la sala del consejo. Varios guardias que lucen los colores de los soldados de Kalaman yacen enmarañados entre los restos de esqueletos vestidos con armaduras solámnicas deslustradas. Los cuerpos ensangrentados de los miembros del consejo de Kalaman se desploman en las sillas de respaldo alto y por la gran mesa de la sala. En un lugar de honor en el lado opuesto a la puerta, el cuerpo del gobernador Calof Miat está clavado a la silla con una espada larga reluciente que le perfora el pecho.

Junto al gobernador, un hombre vestido con armadura solámnica se mece en otra silla. Ha colocado los pies enfundados en botas sobre la mesa mientras mantiene en equilibrio un pergamino sobre un dedo.

El gobernador, todos los miembros del consejo de Kalaman y seis guardias del castillo yacen muertos en la sala. Un conjuro *revivir* ya no puede salvarlos.

El hombre de las botas es **Caradoc** (consulta el apéndice B), un espíritu muerto viviente que poseyó a un Caballero de Solamnia (emplea el perfil del **caballero**) hace más de una semana. Caradoc es encantador pero totalmente falto de moral, y es el senescal de lord Loren Soth. Actúa como portavoz de lord Soth y sus tropas de muertos vivientes, a quienes ha conducido hasta los dirigentes de Kalaman haciéndose pasar por los serviciales Caballeros de Solamnia. Durante la audiencia con los líderes de la ciudad, lord Soth, Caradoc y sus caballeros muertos vivientes los han asesinado. Después, Soth se ha ido en busca de su objetivo real en las catacumbas bajo el castillo, mientras Caradoc se ha quedado atrás para evitar cualquier interferencia.

CARADOC

Caradoc (consulta el apéndice B) murió durante el Cataclismo junto a lord Soth hace más de trescientos años. En vida, Caradoc alcanzó su posición entre los Caballeros de Solamnia debido a su linaje noble y al dinero de su familia. Cobarde pero encantador, entabló amistad y entró al servicio de su camarada caballero, lord Soth, al que solía aconsejar sobre las sutilezas de las intrigas de la corte. Soth convirtió a Caradoc en su senescal y el caballero le sirve desde entonces.

Cuando Soth se alzó como muerto viviente, Caradoc sufrió una maldición similar y regresó a la vida como un espíritu incorpóreo. Caradoc no puede abandonar el terreno del alcázar de Dargaard salvo si posee el cuerpo de otro ser. Ahora, se deleita saltando de un cuerpo a otro, y usando y deshaciéndose de los vivos a su antojo.

Rasgo de personalidad. "Puede que esté muerto, pero ese no es motivo para que no pueda disfrutar un poco".

Ideal. "El lugar más seguro siempre está detrás del guerrero más recio de la sala".

Vínculo. "Tanto en la vida como en la muerte, solo importo yo".

Defecto. "¿Quién puede resistirse a un poco de dramatismo?".

PILLADO EN EL ACTO

Cuando Caradoc ve a los personajes, lee el siguiente texto:

Al percatarse de vuestra presencia, el caballero se levanta, carraspea y suelta de forma rimbombante: “¡Salve, amigos, y no temáis, ya que vuestros héroes han llegado!”.

“Yo, el caballero Caradoc, informo de que los Caballeros de Solamnia vienen de camino, en estos momentos, con toda la pompa y cera para el bigote, y lo que sea que les mantenga ocupados estos días”. Señala los cuerpos que hay por la sala: “Tratad de contener las emociones mejor de lo que hicieron estos”.

Caradoc disfruta burlándose de los personajes y faltando al respeto a los muertos. Como quiere ganar tiempo para lord Soth, Caradoc conversa con los personajes todo lo que puede y les proporciona la siguiente información:

- Es Caradoc, un Caballero de Solamnia.
- No, claro que los Caballeros de Solamnia no están de camino, pero decir esto le valió para que la comitiva de su señor entrara por las puertas de la ciudad.
- No, no va decir a quién es su señor.
- No, no sirve al ejército de los dragones rojos, precisamente: sirve a su señor, quien sirve a un poder superior.
- Su señor estaba aquí, pero ha tenido que ir a ocuparse de unos asuntos con un viejo amigo un tanto mohoso.

Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 18, recordará que Caradoc era el nombre de un no muy conocido caballero de la Orden de la Rosa que murió durante el Cataclismo.

Rastro de sangre. Mientras el grupo habla con Caradoc o tras haberlo vencido, el personaje que tenga la mayor puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva se fijará en un rastro de sangre que conduce a una puerta pequeña y destrozada que hay en la parte trasera de la estancia. Tras ella, un pasillo lleva hasta una escalera sellada, que se describe en la sección “El camino hacia las catacumbas”.

Enfrentamiento con Caradoc. Cuando los personajes ataquen a Caradoc o traten de abandonar la estancia, Caradoc extraerá la espada del cadáver del gobernador Miat y los atacará. Es temerario en el combate y se burla de los personajes mientras pelean. En cuanto hayan derrotado a su forma de caballero, Caradoc emergerá con su forma real incorpórea. En el primer asalto tras salir del cuerpo del caballero, superará automáticamente la tirada de salvación que su atributo Fantasma Atado le obliga a realizar. Continuará atacando a los personajes con sus acciones de posesión y toque marchitador hasta que lo destruyan o hasta que su atributo Fantasma Atado lo lleve de vuelta al alcázar de Dargaard. Antes de desaparecer, Caradoc promete a los personajes que se verán de nuevo.

Caballero perdido. Si los puntos de golpe del caballero al que Caradoc está poseyendo se reducen a 0,



EL CABALLERO CARADOC PORTA UN MENSAJE PARA LOS DIRIGENTES DE KALAMAN.

permite al caballero hacer tiradas de salvación contra muerte, ya que los personajes tal vez quieran curarlo. Se llama Durstan Rial (**caballero humano neutral**) y apenas recuerda lo que ha ocurrido durante las últimas semanas, desde que lo atacaron mientras viajaba por las inmediaciones de las montañas Dargaard. Ayuda a los personajes a derrotar a Caradoc si el espíritu está presente, pero lo que desea realmente es regresar a su hogar en Maelgoth.

Tesoro. En cuanto derroten a Caradoc, uno de los personajes podrá mirar de cerca el pergamino que sujetaba. Está un poco quemado, luce un sello de cera negra y lleva estampado el emblema de una rosa. Si abren el pergamino, los personajes verán las siguientes palabras grabadas en la página:

Habitantes de Kalaman:

Ejerzo mi legítimo derecho como gobernante de la provincia de Nobleterra. Rendíos o huid.

Lord Loren Soth, Caballero de la Rosa

Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 14, recordará la siguiente información sobre lord Soth:

Caballero y gobernante. Lord Soth era un Caballero de Solamnia de la Orden de la Rosa. Gobernaba la provincia de Foscaterra cuando se la conocía con el nombre de Nobleterra.

Redención fallida. Los dioses concedieron a Soth la oportunidad de redimirse evitando el Cataclismo, pero no cumplió con su cometido y el Cataclismo tuvo lugar.

Reputación mancillada. El fracaso de Soth contribuyó a que se generalizara la desconfianza por los Caballeros de Solamnia.

Castillo maldito. La suerte que corrió Soth es un misterio, pero se dice que su hogar, el alcázar de Dargaard, son unas ruinas malditas y embrujadas.

LA ADVERTENCIA DE LEEDARA

Poco después de que los personajes derrotan a Caradoc, Leedara (descrita en el capítulo 3) aparecerá en la sala. Lee el siguiente texto:

La música Leedara se acerca a vosotros desde una esquina de la estancia, aunque juraríais que hace un momento no había nadie allí. Una mirada de apremio endurece sus rasgos. "Debéis daros prisa", dice la elfa mientras señala una puerta desvencijada en la parte trasera de la estancia. "Hay un secreto bajo este castillo: uno que el antiguo lord no debe poseer".

Leedara no se explaya en su discurso ni explica por qué está aquí, pero insiste en que podría ser demasiado tarde y que los personajes deben darse prisa. En un momento dado, mientras los personajes están distraídos o por algún motivo no tienen a Leedara en su línea de visión, desaparece. Si los personajes la buscan más adelante por Kalaman, no la encontrarán.

EL CAMINO HACIA LAS CATACUMBAS

Tras la puerta rota de la sala del consejo hay un pasillo estrecho que usan los sirvientes. Varias puertas sencillas conducen a otras partes del castillo, pero en el otro extremo del pasadizo brilla una luz débil de color violeta. Si los personajes se acercan a la luz, verán lo siguiente:

En el pasillo hay un nicho que alberga el marco de una puerta, en el que se aprecian relieves de caballeros de semblante serio. El marco estuvo otrora tapiado, pero los ladrillos rotos yacen ahora esparcidos por el suelo. Al otro lado de la abertura, un tramo empinado de escaleras desciende hacia el subsuelo. Una luz violeta y el sonido chisporroteante de las llamas emanan de la parte inferior.

Este pasadizo desciende a las catacumbas que hay bajo el castillo de Kalaman.

CATACUMBAS ASALTADAS

Cuando los Caballeros de Solamnia gobernaban el castillo de Kalaman, el edificio era algo más que una fortaleza: era también un templo bajo el cual se daba sepultura en un lugar de honor a los caballeros caídos. Durante el Cataclismo, oleadas de ira divina causaron estragos por toda la tierra. Aunque las llamas desaparecieron tras la catástrofe, en ciertos lugares malditos permaneció este fuego cataclísmico. Uno de esos lugares son las catacumbas que contienen la tumba del caballero Sarlamir bajo el castillo de Kalaman. Los Caballeros de Solamnia sellaron estas tumbas y, para cuando otros ocuparon el castillo más tarde, las catacumbas estaban selladas por completo. Ahora lord Soth ha penetrado en las catacumbas siguiendo la voluntad de la Reina de los Dragones.

LA MALDICIÓN DEL CABALLERO SARLAMIR

Entre los muertos sepultados bajo el castillo de Kalaman se encuentra el cuerpo del caballero Zanas Sarlamir. Unos años antes del Cataclismo, el dios Paladine encomendó una misión divina a Sarlamir, un respetado caballero de la Orden de la Corona. Paladine le dijo que el príncipe de los sacerdotes de Istar había creado una maravilla mágica en el este: una ciudad voladora (descrita en el capítulo 6). Al hacerlo, había enfurecido a los dragones metálicos que llevaban mucho tiempo escondidos en Krynn. Paladine encargó a Sarlamir que fuese a la ciudad voladora, aplacara la furia de los dragones y convenciese al príncipe de los sacerdotes de que devolviera la ciudad a la tierra. Sarlamir aceptó. El caballero sabía que su misión era abrumadora, no obstante, y decidió ir sobre seguro. Se llevó consigo el mayor tesoro de su familia: una antigua *lanza de dragón*.

Sarlamir y sus camaradas caballeros llegaron a la ciudad voladora del príncipe de los sacerdotes y comparecieron ante un grupo de dragones metálicos que estaban furiosos y con razón. El príncipe de los sacerdotes se opuso a hacer aterrizar la ciudad voladora, por lo que los dragones se negaron a irse. Cuando el conflicto se intensificó, Sarlamir recurrió a su *lanza de dragón* para matar al líder de los dragones, el dragón de oro Karavarix. En cuanto la sangre de Karavarix entró en contacto con la *lanza de dragón*, el arma se oxidó en la mano del caballero Sarlamir. Los dragones atacaron, mataron a Sarlamir y derribaron la ciudad voladora.

Algunos caballeros leales a Sarlamir lograron escapar y llevaron su cuerpo y su *lanza de dragón* maldita de regreso a Kalaman. Ambos fueron enterrados bajo la ciudad, donde permanecieron para siempre.

LA MALDICIÓN DE LORD SOTH

Lord Soth, un villano cuyos vicios permitieron que ocurriera el Cataclismo, recorre las catacumbas del castillo de Kalaman por delante de los personajes.

LA LEYENDA DE LORD SOTH

Unos años antes del Cataclismo, Loren Soth era un Caballero de Solamnia de la Orden de la Rosa que gobernaba la provincia de Nobleterra desde el alcázar

de Dargaard. No obstante, su caída en desgracia comenzó cuando rescató de unos asaltantes a un grupo de elfos silvanesti, entre los que estaban la sacerdotisa Isolde y su séquito. Aunque lord Soth estaba casado, se enamoró de Isolde y, poco después, la esposa de Soth murió. Isolde y él contrajeron matrimonio días después. Por haber faltado al respeto al recuerdo de su difunta esposa, los Caballeros de Solamnia expulsaron a Soth de sus órdenes.

Poco después, los dioses apelaron a Soth para que evitara el Cataclismo con el fin de redimirse, pero Soth fracasó en su empresa y los dioses sumieron el mundo en la destrucción. Los Caballeros de Solamnia cayeron en desgracia tras el Cataclismo y el alcázar de Dargaard se convirtió en unas ruinas malditas y embrujadas.

EL RESTO DE LA HISTORIA

Cuando lord Soth comenzó la misión que le habían encomendado los dioses de evitar el Cataclismo, se topó con el séquito de Isolde, que le culpaba de haber apartado a la sacerdotisa de su camino sagrado. Los miembros del séquito se aprovecharon de los celos de Soth y acusaron falsamente a Isolde de haberle sido infiel. Enfurecido, Soth ignoró las indicaciones de los dioses y regresó al alcázar de Dargaard para asesinarla. Mientras lo hacía, los dioses desataron el Cataclismo sobre el mundo. Con su último aliento, Isolde maldijo a Soth para que sufriera toda una vida por cada vida que se perdiese en el Cataclismo.

Por haber contravenido a los dioses, Soth se convirtió en un caballero de la muerte y sus seguidores regresaron como muertos vivientes. Asimismo, varios miembros del séquito de Isolde se convirtieron en espíritus consagrados a garantizar que Soth nunca encontrara la paz.

EL FUEGO CATACLÍSMICO

Aunque las señales de la ira de los dioses se han desvanecido del mundo, las llamas violetas del Cataclismo continúan ardiendo en la tumba de Sarlamir. Este fuego mágico permanece como marca de la desgracia de aquel que falló a los dioses y al mundo. Lord Soth ha descendido a las catacumbas en busca del fuego cataclísmico por sus propiedades mágicas, de las que puede aprovecharse por medio de rituales que la Reina de los Dragones le ha susurrado. Estas llamas fantasmales reaccionan ante los recuerdos de los muertos y recrean escenas ilusorias de momentos que atormentan a sus almas.

VISIONES EN EL FUEGO

Mientras Soth recorre las catacumbas, el fuego cataclísmico que ilumina las tumbas recrea escenas trágicas de su vida. Estas escenas representan los sucesos tal como los recuerda Soth, aunque su versión no siempre coincide con lo que realmente ocurrió. Cada vez que los personajes entren en una nueva zona, las llamas ilusorias crearán figuras de llamas violetas, mostrarán una escena y se desvanecerán sin causar daños. Tras

LAS LLAMAS CATACLÍSMICAS MUESTRAN
IMÁGENES DE LOS RECUERDOS DE
LORD SOTH.



leer la descripción de cada sala, parafrasea la siguiente escena de la lista que aparece a continuación:

Encuentro. Un Caballero de Solamnia salva a un grupo de viajeros elfos de unos asaltantes ogros. Una elfa desfallece y el caballero la sostiene entre sus brazos. Tras él, la silueta de una humana le da la espalda y desaparece.

Deshonra. Un grupo de caballeros destierra al caballero de la visión anterior. La escena pasa a mostrar una boda entre el caballero y la elfa de la primera visión.

Misión. Un haz de luz divina encomienda una misión al caballero. Mientras su mujer le implora, se pone la armadura, monta en su corcel y parte.

Distracción. El caballero se encuentra con el séquito de la elfa de la primera visión. Se burlan de él y le señalan el camino por el que ha venido. El caballero los mata y regresa a su hogar lleno de furia.

Enfrentamiento. El caballero mata a su esposa mientras el mundo se desmorona y arde. El caballero arde también, pero no muere. Su armadura se funde con su cuerpo, sus ojos refulgen como llamas y se convierte en una figura aterradora e inmortal.

Si los personajes entran en una sala una vez que se han desarrollado todas las escenas, unos rostros esqueléticos les lanzarán una mirada maliciosa desde las llamas y luego desaparecerán. Los personajes que recordaron la leyenda de lord Soth en la sección "Pillado en el acto" se darán cuenta de que estas escenas están relacionadas con su historia. Si ningún personaje superó esa prueba, podrán realizar otra vez la prueba de Inteligencia (Historia) con CD 14 con ventaja tras ver las dos primeras escenas. Si la superan, recordarán todo lo que se describía en aquella sección.

Aunque la verdad completa de la historia de lord Soth sigue sin estar clara, los personajes podrán descubrir más cuando se encuentren de nuevo con Leedara en el capítulo 7.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CATACUMBAS ASALTADAS

Las catacumbas que se encuentran bajo el castillo de Kalamán tienen las siguientes características:

Llamas cataclísmicas. Unas llamas ilusorias de color violeta llenan las catacumbas de luz tenue. Estas llamas no dan calor ni dañan a las criaturas que las tocan.

Puertas. Las puertas que hay por las catacumbas están hechas de piedra. Solo se pueden abrir entre una o varias criaturas que tengan una Fuerza combinada de 20 o superior.

Techos. Los techos de las catacumbas tienen 4,5 m de altura.

LUGARES DE LAS CATACUMBAS ASALTADAS

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 4.4.

R1: SALÓN DE LOS CABALLEROS

Unas escaleras descienden hasta llegar a una estancia de piedra envuelta en llamas violetas. Entre el fuego se alzan cuatro solemnes estatuas que representan a varios Caballeros de Solamnia. En el extremo oriental de la cámara hay una antesala, al otro lado de la cual hay una puerta doble de piedra. Allí, una quinta estatua representa a un guerrero con cabeza de bisonte.

Las estatuas representan a cuatro líderes históricos de los Caballeros de Solamnia y al dios con cabeza de bisonte, Kiri-Jolith. Un clérigo de Kiri-Jolith o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 14 reconocerá la estatua de Kiri-Jolith, dios del honor y la guerra.

Las llamas son fuego cataclísmico (consulta la sección "El fuego cataclísmico"). En cuanto los personajes entren en la sala, se desarrollará la primera escena de la sección "Visiones en el fuego".

R2: CRIPTAS

Esta estancia alargada resplandece con llamas violetas. En las paredes hay una serie de nichos en los que yacen cuerpos envueltos en telas amarillentas. Al final de la estancia hay un brasero. Al sudoeste, una parte de la pared se ha destruido para abrir un túnel rudimentario que conduce a las catacumbas que hay al otro lado. Al sudeste hay una puerta de piedra cerrada.

Cuando los personajes entren en esta zona, se desarrollará la siguiente escena de las "Visiones en el fuego".

Nichos funerarios. Quince Caballeros de Solamnia que han caído en el olvido yacen enterrados aquí. Cada uno de ellos porta una armadura de placas y una espada larga, ahora cubiertas de herrumbre. Si se perturba la paz de los cadáveres, dos **apariciones** con el aspecto de Caballeros de Solamnia espectrales emergen de las criptas y atacan. Las apariciones se desvanecen si un personaje devuelve cualquier objeto robado y se disculpa sinceramente.

Pasadizo precario. Lord Soth ha destrozado la pared de la catacumba para penetrar directamente en la zona R7. Un personaje que posea el atributo Afinidad con la Piedra se dará cuenta de que el túnel se ha abierto hace muy poco.

R3: TUMBA DEL ACERO ELOGIADO

Las llamas violetas envuelven esta estancia y bailan por las paredes cubiertas de mosaicos descoloridos que representan escenas de armeros forjando armas resplandecientes. Unas rejas precintan los nichos al norte y al sur. En el oeste cuelgan armas de las paredes. Se ha abierto un túnel rudimentario por la pared meridional.



MAPA 4.4: CATACUMBAS ASALTADAS

Cuando los personajes entren en esta zona, se desarrollará la siguiente escena de las “Visiones en el fuego”.

Tumbas selladas. Las dos tumbas conmemoran a los respetados armeros solámnicos. Sus sepulturas están selladas por rejas de hierro, que son objetos Medianos con una CA de 19, 20 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

La tumba septentrional contiene un esqueleto que aferra un *hacha berserker*.

La tumba meridional está vacía salvo por un amuleto de hierro con la forma de un martillo de armero. Un clérigo de Reorx o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 14 reconocerá que se trata de un símbolo sagrado de Reorx, dios de la forja.

Pasadizo precario. Lord Soth ha destruido una puerta y una parte de la pared de esta sala para llegar a la zona R7. Los personajes que tengan el atributo Afinidad con la Piedra o que superen una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) con CD 14 se darán cuenta de que la destrucción ocurrió hace poco y que el estrecho pasadizo es muy precario. La primera criatura que recorra 1,5 m de este pasadizo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 16, ya que el extremo sur del camino se derrumba y bloquea el paso a la zona R7. Si la supera, la criatura esquivará el derrumbamiento y regresará sana y salva a la zona R3. Si la falla, sufrirá 4d6 de daño contundente y se verá obligada a regresar a la zona R3.

Tesoro. Las armas que hay al oeste pertenecían a los heroicos caballeros solámnicos y sus aliados. La mayoría están descompuestas u oxidadas, pero los

personajes podrán encontrar una *espada larga +1*, una *coraza de mithral* y un *velo del bosque kalanesti* (consulta el apéndice A).

R4: SALÓN DE LOS CORCELES

Las paredes de esta estancia están cubiertas de mosaicos de caballeros que cabalgan sobre sementales acorazados iluminados por las llamas de color violeta. Al este hay una puerta de piedra destrozada y al norte de esta se abre un túnel que conduce de vuelta a la entrada de la catacumba. En el extremo occidental de la estancia se elevan una estatua de un caballo piafante y dos puertas de piedra que conducen al sur.

Cuando los personajes entren en esta zona, se desarrollará la siguiente escena de las “Visiones en el fuego”. Una vez que finalice la escena, dos **caballos de guerra esqueletos** aparecerán en el extremo occidental de la estancia. Son los restos de dos caballos de guerra heroicos, Xheriev y Viento Cortante, que atacarán. No obstante, si un personaje lleva la armadura de un caballero solámnico o supera una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) con CD 16, los esqueletos se detendrán, harán una reverencia y desaparecerán. Ese personaje obtendrá a continuación el siguiente sortilegio (un tipo de don sobrenatural que se describe en la *Guía del Dungeon Master*).

FAVOR DEL CORCEL HEROICO

Don sobrenatural (sortilegio)

Dos corceles heroicos te consideran digno y aceptan servirte. Este sortilegio tiene 2 cargas. Como acción, puedes gastar 1 carga para invocar un **caballo de guerra** que lleva una barda de placas (CA 18). El caballo de guerra te servirá durante 24 horas y después desaparecerá.

R5: MONUMENTO DE LOS PERDIDOS

Esta estancia resplandece con llamas violetas. En el centro de la misma, unos escalones conducen a un monumento de mármol liso en el que hay grabados cientos de líneas de texto. Las puertas que hay en la estancia llevan al norte y al este.

Cuando los personajes entren en esta zona, se desarrollará la siguiente escena de las "Visiones en el fuego".

Losas de mármol. El monumento que hay en esta estancia rememora a los Caballeros de Solamnia que sirvieron en el castillo de Kalaman y murieron con honor. Si un personaje lee la inscripción del monumento, encontrará los nombres de los caballeros Vogler y Jandin (a quienes los personajes conocen en la zona R6).

R6: SANTUARIO DE LOS DISTINGUIDOS

En esta sala se yergue una estatua de un Caballero de Solamnia que hace un saludo militar, junto con dos losas altas de mármol en las que hay grabado un texto. Los tres monumentos chisporrotean con llamas violetas y el espíritu de una Caballero de Solamnia se arrodilla ante una de las losas. Una puerta conduce al oeste y una puerta doble, al este.

Cuando los personajes entren en esta zona, se desarrollará la siguiente escena de las "Visiones en el fuego".

Losas de mármol. Las losas de mármol lucen los nombres de los héroes y líderes distinguidos entre los Caballeros de Solamnia que sirvieron en el castillo de Kalaman. Si un personaje lee los nombres, verá el del caballero Sarlamir en la lista.

Espíritu de la caballero. El espíritu que está de rodillas es incorpóreo e inofensivo. Si la atacan, se desvanece y no vuelve a aparecer.

Este espíritu pertenecía a una de los caballeros que viajaban con Sarlamir. Si los personajes conversan con ella, se presentará como la caballero Jandin, miembro de la Orden de la Espada que murió durante el Cataclismo. Comparte la información que aparece en el apartado "La maldición del caballero Sarlamir", al principio de esta sección, junto con lo siguiente:

- Cuando Jandin devolvió el cuerpo de Sarlamir a Kalaman, tergiversó la verdad y afirmó que Sarlamir había perecido defendiendo al pueblo ante unos dragones malignos furibundos. Sarlamir tuvo el entierro de un héroe.

- Jandin lamenta haber mentido, ya que sabe que la desobediencia y acciones de Sarlamir contribuyeron a la aversión de los dioses y, por ende, al Cataclismo. Se considera cómplice de la desgracia de su compañero.
- Pide a los personajes que tomen el arma sepultada con Sarlamir en la siguiente cámara. En sus manos, quizá pueda encontrar la redención y el favor de los dioses.
- Las llamas que resplandecen por las tumbas son el fuego del Cataclismo. Solían afectar solo a la tumba de Sarlamir, pero ahora están descontroladas. Jandin no sabe el motivo (desconoce la presencia de lord Soth).

Tras relatar esta información, la caballero Jandin deseará buena ventura a los personajes y desaparecerá.

R7: TUMBA DE LOS HÉROES

Las llamas violetas perfilan las tumbas instaladas en las paredes de esta espaciosa cripta. Cerca del centro de la estancia se encuentra un pesado brasero de piedra vacío. Al norte hay un sarcófago hecho añicos en la entrada de un túnel en muy mal estado. Una pared que conduce al sudeste está destrozada de forma similar.

En el extremo de la tumba, una tarima en llamas sostiene un sarcófago en el que está esculpida la imagen de un caballero. Una escultura a escala real de un dragón muerto atravesado por una lanza rodea el sarcófago.

Algo se mueve dentro de él y golpea la tapa con fuerza mientras las llamas sobrenaturales de la tarima refulgen.

Cuando los personajes entren en esta sala, se desarrollarán el resto de escenas de las "Visiones en el fuego". Lee el siguiente texto después de narrar todas las escenas y de que los personajes lleguen a esta zona:

Las llamas violetas se agitan y forman imágenes sinietras una vez más. El terrorífico caballero de la última visión atraviesa la pared. Se acerca al brasero que hay en el centro de la estancia, sobre el cual se agita un orbe llameante. El caballero alza un cetro esculpido con caras que parecen gritar. En cuanto toca la esfera en llamas, el cetro se prende fuego y el orbe desaparece. El caballero admira el cetro llameante y luego señala con él la tumba ornamentada y la estatua que hay al final de la estancia. Ambas comienzan a arder y las llamas se propagan por la cripta. A continuación, el caballero se mueve hacia la pared meridional y desaparece.

Lord Soth ha estado aquí unos minutos antes que los personajes y se ha hecho con una parte del fuego cataclísmico que maldice esta tumba. A continuación, ha destruido la pared meridional y ha creado un pasadizo que conduce a los precipicios bajo el castillo de Kalaman. Una vez que se desarrolle esta escena, otro golpe violento sacude la tumba rodeada por el dragón esculpido.

La tumba de Sarlamir. La tumba de Sarlamir se encuentra al este y reza como sigue: "Zanas Sarlamir,

EL CABALLERO
SARLAMIR



Caballero de la Corona". Una criatura la puede abrir si supera una prueba de Fuerza con CD 12. En ella, yacen los restos animados del caballero (consulta a continuación). Si los personajes no abren la cripta, Sarlamir romperá la tapa y saldrá 3 asaltos después de que el grupo entre en la sala.

El caballero Sarlamir. Lord Soth ha usado el fuego cataclísmico para reanimar a Sarlamir como un **caballero esquelético** (consulta el apéndice B). El caballero muerto viviente lleva una antigua armadura solámnica y empuña una espada que arde con llamas violetas. Ataca a los personajes en cuanto sale de su sarcófago y lucha hasta que lo destruyan.

Sarlamir habla mientras ataca y deja patente que lo hace obligado por la magia de Soth. Con una voz apagada, el esqueleto vestido con armadura proclama lo siguiente:

- El caballero maldito, lord Soth, llama a Sarlamir a través de las llamas malditas del Cataclismo.
- Lord Soth le ordena matar a quienes se opongan a él.
- Soth le dice que lo siga en dirección norte: de vuelta al lugar de su deshonra, el lugar situado en los Eriales del Septentrión al que Soth llama la Ciudad de los Nombres Perdidos.

En cuanto Sarlamir sea derrotado, las llamas violetas que envuelven su arma y que hay por todas las catacumbas se atenúan hasta desaparecer. Asegúrate de que Sarlamir mencione la Ciudad de los Nombres Perdidos y los Eriales del Septentrión, incluso aunque sea en su último estertor. Los personajes obtendrán más información sobre estos lugares en el capítulo 5.

Pasadizo norte. Si el precario pasadizo de la pared septentrional no se ha derrumbado aún, lo hará si una

criatura avanza 1,5 m por él. Consulta la zona R3 para obtener más detalles sobre el derrumbe del pasadizo. Los personajes sobre los que se derrumbe el pasadizo deberán volver a la zona R7 en lugar de la R3.

Pasadizo sur. Este pasadizo rudimentario da a un escarpado acantilado bajo los muros del castillo de Kalaman, a 24 m de altura. Por debajo están las calles pavimentadas y los tejados de los edificios. No hay ni rastro de lord Soth, que se ha reunido con los caballeros muertos vivientes que han sobrevivido y ha abandonado la ciudad. Consulta el inicio del capítulo 5 para conocer el lugar al que se dirigirá Soth a continuación.

Tesoro. Dentro de la tumba de Sarlamir se encuentra la característica punta de una lanza herrumbrosa: es todo lo que queda de su *lanza de dragón*. Un conjuro *detectar magia* revela un aura de magia de evocación, aunque la punta de la lanza no tiene propiedades que salten a la vista. Si un personaje trata de sintonizarse con el objeto y supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Religión) con CD 12, descubrirá que la punta de la lanza es mágica, pero que un poder divino la ha dejado inerte. El resto de tumbas solo contienen huesos y armaduras oxidadas.

SIGUIENTES PASOS

Tras derrotar al caballero Sarlamir, los personajes suben al nivel 6. En cuanto las llamas cataclísmicas hayan desaparecido, las catacumbas volverán a la normalidad.

LA HUIDA DE SOTH

Lord Soth ha desaparecido y se ha llevado un cetro que refulgía con llamas malditas. Si los personajes tratan de perseguirlo, sus caballeros muertos vivientes y él ya habrán abandonado la ciudad y cumplido sus objetivos. Nadie sabe adónde se dirigen, pero se descubrirá al comienzo del siguiente capítulo.

SANTUARIO DESTROZADO

Cuando los personajes salen de las catacumbas, el personal del castillo ha despejado la mayor parte de la carnicería que ha tenido lugar en la sala del consejo.

Varias horas después, Darrett llega a Kalaman con la mariscal Vendri, lord Bakarisy y el grueso de las fuerzas marciales de la ciudad. Se quedan conmocionados al saber lo que ha ocurrido. La mariscal Vendri toma las riendas de inmediato para mantener el orden de la ciudad y garantizar que no se produzcan más ataques. Al mismo tiempo, Darrett busca a los personajes para conocer más detalles al respecto. Presta especial atención a lo que tienen que decir sobre lord Soth y la Ciudad de los Nombres Perdidos: dos nombres que guiarán a los personajes en el siguiente capítulo.



UNOS SOLDADOS DE KALAMAN LUCHAN POR SOBREVIVIR ENTRE LOS TRAICIONEROS CAÑONES DE LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN.

LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN

ENTERRADA BAJO LAS TIERRAS HENDIDAS POR la magia de los Eriales del Septentrión se encuentran unas antiguas ruinas conocidas ahora como la Ciudad de los Nombres Perdidos. En una era pasada, el nombre de esta ciudad era Onyari. Construida por el príncipe de los sacerdotes de Istar, flotaba en los cielos, pero fue abatida por unos enfurecidos dragones que descubrieron su macabro secreto: su vuelo se debía a la magia innata del cementerio dracónico sobre el que se levantaba la urbe. Ahora, las ruinas de Onyari atraen la atención del ejército de los dragones rojos, cuyos líderes creen que pueden hacer que la ciudad se alce en los cielos una vez más. El mago de Túnica Negra Lohezet y el sacerdote Belephaion lideran una expedición para apoderarse de la ciudad y convertirla en una inmensa arma. El caballero de la muerte lord Soth se une a ellos, obedeciendo las órdenes que le susurra la Reina de los Dragones para que emplee el fuego cataclísmico de las profundidades del castillo de Kalamán para reanimar a los dragones enterrados en los cimientos de Onyari y ponerlos al servicio de la diosa.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Este capítulo comienza cuando los personajes siguen a lord Soth a los Eriales del Septentrión, acompañados de tropas de Kalamán. Una vez allí, deben explorar diversos lugares místicos para descubrir la ubicación de la Ciudad de los Nombres Perdidos.

AVANCE DE PERSONAJES

En este capítulo, los personajes suben del nivel 6 al 8 mientras recorren los Eriales del Septentrión. Incluye muchas ubicaciones de aventura que pueden explorarse en cualquier orden, así que es decisión tuya cuándo ganan esos niveles los personajes. Puedes usar dos de las siguientes sugerencias:

- Los personajes suben un nivel tras completar tres ubicaciones de aventura de los Eriales del Septentrión.
- Los personajes suben un nivel si realizan una hazaña extraordinaria, como rescatar el huevo del dragón de bronce del campamento Barroñero.
- Los personajes subirán un nivel cuando encuentren el pasaje que lleva a la Ciudad de los Nombres Perdidos.

DESESPERACIÓN EN KALAMAN

Poco después de que los personajes emerjan de las catacumbas bajo el castillo de Kalamán, Darrett Highwater y la mariscal Vendri regresan a Kalamán con sus tropas. Cuando se enteran del ataque contra la ciudad, Darrett insta a los personajes a que descansen. Además, envía exploradores a descubrir dónde han ido lord Soth y su séquito tras abandonar la ciudad. Al día siguiente, Darrett se reúne con los personajes y les transmite las siguientes noticias:

- La mariscal Vendri está intentando mantener el orden en Kalamán hasta que se nombren nuevos líderes civiles.
- Quiere hablar pronto con los personajes.
- Los exploradores de Darrett han informado de que el ejército de los dragones rojos ha dividido sus fuerzas. Por algún motivo inexplicable, un contingente se dirige hacia los Eriales del Septentrión.

En ese momento, Darrett no sabe mucho más. Cuando los personajes estén listos, los lleva a reunirse con la mariscal Vendri.

REUNIÓN INFORMATIVA CON EL GRUPO

La reunión con la mariscal Vendri se celebra en una pequeña sala de reuniones. Lee lo siguiente:

La mariscal Vendri ha ocupado una modesta sala de reuniones cruzando el pasillo que sale de la sala del consejo, dañada por el ataque de lord Soth. En la habitación apenas hay una larga mesa cubierta de informes, aunque sus altos ventanales ofrecen una imponente vista de la ciudad y del puerto.

La mariscal está de pie junto a una ventana, con la mirada perdida hacia el horizonte. Desde un lugar de la mesa, lord Bakarís os lanza una mirada y exclama con amargura: "Ya están aquí, mariscal. Quizá si no hubiéramos depositado nuestra fe en unos mercenarios, mi hijo estaría a mi lado y el gobernador seguiría vivo".

Deja que los personajes respondan a lord Bakarís si lo desean. Poco después, Vendri invita al noble a salir y este obedece a regañadientes. A continuación, Vendri pide a los personajes que expliquen qué sucedió el día anterior, incluido cómo murió el gobernador. Usa los siguientes puntos como guía para la conversación:

- Vendri confía en los personajes.
- Dice que lord Bakarís está extendiendo rumores de que el grupo podría haber salvado a los líderes de Kalamán. Algunos habitantes buscan a alguien a quien culpar de la terrible masacre.
- Si los personajes mencionan el interés de lord Soth por la Ciudad de los Nombres Perdidos en los Eriales del Septentrión, la mariscal no sabe nada del lugar e indica que los eriales son solo una tierra yerma

y mortífera. Si Soth se dirige hacia allí, cree que ya no representa una amenaza.

- Si los personajes le enseñan la *lanza de dragón* rota, ni Vendri ni Darrett conocen el arma y la consideran tan solo una reliquia antigua.
- Aunque Darrett no comprende los enigmáticos objetivos de lord Soth, cree que los descubrimientos de los personajes son importantes.
- La opinión de la mariscal es distinta: cree que el ejército de Kalamán debe centrarse en combatir contra las fuerzas cercanas del ejército de los dragones y en restaurar el gobierno de Kalamán.

Con ayuda de Darrett, anima a los personajes a que argumenten que lord Soth representa una amenaza y los planes del ejército de los dragones en el norte no deberían tomarse a la ligera. Finalmente, Vendri cede.

A continuación, Darrett solicita a Vendri que le deje llevar a los personajes y a un contingente de tropas a los Eriales del Septentrión para investigar qué busca allí el ejército de los dragones. Aunque Vendri no las tiene todas consigo respecto a la validez estratégica de ese movimiento, sí cree que es buena idea que los personajes salgan de Kalamán un tiempo para evitar la ira de sus ciudadanos. Pide a los personajes que salgan mientras ella y Darrett comentan algunos detalles y les sugiere que visiten la pequeña biblioteca del castillo para descubrir todo lo que puedan sobre los Eriales del Septentrión.

INDAGAR SOBRE LOS ERIALES

Un personaje que pase al menos 1 hora investigando sobre los Eriales del Septentrión en la biblioteca del castillo de Kalamán descubrirá que, después del Cataclismo, estos se convirtieron en una región árida y mortífera tendente a sufrir inundaciones súbitas. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 14, también descubrirá que por toda la región hay esparcidas unas grandiosas ruinas anteriores al Cataclismo, aunque pocos exploradores han sobrevivido a los intentos de encontrarlas.

LAS NEGOCIACIONES DE DARRETT

Deja que los personajes investiguen sobre los Eriales del Septentrión o se ocupen de cualquier asunto en Kalamán. Posteriormente, Darrett los buscará y les transmitirá la siguiente información:

- La mariscal Vendri ha aceptado enviar a Darrett y a los personajes a los Eriales del Septentrión para investigar los planes del ejército de los dragones en la región.
- Darrett estará al mando de unos pocos cientos de soldados.
- Para evitar llamar la atención del ejército de los dragones, Vendri ha ordenado que algunos barcos transporten a las tropas de Darrett por la bahía de Kalamán durante la noche.
- En la orilla sudeste de los Eriales hay una ensenada apartada que se conoce como el Filo del Naufragador, que es donde desembarcarán las tropas.
- Desde allí, los personajes y los soldados de Darrett deberán descubrir el plan del ejército de los dragones, frustrarlo y luego volver a las naves.

Darrett responde a cualquier pregunta y luego insta a los personajes a que se preparen para el viaje. Quiere zarpar la noche siguiente, pero está dispuesto a retrasarlo un día.

MENSAJE DE WYHAN

Si cualquiera de los personajes tiene interés por ingresar en los Magos de la Alta Hechicería y entregó un pergamino a Wyhan, la maga de Túnica Negra les manda una invitación para que se reúnan con ella en su botica.

Cuando lleguen, Wyhan comparte la siguiente información (adáptala al número y el género de los personajes):

“Mis contactos de la Torre de la Alta Hechicería de Wayreth han denegado tu solicitud de viajar hasta allí y participar en la Prueba de la Alta Hechicería. La amenaza del ejército de los dragones es demasiado grande y las órdenes no quieren que se crea que toman partido en el conflicto. Sin embargo, el jefe del cónclave, Par-Salian, te ha concedido una excepción especial”.

Wyhan te entrega un sencillo broche de madera tachonado con piedras negras, rojas y blancas: el símbolo de los Magos de la Alta Hechicería. “Ha permitido que practiques la magia como miembro provisional de los Magos de la Alta Hechicería. El momento de tu prueba se decidirá una vez que pase la amenaza del ejército de los dragones. Hasta entonces, este símbolo representa la bendición del cónclave. Enhorabuena, mago provisional”.

Wyhan no sabe cuándo podrán realizar la Prueba de la Alta Hechicería los personajes. Sabe que los Magos de la Alta Hechicería no desean atraer la ira del ejército de los dragones, por lo que cuanto antes sea derrotado, antes podrán progresar los personajes en sus estudios mágicos.

Después, insta a los personajes a que compren algo o que la dejen volver a su investigación.

SALIR DE KALAMAN

Una vez que los personajes estén listos para navegar hacia los Eriales, Darrett dispone que se reúnan con él en una parte de los muelles de Kalamán usada por el ejército.

Cuando los personajes llegan, descubren que Garrote Ironsmile y Tatina Rookledust se han ofrecido voluntarias para unirse a la expedición. Rookledust (que se ha teñido el pelo de un tono violeta brillante) está emocionada por la oportunidad de probar sus charlalejos (consulta el apéndice A).

Cuando los personajes embarquen en una de las naves que van a transportar a las tropas, lee lo siguiente:

El agua chapotea y la madera cruje cuando los barcos salen de los muelles de Kalamán en mitad de la noche. Los ciudadanos reunidos para despedirse de sus seres queridos pronto se pierden de vista. Las naves surcan las oscuras aguas de la bahía de Kalamán en dirección a unas costas peligrosas bajo un cielo cubierto de nubes.

EN LOS ERIALES

El resto de este capítulo se desarrolla en los Eriales del Septentrión, un lugar en el que la destrucción del Cataclismo sigue siendo palpable incluso siglos después. Esta sección contiene información general sobre la región y los desafíos a los que se enfrentan los personajes cuando la recorren. El mapa 5.1 muestra la región, los sitios que los exploradores podrían descubrir y varios lugares destacados del entorno. En el apéndice E aparece una versión de este mapa para compartirla con los jugadores.

MOVIMIENTO EN LOS ERIALES

Plagados de cañones y escarpadas mesetas, la totalidad de los Eriales del Septentrión se considera terreno difícil para viajar. Como resultado, los personajes se mueven a la mitad de velocidad a través de este paraje, como se resume en la tabla “Viaje por tierra en los Eriales del Septentrión”.

Esto significa que, si los personajes se mueven a un ritmo normal, pueden avanzar 2 hexágonos del mapa 5.1 al día.

VIAJE POR TIERRA EN LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN

	Distancia por...			
Ritmo	Hora	Día	Efecto	
Rápido	3 km	22,5 km	Penalizador de -5 a Sabiduría (Percepción) pasiva	
Normal	2,25 km	18 km	Ninguno	
Lento	1,5 km	13,5 km	Permite usar Sigilo	

MOVIMIENTO CON UN EJÉRCITO

Las tropas de Darrett sufren para desplazarse por los Eriales del Septentrión. Se mueven a un ritmo lento y recorren unos 13,5 km al día. Darrett anima a los personajes a que se adelanten a las tropas y se encuentren en puntos determinados. Confía en los personajes para que le ayuden a decidir dónde ir a continuación.

DIRIGIR EL VIAJE EN LOS ERIALES

Los Eriales del Septentrión se extienden cientos de kilómetros. En vez de narrar cada minuto del viaje del grupo, usa los encuentros de la sección “Encuentros en los Eriales” de más adelante en este capítulo tantas veces como quieras; por lo general, una vez al día. Después de que los personajes hayan pasado varios días en los Eriales y se hayan familiarizado con sus peligros, puedes hacer que los encuentros sean menos frecuentes.

Los hexágonos del mapa 5.1 miden las distancias, pero los personajes no tienen por qué explorar cada uno de ellos. No dudes en saltarte algunos días de viaje para llegar a nuevos lugares o regresar a otros ya visitados. El ejército de los dragones también se enfrenta a las dificultades de estos páramos, así que los personajes no tienen que apresurarse para impedir que sus enemigos lleven a cabo sus planes en un plazo determinado.

LA AGUADA

En los Eriales del Septentrión, los viajeros deben lidiar tanto con un terreno abrupto y repleto de cañones como con la aguada. Las mareas impulsadas por las tres lunas de Krynn provocan que las aguas del océano Turbulento barran la región. Estas inundaciones impredecibles se conocen como "la aguada" y su agua dura y salada supone una amenaza para las criaturas que están en los cañones. A veces la aguada deja los Eriales del Septentrión resecos durante semanas seguidas, mientras que otras, las aguas suben y bajan varias veces en pocos días.

Cada día que los personajes viajen por los Eriales del Septentrión (o siempre que quieras), tira en la tabla "Naturaleza de la aguada" para ver cómo afectan las inundaciones a la región. Según creas conveniente, la aguada podría cambiar inesperadamente durante otros encuentros en la región, haciéndolos más peligrosos.

NATURALEZA DE LA AGUADA

d10 Efecto de la aguada

- 1-3 La aguada está baja. Los cañones están secos.
- 4-6 La aguada está alta. Llena los cañones.
- 7-10 La aguada permanece al mismo nivel que el día anterior.

PELIGROS DE LA AGUADA

Cuando la aguada llene los Eriales del Septentrión, los personajes deberán realizar una prueba en grupo de Sabiduría (Supervivencia) con CD 12. Si la superan, percibirán señales de que el agua empieza a llenar los cañones, lo que les dará tiempo a llegar a terreno seguro. Si la fallan, quedarán atrapados en una inundación súbita.

INUNDACIÓN SÚBITA

Durante una inundación súbita, las turbulentas aguas de la aguada inundarán los cañones de la zona por la que estén desplazándose los personajes. Si los personajes están en un cañón, sus muros tendrán $2d4 \times 3$ m de altura.

Cuando empiece la inundación, haz que los personajes y las criaturas cercanas tiren iniciativa. Cada asalto, en las posiciones 10 y 0 del orden de iniciativa, el nivel del agua aumenta 3 m (hasta alcanzar la altura del cañón) y se desplaza 30 m horizontalmente. En cada una de esas posiciones de iniciativa, las criaturas que estén en el agua y se muevan por ella deberán realizar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15, ya que les golpearán grandes trozos de cosas arrastradas por el agua. Sufrirán $2d6$ de daño contundente si la fallan o la mitad del daño si la superan.

El nivel del agua sigue subiendo y moviéndose de esta forma durante $2d4$ asaltos y luego se detiene.

ENCUENTROS EN LOS ERIALES

En los peligrosos y salvajes Eriales del Septentrión acechan incontables amenazas. Siempre que quieras que se produzca un encuentro aleatorio (por lo general, una vez al día), tira en la tabla "Encuentros en los Eriales del Septentrión".

ENCUENTROS EN LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN

d20 Encuentro

- 1-10 No hay encuentro
- 11-14 Patrullas del ejército de los dragones (consulta a continuación)
- 15 Portal averiado (consulta más abajo)
- 16-20 Depredadores de los Eriales (consulta más adelante)

PATRULLAS DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Patrullas hostiles del ejército de los dragones peinan los Eriales del Septentrión en busca de ruinas previas al Cataclismo que aprovechar. Tira en la tabla "Patrulla del ejército de los dragones" para determinar con qué patrulla se encuentran los personajes (consulta el apéndice B para conocer los perfiles de los miembros de la patrulla). Si los personajes son derrotados o se rinden, serán llevados como prisioneros al campamento Barroñero (descrito más adelante en este capítulo).

PATRULLA DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

d4 Encuentro

- 1 8 draconianos baaz y 2 soldados del ejército de los dragones
- 2 1 draconiano sivaak y 5 soldados del ejército de los dragones
- 3 2 draconianos kapak y 2 oficiales del ejército de los dragones
- 4 3 oficiales del ejército de los dragones montados en 3 dragonnels del ejército de los dragones

PORTAL AVERIADO

Los personajes encuentran un arco recubierto de sellos. Esta estructura solía ser un portal de teletransporte, parte de un sistema de transporte mágico creado por los magos istarianos. El portal se encontraba en Onyari antes de la caída de la ciudad. En cuanto se aproxime un personaje, en el arco empezará a arremolinarse energía mágica. La magia hace levantarse la tierra cercana, que cobra vida como un **gólem de arcilla** hostil.

Gólem. El gólem parece un humano de aspecto orgulloso, con una túnica elegante y un aura de rayos de sol alrededor de la cabeza. La magia que da vida al gólem se diseñó para proteger el portal, pero ahora no funciona bien. El gólem se verá poseído por una furia

LEYENDA DEL MAPA DE LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN

Las etiquetas con letras del mapa 5.1 corresponden a estas ubicaciones descritas en el capítulo:

- A** Filo del Naufragador
- B** Campamento élfico
- C** Santuario del Fénix Azul
- D** Fortaleza Mirasol
- E** Wakenreth
- F** Cueva Bocazul
- G** Hondonada del Corazón
- H** Espira del Dragonnel
- I** Campamento Barroñero
- J** Cala del Lobo Aterrador
- K** Ciudad de los Nombres Perdidos

LA
REGIÓN DE KALAMAN Y LOS
ERIALES DEL SEPTENTRIÓN



FRANCESCA BAERD

MAPA 5.1: LA REGIÓN DE KALAMAN Y LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN

berserk (según su atributo Berserk). Permanecerá en ese estado mientras tenga otras criaturas a la vista.

Estabilizar el portal. En el portal titila una energía mágica. Una vez que el gólem sea derrotado, un personaje con el rasgo Magia del Pacto o Lanzamiento de Conjuros puede pasar 1 minuto investigando el portal para descubrir cómo estabilizar su magia averiada. Si un personaje gasta un espacio de conjuro de nivel 1 o superior o supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 18, el portal se estabilizará y servirá como círculo de teletransportación permanente vinculado a su portal acompañante, que puede estar en cualquier hexágono del mapa 5.1 que desees: quizá cerca del Filo del Naufragador (ubicación A) o de las Tierras Altas, la meseta en la que se encuentra la Hondonada del Corazón (ubicación G).

Secuencia de sellos. Los personajes pueden aprenderse la secuencia de sellos del portal para poder teletransportarse a él con el conjuro *círculo de teletransportación*.

DEPREDADORES DE LOS ERIALES

Tira en la siguiente tabla para determinar con qué depredadores se encuentran los personajes. Cada apartado proporciona una amenaza distinta dependiendo de si la aguada está alta o baja (indicado entre paréntesis).

POCOS PUEDEN SOBREVIVIR EN LOS CAÑONES PRESTOS A INUNDARSE DE LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN.

DEPREDADORES DE LOS ERIALES

d10 Encuentro

- | | |
|-----|---|
| 1 | Los huesos de un humanoide o una bestia, infestados de arañas inofensivas o de criaturas de las pocetas de la marea (alta o baja) |
| 2-3 | 6 pulpos gigantes (alta) o 3 escorpiones gigantes (baja) |
| 4-5 | 4 merrows (alta) o 6 arañas gigantes (baja) |
| 6-7 | 3 plesiosaurios (alta) o 3 mantícoras (baja) |
| 8-9 | 2 tiburones gigantes (alta) o 3 dragonnels de los eriales (baja; consulta el apéndice B) |
| 10 | 1 gusano púrpura detectado a 1,5 km (alta o baja) |

LAS TROPAS DE KALAMAN

Viajar junto a tropas de Kalamán presenta dificultades, pero también es más seguro y, en último término, ayudará a los personajes a enfrentarse al ejército de los dragones.

AVANZADILLA DEL EJÉRCITO

Durante esta parte de la aventura, los personajes guían a las tropas de Kalamán hacia la batalla con el ejército de los dragones. Los personajes deberían separarse frecuentemente de las tropas y luego volver a encontrarse con ellas, actuando de exploradores y realizando misiones mientras avanza el ejército. Darrett no enviará a sus soldados a peligros inciertos, como cuevas o ruinas.

ENCUENTROS DE COMBATE

Evita implicar a las tropas de Kalamán en encuentros concebidos para los personajes. Si estalla un combate mientras los personajes estén con tropas de Kalamán, emplea cinco soldados de Kalamán (consulta el apéndice B), o la cantidad que consideres apropiada, para representar a los soldados aliados que van rápidamente a ayudar a los aventureros.

CAMPAMENTO DEL EJÉRCITO DE KALAMAN

Mientras viajan por los Eriales, Darrett y sus tropas establecen campamentos temporales. Estos campamentos ofrecen a los personajes un lugar seguro para descansar, reabastecerse de suministros e interactuar con sus aliados. Un campamento tiene las siguientes características, que puedes organizar como quieras:

Tiendas de los personajes. Los personajes pueden descansar en sus tiendas.

Tienda de mando. En esta tienda de tamaño considerable hay una gran mesa. Aquí, los personajes se pueden reunir con Darrett para discutir su estrategia y el movimiento de las tropas.

Tienda de Garrote. La tienda de Garrote cuenta con una impresionante colección de armas. Si los personajes deben hablar con la enana, es muy probable que la encuentren aquí.

Tienda de Darrett. La tienda de Darrett es espartana y está muy ordenada. Si los personajes tienen que hablar con él en privado alguna vez, es probable que lo encuentren aquí.

Tienda de Rookledust. La tienda de Rookledust está llena de extraños artilugios y proyectos sin acabar. La gnoma suele estar aquí, trasteando con los charla-lejos (consulta el apéndice A) y otros inventos.

Otras tiendas. El campamento se completa con puestos de guardia, tiendas hospital, tiendas de suministro y otras dependencias.

EXPLORACIÓN DE LOS ERIALES

Cuando los personajes se aventuren por los Eriales del Septentrión, podrían querer explorar las siguientes zonas.

A: FILO DEL NAUFRAGADOR

Tras cruzar la bahía de Kalamán, los barcos que transportan a los personajes y sus aliados arriban cerca del Filo del Naufragador (ubicación A del mapa 5.1). Cuando las naves echen el ancla cerca de una costa rocosa, lee el siguiente texto:

Las olas chocan contra las afiladas rocas que recubren la costa. Más allá, unos cañones de tonos rojizos se abren camino a través de un paisaje agreste. En la distancia se elevan hacia el cielo riscos montañosos y extrañas formaciones.

Darrett pide a los personajes que tomen un bote de remos y encuentren un sitio en el que las tropas puedan desembarcar sin peligro.

ENSENADA OCULTA

Tras estar una hora explorando la costa, los personajes observan una angosta ensenada. Este tiempo se reduce a la mitad si un personaje tiene competencia con vehículos acuáticos o es un explorador cuyo terreno predilecto sea la costa.

En la ensenada hay unas pocas construcciones de madera podrida abandonadas por contrabandistas. Además, un pequeño barco está anclado cerca de una playa despejada dentro de la ensenada.

BARCO ÉLFICO

El barco pertenece a un grupo de magos élficos que encontraron el Filo del Naufragador hace unos pocos meses. Los personajes que hayan crecido en una sociedad élfica o que superen una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 14 identificarán los barcos como de origen élfico silvanesti.

La nave es pequeña, pero está en buen estado para navegar y tiene espacio suficiente para doce tripulantes. No tiene nada de valor en la cubierta ni en los camarotes comunales que hay bajo ella. Sin embargo, en dicha cubierta hay dos **elementales de aire** que defienden el barco frente a los intrusos. Atacan a cualquiera que no sea elfo que ponga un pie en la nave.

Si los personajes aún no han conocido a Dalamar (consulta la siguiente sección), estará cerca cuando suban a bordo del barco y un conjuro *alarma* lanzado en la cubierta lo alertará de su intrusión. Podría acercarse a ellos en cualquier momento después de que derroten a los elementales (consulta la siguiente sección).

CONOCER A DALAMAR

Dalamar se aproxima a los personajes poco después de que derroten a los elementales o de que las tropas de Kalamán empiecen a desembarcar. Dalamar siente curiosidad por las motivaciones de los aventureros y por si están en consonancia con las suyas. Al hablar con él, se revela la siguiente información:

- Dalamar forma parte de un contingente de elfos silvanesti.
- El barco es el transporte de los elfos.
- Dalamar está explorando la costa en busca de ruinas antiguas. Sabe que aquí no hay ninguna, pero su líder, Zhelsuel, quiere que explore a fondo igualmente.
- Si los personajes mencionan la Ciudad de los Nombres Perdidos, fingirá no reconocer el nombre hasta que sepa más sobre los personajes (consulta la sección "Entendimiento mutuo"). Si un personaje supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 14, creará que Dalamar sabe más de lo que dice.
- Dalamar invita a los personajes a que lo acompañen para conocer a su grupo en el campamento élfico (ubicación B del mapa 5.1).

DALAMAR

Dalamar (**mag**o elfo neutral) es un elfo practicante de la magia con una insaciable sed de conocimiento. A menudo, esto hace que esté en desacuerdo con otros magos silvanesti, cuyos métodos conservadores agotan su paciencia.

Dalamar participó en la desafortunada defensa de Silvanesti contra los ejércitos de los dragones. Sus acciones desesperadas fueron parte de los motivos por los que él y otros magos fueron enviados a los Eriales del Septentrión. Pese a su resentimiento por las cortas miras de las decisiones de su pueblo, considera esta misión como una oportunidad de demostrar su valía y, potencialmente, de devolver el golpe a los ejércitos de los dragones. Dalamar había estudiado magia previa al Cataclismo antes de que lo mandaran aquí y cree que en la región puede haber oculto algo de valor mágico. Quiere encontrarlo rápidamente, regresar con su gente y seguir trabajando para unirse a los Magos de la Alta Hechicería.

Rasgo de personalidad. "Todo el mundo quiere algo. Estoy seguro de que podemos ayudarnos mutuamente".

Ideal. "La magia es para usarla".

Vínculo. "Haré todo lo que sea necesario para recuperar mi hogar".

Defecto. "Sufro de exceso de confianza, a veces hasta el punto de ponerme a mí mismo o a otros en peligro".

VOLVER PARA INFORMAR

Si los personajes vuelven a sus barcos y dan indicaciones a Darrett para llegar al Filo del Naufragador, este ordena a las naves que se dirijan a la costa. Siente curiosidad por Dalamar y los elfos, y sugiere a los personajes que investiguen el campamento élfico y descubran si se puede confiar en ellos.

Mientras los personajes no están, las tropas de Kalamán descargan los barcos y preparan su primer campamento, como se explica en la sección "Campamento del ejército de Kalamán" anteriormente en este capítulo.



DALAMAR OFRECE UN RETAZO DE ANTIGUAS RUINAS PERDIDAS.

B: CAMPAMENTO ÉLFICO

Dalamar dirige a los personajes hasta el campamento de su expedición, que está a unos 18 km al noroeste de la ensenada oculta. El viaje dura casi todo un día, durante el cual Dalamar charla agradablemente con los personajes intentando descubrir más sobre por qué se encuentran en la región. A cambio, él ofrece poca información, pero está deseoso de conocer los sucesos recientes acaecidos en Kalaman.

MIEMBROS DE LA EXPEDICIÓN

El campamento élfico se encuentra junto a unas pequeñas ruinas, en una meseta desde la que se contemplan los Eriales, con aproximadamente una docena de tiendas dispuestas en espiral. Cuando los personajes llegan, en el campamento hay diez elfos, incluido su líder, Zhelsuel. Los demás se encuentran recorriendo los Eriales en busca de información. Todos usan el perfil del **mag**.

EXILIADOS DE SILVANESTI

Antaño una hermosa región boscosa con árboles esculpidos y altas torres, la nación élfica de Silvanesti se encuentra en ruinas tras la invasión de los ejércitos de los dragones. Los elfos hicieron grandes esfuerzos por defender su tierra natal, pero finalmente se vieron obligados a retirarse a la isla de Ergoth del Sur en busca de un nuevo hogar.

Los elfos que se encuentran aquí, en los Eriales del Septentrión, participaron en la defensa de Silvanesti. Al no conseguir proteger su hogar, fueron enviados a una expedición a los Eriales para investigar las leyendas centenarias que hablan de una magia silvanesti perdida en la región. Esperan que recuperar esa magia les ayude a salvar su hogar y a redimirse ante los ojos de su pueblo.

ZHEL SUEL

Zhelsuel, antaño un respetado miembro de la Casa Mística (un clan élfico conocido por su habilidad mágica), ya tiene una edad respetable, incluso según los estándares de los elfos. Es totalmente consciente de que esta expedición es un propósito inútil análogo al exilio y cree que ha perdido su tierra natal para siempre. Sin embargo, si debe pasar el resto de sus días en estas tierras sombrías, está decidido a que estos sean un ejemplo de meticulosidad y academicismo. Hace que sus subordinados cataloguen cada palmo de los Eriales del Septentrión en busca del más mínimo resto de magia silvanesti.

Rasgo de personalidad. “Sé lo que es mejor para mi pueblo y lidero con lógica y precisión”.

Ideal. “Me enorgullece el trabajo hecho a la perfección”.

Vínculo. “Demostraré a mi pueblo lo que puedo hacer. Mi nombre no será olvidado”.

Defecto. “No acepto ninguna estrategia que no anteponga los intereses de Silvanesti a todo lo demás”.

CONOCER A ZHELSEL

Zhelsuel sale al encuentro de Dalamar y los personajes cuando llegan. No quiere saber nada de extraños y los considera un obstáculo para el progreso de los elfos. Les dice a los personajes que los demás elfos y él están realizando investigaciones, pero se niega a dar más explicaciones.

Si un personaje habla con Zhelsuel en elfo y supera una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 16, lo convencerá para que converse, pero la mayoría de sus respuestas serán cortantes y breves:

- Zhelsuel comparte cualquier dato de las secciones "Exiliados de Silvanesti" o "Zhelsuel".
- Si los personajes mencionan el ataque del ejército de los dragones rojos contra Kalamán, es evidente que eso le da que pensar, pero en seguida descarta el conflicto y lo considera irrelevante para su pueblo.
- Si los personajes mencionan que persiguen al ejército de los dragones, Zhelsuel se burla de su deseo de ir directos a la muerte.

Al final, Zhelsuel exige a los personajes que se marchen y no vuelvan. Ordena a la expedición, y específicamente a Dalamar, que se centren en investigar la región. Después indica a Dalamar que escolte a los personajes mientras se marchan y que luego vuelva a su trabajo.

ENTENDIMIENTO MUTUO

Dalamar se siente frustrado porque Zhelsuel parezca satisfecho de pasar el resto de sus días (y los de los demás miembros de la expedición) mirando bajo las piedras de los Eriales del Septentrión. Tras ordenársele que acompañe a los personajes mientras estos parten, les cuenta que los elfos vieron recientemente a soldados del ejército de los dragones dirigiéndose hacia el norte. No conoce su destino, pero sospecha que no están vagando sin rumbo. Sugiere que el ejército de los dragones, los elfos y los personajes tal vez tengan intereses similares en la magia oculta de la región.

BUSCAR LA CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS

Si los personajes le han preguntado a Dalamar por la Ciudad de los Nombres Perdidos, les cuenta que supo de su existencia en los escritos silvanesti que los han llevado a los demás elfos y a él a esta región. Aunque no conoce su ubicación, está interesado en hallarla, porque supuestamente era una maravilla mágica y podría contener secretos valiosos.

En cuanto Dalamar revela su interés mutuo en la Ciudad de los Nombres Perdidos, propone un acuerdo que le permitiría avanzar en su investigación sin desobedecer a Zhelsuel, técnicamente. Señala a los personajes los lugares de los Eriales del Septentrión que ya ha identificado y que están relacionados con la Ciudad de los Nombres Perdidos o que son de una época similar. Con los datos y los informes de los personajes sobre cualquier magia que siga habiendo en esos sitios, Dalamar debería poder recopilar más información sobre la ubicación de la ciudad. Al elfo le interesan

especialmente las siguientes ubicaciones (descritas más adelante en este capítulo y mostradas en el mapa 5.1):

- Santuario del Fénix Azul (ubicación C)
- Fortaleza Mirasol (ubicación D)
- Wakenreth (ubicación E)

Marca los hexágonos de estos sitios en el mapa de la región de los jugadores del apéndice E después de que Dalamar los mencione.

Si los personajes aceptan colaborar con Dalamar, este estará encantado. Pueden explorar las ubicaciones en el orden que deseen. Dalamar planea convencer a Zhelsuel de que le deje reunirse con los personajes en Wakenreth. Una vez le transmitan sus hallazgos, espera poder determinar la ubicación de la Ciudad de los Nombres Perdidos (consulta el final de la sección "E: Wakenreth" para obtener más detalles). Dicho esto, Dalamar se despide de los personajes y les desea que sus investigaciones den fruto.

C: SANTUARIO DEL FÉNIX AZUL

Excavado en un desfiladero laberíntico se encuentra el Santuario del Fénix Azul, un antiguo santuario dedicado a Habbakuk, dios de los mares y la vida animal. La entrada al santuario está completamente anegada cuando la aguada está alta, pero es visible cuando baja la marea.

PEREGRINACIÓN INTERRUMPIDA

Cada año, un grupo de elfos marinos dimernesti de la bahía de Thoradin viaja al Santuario del Fénix Azul para honrar al Señor del Mar por su generosidad. Aunque la mayoría de los elfos marinos han olvidado el nombre Habbakuk, prosiguen este peregrinaje anual repletos de fe.

Pese a que la aguada cambia de forma caótica, los elfos marinos nadan hasta el santuario siguiendo los fiables ríos que discurren por los barrancos. Sin embargo, este año el peregrinaje se vio interrumpido cuando se cruzaron los caminos de los elfos marinos y del ejército de los dragones rojos. Cuatro elfos marinos fueron capturados, incluida su líder, la sacerdotisa Yearikal, y muchos otros perecieron en el enfrentamiento (los personajes pueden rescatar a tres de los elfos marinos capturados en el campamento Barroñero, mientras que Yearikal ha sido llevada a la Fortaleza Mirasol). Seis supervivientes consiguieron llegar al santuario, pero solo lograron conservar una ofrenda: una bolsa llena de perlas azules del fondo marino.

ACERCARSE AL SANTUARIO

Cuando los personajes lleguen, la aguada estará baja. Los elfos marinos han establecido su campamento cerca de la entrada del santuario. Salen a explorar con frecuencia en busca de indicios del ejército de los dragones o de sus camaradas perdidos.

LOS ELFOS MARINOS

Tras su reciente calvario, los elfos marinos están alerta ante la presencia de grandes grupos de gente. Si los personajes se les acercan con las tropas de Kalamán, los elfos marinos se retiran. Su líder actual, Ishvern

Stargazer, solo se acerca si está claro que nadie les persigue con intenciones hostiles.

Ishvern y los elfos marinos usan el perfil del **batidor** con los siguientes cambios:

- Tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizados y la magia no puede dormirlos.
- Tienen visión en la oscuridad hasta 18 m.
- Tienen una velocidad nadando de 9 m y pueden respirar tanto dentro como fuera del agua.

ISHVERN STARGAZER

Ishvern (**batidor** elfo marino neutral bueno), el líder *de facto* del grupo de dimernestis en ausencia de su sacerdotisa, es piadoso, curioso y perspicaz. Tras haber sobrevivido en las mortíferas profundidades del océano Turbulento durante más de un siglo, ha aprendido que es mejor no aventurarse en lugares misteriosos sin preparación previa. No tiene ganas de arriesgar las vidas de sus compañeros sin la guía de la sacerdotisa Yearkal. Sin embargo, Ishvern teme que Yearkal pueda haber desaparecido para siempre. Si otros pueden ayudarle a cumplir la misión espiritual de su líder, está entusiasmado por recibir esa ayuda.

Rasgo de personalidad. “Abraza las maravillas del mundo, pero ten cuidado con sus peligros”.

Ideal. “La vida y la naturaleza son maravillas que deben protegerse a toda costa”.

Vínculo. “Encontraré a mis compañeros desaparecidos”.

Defecto. “Puedo mostrarme indeciso si he de elegir entre diversas opciones con resultados inciertos”.



ISHVERN

LA PETICIÓN DE ISHVERN

Ishvern intenta comprender las motivaciones de los personajes para viajar a los Eriales del Septentrión. Explica que el santuario cercano es un lugar sagrado dedicado a una antigua deidad que los elfos marinos ya solo recuerdan como el Señor del Mar. Si los personajes se han aproximado al campamento con respeto, también les cuenta que los elfos marinos sufrieron el ataque del ejército de los dragones.

Incluso si sospecha de los personajes, Ishvern considera valiosa su presencia, en especial si entre ellos hay algún clérigo. Solicita a los personajes ayuda para realizar la ofrenda de su grupo en nombre de su sacerdotisa perdida, Yearkal. Los elfos quieren realizar la ofrenda para mantener las tradiciones centenarias de su pueblo, pero no saben demasiado sobre los vínculos religiosos de esta costumbre ni del dios Habbakuk. Si los personajes aceptan, Ishvern los conduce hasta la entrada del santuario.

El regreso de Yearkal. Si los personajes conocen la suerte de Yearkal o la devuelven al grupo (consulta la sección “D: Fortaleza Mirasol”), los elfos animan a los personajes a que los acompañen al santuario. Si Yearkal está con ellos, conoce todos los peligros y los pasajes secretos de las zonas C1 a C4.

CARACTERÍSTICAS DEL SANTUARIO

El santuario posee las siguientes características:

Agua. La aguada está baja cuando los personajes llegan al santuario, pero todas las habitaciones tienen agua estancada hasta 60 cm de altura, excepto la zona C5. Las zonas con agua estancada se consideran terreno difícil.

Iluminación. Todas las zonas del santuario cuentan con iluminación brillante de color azul gracias a los conjuros *llama permanente* lanzados sobre caracolas y otros objetos incrustados en las paredes.

Paredes y puertas. Las paredes y puertas del santuario están hechas de piedra maciza. Excepto la puerta de la zona C1, las puertas de todo el santuario se abren fácilmente.

Techos. Los techos del santuario tienen una altura de 4,5 m.

LUGARES DEL SANTUARIO

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 5.2.

C1: ENTRADA DEL SANTUARIO

La entrada del santuario está excavada en la escarpadura del barranco. En cuanto los personajes se acerquen a la entrada, lee el siguiente texto:

Veis una antigua puerta doble de granito blanco cubierta de algas. En ella hay grabada la imagen erosionada de un majestuoso pájaro con las alas extendidas.

Un seguidor de Habbakuk o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12 reconocerá que el pájaro de la puerta es un fénix azul, el símbolo del dios Habbakuk, deidad del mar y los animales.

Puerta del santuario. Ishvern explica que Yearikal abrió esta puerta mediante una oración específica, pero que él no la conoce. Si un personaje pronuncia el nombre “Habbakuk” a 3 m o menos de la puerta, esta se abre mágicamente. Si se lanza el conjuro *abrir*, también se abrirá.

La puerta es un objeto Grande con una CA de 17, 40 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

C2: SALA DEL ALTAR

Frente a vosotros se extiende una sala alargada cuyos muros están labrados con motivos de olas agitadas. Un techo apoyado en dos columnas gemelas brilla con una luz débil azulada.

En la parte posterior de la cámara se alza un altar con diseños labrados que recuerdan al coral. Tras él se erige una gran escultura de granito que representa al mismo pájaro que visteis en la entrada del santuario, cuyas alas extendidas están envueltas en llamas.

Un arco da paso a una cámara en el lado oeste, mientras que en la pared oriental hay una sencilla puerta de piedra.

Al entrar en esta cámara, Ishvern dirige a los personajes hacia el arco del oeste, que lleva a la zona C3. Les pide que se purifiquen con el agua que hay allí antes de adentrarse más en el santuario.

Guardianes del altar. Si un personaje se acerca a 3 m o menos del altar sin haberse lavado en la zona C3 durante las últimas 24 horas, tres **extraños de agua** surgirán del agua que hay entre las columnas. Serán hostiles hacia cualquier humanoide que no muestre abiertamente el símbolo de Habbakuk. Los extraños de agua dejan de atacar y se desvanecen si cualquier criatura que esté en la sala usa una acción para pedir perdón a Habbakuk o pronuncia una oración en nombre del dios.

C3: SALA DE PURIFICACIÓN

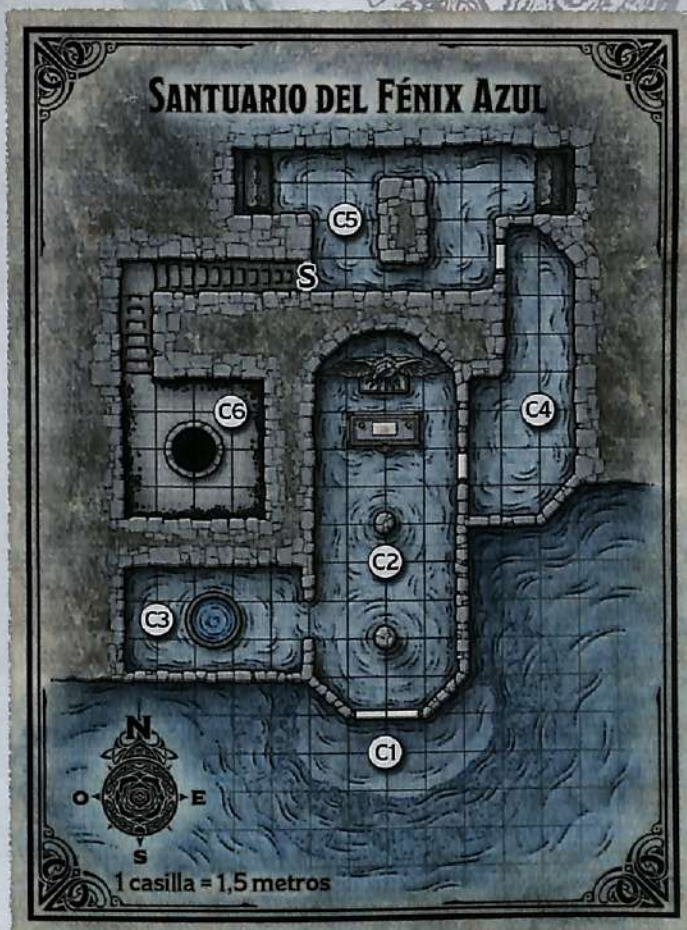
En el centro de esta sala descansa una pileta de bronce de 90 cm de altura que está llena de agua limpia. Las paredes están adornadas por relieves que muestran grandes aves marinas lanzándose a las olas junto a peces saltando y criaturas fantásticas.

Al entrar en la estancia, Ishvern les recuerda a los personajes que se purifiquen con el agua de la pileta antes de adentrarse más en el lugar sagrado. Luego se lava las manos y la cara durante 1 minuto.

Los personajes que sigan su ejemplo se sentirán refrescados. La primera vez que una criatura se lave con agua de la pileta, ganará 5 puntos de golpe temporales.

C4: CORREDOR

Este pasaje está vacío, pero en su puerta norte hay una inscripción en elfo: “Honra a aquellos que vinieron antes y prosigue”. Si es necesario, Ishvern puede traducir este texto.



MAPA 5.2: SANTUARIO DEL FÉNIX AZUL

C5: CRIPTA

En el este y el oeste de esta cámara hay unos nichos que contienen sarcófagos de piedra que llegan hasta la altura de la cintura y están esculpidos con imágenes de caparzones y elegantes criaturas marinas.

Esta cripta es el lugar de descanso de los seguidores de Habbakuk que cuidaban del santuario.

Tumbas. El sarcófago del oeste tiene una inscripción en elfo: “Herzon, que construyó esta oración de piedra”. Un personaje que tenga una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más se dará cuenta de que el diseño que hay en la tapa se parece a la distribución del santuario. Aunque la cripta no cuenta con más salidas visibles, la habitación del mapa que corresponde a la cripta incluye un segundo pasaje que se dirige al suroeste.

El sarcófago del oeste tiene una inscripción en elfo distinta: “Awinthel, nuestro devoto primer sacerdote”.

Un personaje que supere una prueba de Fuerza con CD 17 podrá abrir cualquiera de los sarcófagos, aunque Ishvern se opone rotundamente. Los cadáveres de ambos sarcófagos están conservados perfectamente, pero las tumbas no contienen nada de valor.

Puerta secreta. A simple vista, la cripta es un callejón sin salida. Un personaje que tenga una puntuación

de Sabiduría (Percepción) pasiva de 20 o más advertirá la puerta secreta si se acerca a 1,5 m o menos de ella. El conjuro *detectar magia* también revelará la puerta secreta.

La puerta secreta se abre mágicamente si un personaje obedece la inscripción de la puerta de la zona C5 y reza o realiza una ofrenda en cualquiera de los sarcófagos. La puerta también se abre fácilmente si se lanzan los conjuros *abrir* o *disipar magia*. La puerta es un objeto Grande con una CA de 17, 40 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

C6: CÁMARA DE LAS OFRENDAS

Unos escalones suben hasta una sala recubierta de gruesas algas negras. En su centro se halla un pozo del que salen sonidos de olas lejanas y graznidos de aves marinas.

Aquí, los iniciados de Habbakuk solían realizar ofrendas para honrar a su dios.

Guardianes del santuario. Si algún personaje que no se haya lavado en la zona C3 o que haya abierto un sarcófago en la zona C5 se acerca a 3 m o menos del pozo, las algas de las paredes se unen para formar tres **pudines negros** que atacan de inmediato al personaje transgresor, así como a las demás criaturas que los ataquen.

La ofrenda de Ishvern. Mientras no haya amenazas evidentes en la sala, Ishvern se acerca al pozo, pronuncia una breve oración en elfo y lanza a él varios puñados de perlas azules de una bolsa (por si acaso, conserva una cantidad de perlas por un valor de 750 po). Después de hacerlo, cualquier personaje que esté en la sala, se haya lavado en la zona C3 y no haya perturbado los sarcófagos de la zona C5 obtendrá el sortilegio Bendición de Habbakuk (un tipo de don sobrenatural que se explica en la *Guía del Dungeon Master*; consulta más adelante). Hecho esto, Ishvern agradece a los personajes que le hayan ayudado a completar la tarea de su grupo y se dispone a partir.

BENDICIÓN DE HABBAKUK

Don sobrenatural (sortilegio)

Habbakuk bendice tus viajes por los Eriales del Septentrión. Este sortilegio te otorga ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para advertir que la aguada inunda los barrancos.

Además, mientras viajes, tú y hasta otras 5 criaturas que vayan contigo ignoraréis el terreno difícil exterior de los Eriales del Septentrión, lo que os permitirá moveros al doble de velocidad que el ritmo indicado en la tabla "Viaje por tierra en los Eriales del Septentrión" (consulta la sección "En los Eriales" anteriormente en este capítulo).

Este sortilegio se desvanece 24 horas después de salir de los Eriales del Septentrión.

ABANDONAR EL SANTUARIO

Dalamar solo necesita saber que el Santuario del Fénix Azul es un lugar sagrado dedicado al dios Habbakuk.

Mientras el grupo sale del santuario, si los personajes no han rescatado aún a los elfos marinos del campamento Barroñero, un batidor elfo marino se acerca a Ishvern para contarle que han descubierto dónde se han llevado a los compañeros capturados. Los elfos marinos están prisioneros en un campamento del ejército de los dragones situado en mitad de un lago de aguas turbias (consulta la sección "I: campamento Barroñero"). Estos batidores elfos marinos proporcionan indicaciones para llegar a la zona I del mapa 5.1. Marca este hexágono en el mapa de la región de los jugadores en el apéndice E.

Ishvern pide a los personajes que encuentren y liberen a esos prisioneros. A cambio, les ofrece el tesoro que le queda: unas pocas perlas azules con un valor de 750 po.

D: FORTALEZA MIRASOL

El ejército de los dragones rojos ha desenterrado la vieja Fortaleza Mirasol, un monumento al dios Sirrion anterior al Cataclismo. Aunque la mayoría de sus ruinas se han hundido bajo tierra, una ruinoso torre similar a un faro sobresale en la superficie y marca la ubicación de los restos enterrados.

ESQUIRLA DEL CAOS

Cuando los exploradores del ejército de los dragones descubrieron las ruinas de la Fortaleza Mirasol, el mago de Túnica Negra Lohezet ordenó que se estableciera allí un puesto avanzado. Sirviente de la Reina de los Dragones y anticuario fervoroso, Lohezet quería descubrir los secretos de estas ruinas olvidadas. Los soldados del ejército de los dragones y sus prisioneros trabajaron incansablemente hasta desenterrar una misteriosa piedra en las profundidades de las ruinas. Poco después, los trabajadores del lugar empezaron a transformarse en monstruosidades con escamas. Sin saberlo nadie, la esquirla estaba imbuida del poder de la Piedra Progenitora, el origen de los malvados monstruos llamados slaads.

El ejército de los dragones abandonó las ruinas, aunque no totalmente. El clérigo malvado Belephaion, que comparte el mando de la expedición con Lohezet, quedó fascinado por el fenómeno. Ordenó a un draconiano bozak llamado Virruza que se quedara allí y reclamara la magia de la Esquirla Progenitora en nombre de la Reina de los Dragones.

ACERCARSE A LA FORTALEZA

Lee lo siguiente cuando los personajes se acerquen a la Fortaleza Mirasol:

Entre las formaciones naturales de piedra de los Eriales del Septentrión, yace semienterrada una torre en ruinas de 30 m de altura. Sería fácil no ver la base de la inmensa estructura y su pináculo desplomado, de no ser por las zonas de excavación y las tiendas abandonadas de los alrededores.

La Fortaleza Mirasol solía ser un lugar de reclusión para quienes deseaban entrar en comunión con la mayor llama de Sirrion: el sol. La estructura era similar a un enorme faro, cuya parte superior ardía en honor al dios. Se derrumbó durante el Cataclismo y lleva abandonada desde entonces.

RUINAS DESPLOMADAS

El pináculo de la Fortaleza Mirasol no está desenterrado, pero los personajes que lo investiguen encontrarán solo algunos suelos derruidos y semienterrados. Si un personaje examina las ruinas y supera una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 16, sabrá que se trata de un lugar sagrado, cuyos niveles superiores se construyeron para que ardieran como un inmenso faro.

EXCAVACIÓN DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

En la base de los restos de la torre hay numerosas tiendas de lona hechas harapos con los colores rojo y negro del ejército de los dragones rojos. Por el campamento hay esparcidas multitud de cajas de madera rotas o vacías. Cerca de allí, una rampa de tierra se abre paso por la arcilla y conduce a una abertura en los cimientos de la torre en ruinas, que va a parar a la zona D1.

Descansar cerca del campamento. Si los personajes realizan un descanso largo en el campamento o a 1,5 km o menos de la Fortaleza Mirasol, hay un 50 % de probabilidades de que sean atacados por dos **slaads rojos** que lucharán hasta la muerte.

Equipo abandonado. Los personajes que pasen 10 minutos investigando las tiendas encontrarán suficiente carne seca como para que una persona sobreviva 10 días, así como una armadura de cuero que lleva el símbolo de la Reina de los Dragones.

Marcas misteriosas. Un personaje que tenga una puntuación de Sabiduría (Supervivencia) pasiva de 16 o más advertirá que hay dos tipos de huellas de garras en el campamento. Algunas tienen aproximadamente el tamaño de un pie humano, mientras que otras son el doble de grandes. Los personajes que hayan visto huellas de draconiano reconocerán las más pequeñas como de esta especie. Probablemente los personajes no tengan forma de saber que las más grandes son de slaads.

CARACTERÍSTICAS DE LA FORTALEZA MIRASOL

Las ruinas tienen las siguientes características:

Huellas. Los suelos de las ruinas están cubiertos de huellas claras de botas de soldados del ejército de los dragones, de prisioneros que llevan los pies envueltos en telas, de garras de draconiano y de garras de slaad. Estas van en todas las direcciones y no sugieren rutas individuales.

Iluminación. Las ruinas no están iluminadas. Los ocupantes actuales dependen de su visión en la oscuridad para ver. Las descripciones de esta zona dan por supuesto que los personajes tienen una fuente de luz u otro medio de ver en la oscuridad.

Techos. Los techos de las ruinas tienen una altura de 3 m.

LUGARES DE LA FORTALEZA MIRASOL

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 5.3.

D1: CÁMARA DE LA ENTRADA

Una rampa de arcilla compactada desciende desde la superficie a través de una abertura que hay en el vetusto muro de piedra y va a parar a una cámara de ambiente sofocante por el polvo y el aire rancio. Sobre una tarima de baja altura del lado norte reposa un altar en el que hay labrados unos candeleros, una pila poco profunda y unas llamas estilizadas. Al sur, una escalera de caracol desciende a la zona inferior, mientras que, en el este, un arco conduce a otra cámara.

Esta sala solía servir de lugar de oración para los eremitas que habitaban la torre.

Altar. Un clérigo de Sirrion o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 14 reconocerá que los símbolos del altar son sagrados para Sirrion, dios de la creatividad y el cambio. Si un personaje pronuncia una oración sincera a Sirrion, hará que unas llamas cobren vida en los candeleros del altar y que un espeso líquido rojo llene su pila. Este líquido es una *poción de aliento de fuego*. Tras crear esta poción, el altar no volverá a hacerlo hasta que transcurra un mes.

Escaleras. Las escaleras que hay aquí bajan a la zona D3.

D2: DORMITORIOS ABANDONADOS

Esta habitación está repleta de armazones de cama destrozados y colchones de paja, entremezclados con fragmentos de ropa hecha jirones.

Los prisioneros del ejército de los dragones descansaban aquí antes de que los slaads destrozaran la habitación. Si un personaje pasa 5 minutos registrando los restos, encontrará trozos de ropa, dos juegos de esposas y una perla azul de un valor de 150 po.

D3: CÁMARAS INFERIORES

Las escaleras descienden a un espacio rodeado por una serie de corredores y habitaciones atestadas. Un profundo olor a podrido llena el ambiente y cada esquina y recoveco está repleto de equipo de excavación.

Esta planta solía servir de alojamiento para los residentes de la fortaleza. Los personajes que entren en el corredor este verán la puerta bloqueada con una barricada que lleva a la zona D4.

Equipo. Las cajas contienen multitud de herramientas. Si un personaje pasa 10 minutos registrando el equipo, encontrará 3 linternas de ojo de buey, 6 frascos de aceite, 30 m de cuerda de cañamo, 4 frascos de ácido y 3 juegos de herramientas de albañil.



MAPA 5.3: FORTALEZA MIRASOL

Sujetos dracófaños. Cuatro híbridos mutados de slaad-draconiano acechan en el corredor este. Parecen draconianos hinchados con una piel de color rojo brillante y anchas bocas similares a las de las ranas. Estas criaturas usan el perfil del **draconiano kapak** (consulta el apéndice B), pero sustituyen su ataque de daga por el siguiente ataque:

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno. Si el objetivo es un humanoide, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o se infectará con una enfermedad: un minúsculo huevo de slaad.

Un anfitrión humanoide solo puede llevar un huevo de slaad en cada momento. A lo largo de tres meses, el huevo se desplaza hasta la cavidad torácica, gesta y forma un renacuajo slaad. En el periodo de 24 horas previo a que nazca el renacuajo, el anfitrión no se siente bien: su velocidad se reduce a la mitad y tiene desventaja en las tiradas de ataque, las pruebas de característica y las tiradas de salvación. Al nacer, el renacuajo se abre camino a dentelladas a través de los órganos vitales para salir del pecho del anfitrión en 1 asalto, lo que mata a dicho anfitrión.

Si la enfermedad se cura antes de que salga el renacuajo, este se desintegra.

Escaleras. En la esquina noroeste del nivel hay unas escaleras que bajan a la zona D5.

D4: SALA ATRANCADA

En la entrada a esta sala hay una barricada formada por equipo de minería pesado. Dentro se encuentran dos prisioneros del ejército de los dragones que escaparon

al ataque inicial de Virruza y los slaads (consulta la zona D5 para obtener más detalles). Un personaje puede desatracar la puerta si supera una prueba de Fuerza con CD 17, pero al hacerlo se alerta a los draconianos híbridos de la zona D3. Si los personajes intentan hablar a través de las cajas, Yearkal les responde con un susurro y los insta a que permanezcan en silencio.

Supervivientes. La elfa marina dimernesti Yearkal (**acólita** elfa marina neutral buena; consulta la sección “C: Santuario del Fénix Azul” para conocer más detalles sobre los elfos marinos) se oculta dentro de esta habitación con el inconsciente Rone (**batidor** humano neutral), un cazador de la Hondonada del Corazón. Rone se ha infectado con una afección que Yearkal no sabe cómo tratar (consulta el apartado “La suerte de Rone” más adelante).

Yearkal tiene miedo, pero no está herida. En cuanto confirma que los personajes no son monstruos, retira la barricada y comparte la siguiente información:

- Cuando Yearkal fue capturada y traída aquí, el ejército de los dragones la hizo unirse a los trabajadores que excavaban estas ruinas. El comandante del campamento tenía órdenes de recuperar cualquier reliquia o magia que hubiera.
- Finalmente, desenterraron una piedra grande y brillante. Poco después, empezaron a surgir unos monstruos violentos con aspecto de sapo.
- Yearkal y Rone huyeron, pero fueron vueltos a capturar por Virruza, un draconiano con conocimientos mágicos.

- Virruza quiere usar la magia de la piedra para transformar a la gente en draconianos. Sin embargo, sus acciones han hecho que surjan más monstruos.
- Desde entonces, Yearkal y Rone se han estado ocultando aquí. Rone se ha notado raro los últimos días, pero este último cada vez se siente más enfermo.
- Yearkal sabe que hay otros elfos marinos en el Santuario del Fénix Azul y en el campamento Barroñero y desea reunirse con todos ellos.

La suerte de Rone. Rone está infectado con un renacuajo slaad. Debido a los experimentos de Virruza, el renacuajo ha madurado rápidamente y está a punto de eclosionar. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Medicina) con CD 18, se dará cuenta de que Rone está infectado por un parásito peligroso que pronto lo matará, aunque un conjuro *restablecimiento menor* u otro similar podrían curarlo.

Si los personajes no curan a Rone, emergerá un **renacuajo slaad** 1 hora después de que lo encuentren y lo matará. Si los personajes curan a Rone, se lo agradece y les ofrece una recompensa de 1000 po si lo llevan a su hogar de la Hondonada del Corazón.

D5: ENTRAÑAS DE LA TORRE

Este nivel de la fortaleza no se ha excavado por completo. Una sima de 9 m de ancho lo divide en dos partes, unidas por improvisadas pasarelas de madera. En el lado opuesto de la sima, unos instrumentos de excavación rodean un cristal de 2,4 m de altura que brilla con una luz nociva de color naranja. A este lado, una enorme criatura rojiza recubierta de unos seres que se retuercen excava a través de cajas rotas.

La criatura es un **slaad rojo** recubierto de cinco **renacuajos slaad**. Estos monstruos atacan en cuanto detectan a los personajes. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 16, reconocerá que los monstruos son slaads, habitantes del plano de Limbo.

Oculto entre las sombras del sur de la sima está el draconiano mutado Virruza (consulta más adelante). No atacará hasta que alguien intente cruzar la sima.

Sima y puentes. La sima desciende 21 m hasta un piso de piedra irregular. Una criatura que caiga en ella recibirá 24 (7d6) de daño contundente.

Los puentes que cruzan la sima parecen peligrosos, pero son estables. Si Virruza impacta a una criatura en un puente con su ataque de arrojar llama, ese puente entra en combustión y empieza a arder al principio de su siguiente turno. Una vez que un puente empieza a arder, una criatura que entre en él por primera vez en un turno o que empiece su turno ahí deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o recibirá 3 (1d6) de daño de fuego. Un puente cae en la sima 3 asaltos después de empezar a arder.

Virruza. Cambiado por los días de extraños experimentos con sangre de draconiano y la exposición a la Esquirla Progenitora, ahora Virruza recuerda a un draconiano tumefacto, con la piel verde repleta de verrugas y una boca de tamaño muy excesivo. Usa el perfil del **slaad verde** para Virruza, pero sustituye el atributo *Cambiaformas* por el siguiente:

Últimos Estertores. Cuando los puntos de golpe de Virruza se reducen a 0, se convierte en un charco de ácido que salpica a quienes estén cerca. Todas las criaturas situadas a 1,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 12 o quedarán cubiertas de ácido durante 1 minuto. Una criatura puede usar su acción para quitarse el ácido o a sí misma o a otra criatura. Una criatura cubierta de ácido recibe 7 (2d6) de daño de ácido al principio de cada uno de sus turnos.

Virruza es hostil, no puede comunicarse de forma inteligible y luchará hasta la muerte.

Esquirla Progenitora. Esta enorme gema naranja pesa más de 1 tonelada y emite luz tenue hasta 3 m. Un conjuro *detectar magia* revela que emana un aura de magia de transmutación. Si un personaje inspecciona la Esquirla Progenitora y supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 18, determinará que la magia de la gema puede corromper a las criaturas y convertirlas en slaads.

Una criatura que toque la piedra deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o se

UN SLAAD ROJO RECUBIERTO DE RENACUAJOS SLAAD



infectará con una enfermedad llamada Plaga del Caos. Mientras esté infectado, el objetivo no podrá recuperar puntos de golpe y sus puntos de golpe máximos se reducirán en 10 (3d6) cada 24 horas, a menos que sea curado por una magia como la del conjuro *restablecimiento menor*. Si la enfermedad reduce los puntos de golpe máximos del objetivo a 0, este se transformará al instante en un slaad rojo o, si tiene la capacidad de lanzar conjuros de nivel 3 o superior, en un slaad verde. Solo un conjuro *deseo* puede revertir la transformación.

Tesoro. Virruza lleva una bolsa con piedras preciosas naranjas no mágicas por un valor de 900 po; no tienen relación con la Esquirla Progenitora, aunque su aspecto es parecido. También lleva una *varita del mago de guerra +1*, que ha olvidado cómo usar.

Los personajes que registren el lado sur de la cámara encontrarán las notas personales de Virruza en trozos esparcidos de pergamino. Un personaje que pase 10 minutos leyéndolas descubrirá la siguiente información:

- Virruza seguía órdenes de un comandante del ejército de los dragones llamado Belephaion.
- Su misión era investigar la piedra creadora de monstruos que se había desenterrado aquí.
- Era optimista y creía que podría usar la magia de la piedra para crear una enfermedad que convirtiera a la gente en draconianos.
- Virruza observa que la exposición a lo que él llama la “Esquirla Progenitora” ha comenzado a cambiarlo.
- Tras esto, las notas son cada vez más descuidadas y absurdas.

ABANDONAR LA FORTALEZA

Una vez que los personajes hayan investigado la zona D5 (y, posiblemente, se hayan apoderado de las notas de Virruza), tendrán toda la información sobre este sitio que necesita Dalamar.

Si los personajes quieren sellar la entrada a la Fortaleza Mirasol o enterrar de cualquier otra forma la Esquirla Progenitora, el equipo abandonado alrededor de las ruinas les permitirá hundir la rampa que lleva a la zona D1 en 4 horas de trabajo. Cualquier magia destructora acelerará el proceso.

E: WAKENRETH

El obelisco funerario de Wakenreth (la “Casa del Silencio” en elfo) fue construido por elfos silvanesti en la ciudad istariana de Onyari poco antes de que la ciudad empezara a volar. La torre servía como un emblema de la paz entre los pueblos de Istar y Silvanesti. Sin embargo, como sucedió con el resto de Onyari, Wakenreth sufrió un trágico final y ahora está embrujada por los espíritus que solía mantener a salvo. Dalamar desconoce que antes Wakenreth formaba parte de la Ciudad de los Nombres Perdidos; solo sabe que los escritos silvanesti hablan de una torre mágica que se eleva entre los páramos.

EL MAUSOLEO MALDITO

Además de símbolo de la paz entre Silvanesti e Istar, la torre de Wakenreth servía como cripta para los elfos que vivían en Onyari, aunque no se usó mucho antes de la destrucción de la ciudad. Cuando Onyari comenzó su lenta caída por los cielos de los Eriales del Septentrión, el monolito se desprendió de sus cimientos y cayó a tierra lejos de donde acabó estrellándose el resto de la ciudad. Mientras la estructura caía, el cuidador de Wakenreth invocó desesperadamente la magia de la torre con la esperanza de transportarla a los Parajes Feéricos. Sin embargo, la magia de la torre desplazada funcionó mal y la transportó parcialmente al Páramo Sombrío. Aunque esto ayudó a que Wakenreth sobreviviera, el portal del interior de la torre ha corrompido a los espíritus de quienes descansaban allí y ha atrapado el lugar en un estado de disolución perpetua.

ACERCARSE A WAKENRETH

Cuando los personajes se aproximen a la torre en ruinas, lee el siguiente texto:

Frente a vosotros, una torre de pálida piedra surge de entre el paisaje de color herrumbroso. Tallados con imágenes de un millar de guerreros élficos, los niveles inferiores de la torre están relativamente intactos. En cambio, a medida que asciende hasta sus 24 m de altura, la estructura cada vez está más deteriorada. En vez de caer, las piedras que se desprenden están suspendidas en el aire, como si la desintegración de la torre se hubiera congelado de forma antinatural. En su base, una doble puerta de hierro oxidado cuelga semiabierta.

La exposición a la magia del Páramo Sombrío ha provocado que los niveles superiores de Wakenreth se hayan deteriorado. Atrapadas entre ese plano y el Plano Material, las ruinas están bloqueadas en un estado perpetuo de disolución paralizada. Aunque los niveles superiores están derrumbándose, los muros de piedra destrozada siguen unidos con suficiente firmeza como para impedir que se introduzcan criaturas en su interior.

La antiquísima puerta que hay aquí da a la zona E1.

CARACTERÍSTICAS DE WAKENRETH

La torre mística tiene las siguientes características:

Iluminación. Las zonas E1 y E2 poseen iluminación brillante gracias a conjuros *llama permanente* lanzados sobre candeleros de las paredes. En las zonas E3 y E4, estos candeleros brillantes están afectados por magia del Páramo Sombrío, lo que hace que solo emitan luz tenue y un brillo verduzco y fantasmal. La zona E5 posee una iluminación tenue debido a un cielo gris plomizo.

Puertas. Todas las puertas están hechas de hierro oxidado. No están cerradas con llave y se abren fácilmente, aunque hacen mucho ruido.

Techos. Los techos de Wakenreth tienen 6 m de altura.

LUGARES DE WAKENRETH

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 5.4, excepto la zona E5, que no aparece en él.

El: NIVEL 1

Esta cámara redonda está iluminada por llamas blancas que titilan en candeleros mágicos colgados de las paredes. En el centro de la sala se yergue una estatua de reluciente obsidiana de un solemne guerrero elfo. Alrededor de su pedestal hay cientos de monedas de plata esparcidas entre el polvo. Más allá, una escalera asciende, curvándose por el muro norte de la torre.

Si un personaje examina las monedas o la estatua, haz que realice una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 14. Los elfos silvanesti tienen ventaja en esta prueba. Si la supera, el personaje reconocerá que la estatua es un guardián común en los sepulcros silvanesti y que las monedas de plata representan almas que brillan como estrellas en el cielo nocturno. El personaje también conocerá la tradición silvanesti de que cada visitante debe dejar una moneda de plata en el pedestal de la estatua.

Maldición. Si un personaje sube por las escaleras sin dejar una moneda en el pedestal o si toma una moneda de la sala, quedará maldito durante todo el tiempo que permanezca en la torre o hasta que la maldición se elimine mediante un conjuro *levantar maldición* u otro similar. Mientras esté maldito, el personaje tendrá desventaja en todas las pruebas de característica y tiradas de salvación.

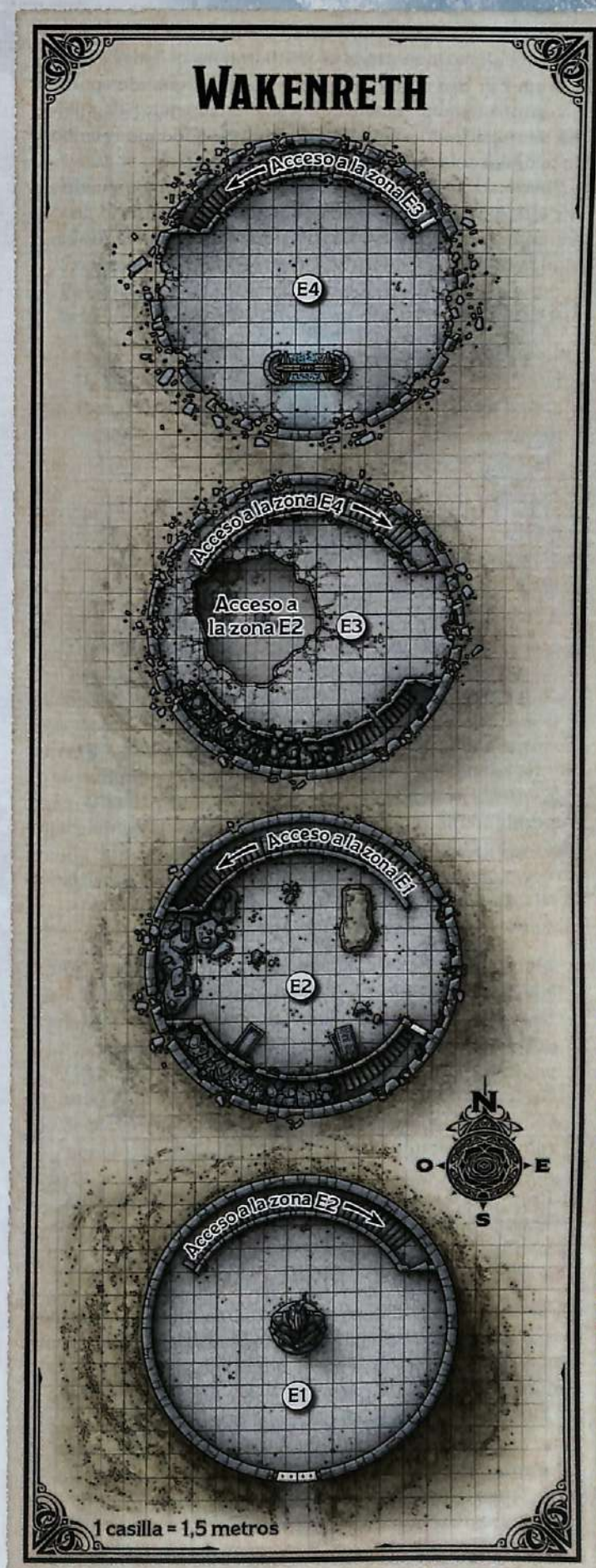
Escaleras. Las escaleras de esta sala ascienden hasta la zona E2.

Tesoro. En esta sala hay 451 monedas de plata, que un personaje puede recoger si dedica 10 minutos a ello. Sin embargo, cualquier personaje que se lleve una moneda de esta sala quedará maldito, como se indica anteriormente.

E2: NIVEL 2

Montones de escombros han caído del techo parcialmente derruido de esta cámara. La sala contiene dos criptas de piedra, mientras que en las paredes hay esculpidos unos nichos funerarios vacíos. En el sudeste hay una puerta y los candeleros de las paredes emiten una luz de tono verde pálido.

Los personajes llaman la atención de dos **apariciones** hostiles que acechan en el interior de las criptas que hay aquí. Una vez que se derrota a una aparición, esta se convierte en un espíritu élfico incorpóreo. Uno de ellos se desvanece rápidamente, mientras que el otro (una mujer con pelo gris claro y ojos pálidos) flota a través del techo hasta perderse de vista.



MAPA 5.4: WAKENRETH

Escaleras y techo. La puerta de esta sala lleva a las escaleras que antes se usaban para acceder a la zona E3. Sin embargo, ahora están bloqueadas por escombros que se tardaría horas en despejar. El agujero del techo situado a 6 m de altura es el modo más rápido de acceder a la zona E3.

Tesoro. Las dos criptas contienen cada una un cadáver élfico desecado. Uno de ellos lleva una *capa de protección*, mientras que el otro está ataviado con la túnica blanca no mágica de un Mago de la Alta Hechicería.

E3: NIVEL 3

Las destrozadas paredes de la habitación están congeladas en el tiempo, suspendidas en el aire a un instante de derrumbarse.

En el suelo se abre un agujero de tamaño considerable. Al sur, los escombros bloquean una escalera que desciende, mientras que en el norte hay otra que sube hacia el nivel superior. Una apagada luz gris verdosa emana de unos candeleros temblorosos colgados de las paredes e ilumina siniestramente unos huesos amarillentos que yacen esparcidos por el suelo, caídos de los nichos funerarios.

Si los personajes han derrotado a las apariciones en el nivel anterior, el espíritu de la elfa está aquí.

Espíritu pesaroso. El espíritu de la mujer intenta repetidamente recoger una espada de entre los restos del suelo, fracasando una y otra vez. No percibe la presencia de los personajes hasta que alguien se dirige a ella directamente, momento en el que transmite la siguiente información con una voz distante y hueca:

- Su nombre es Jentida. Era guardia de una delegación silvanesti enviada a la ciudad istariana de Onyari.
- Desconoce qué es la Ciudad de los Nombres Perdidos (ya que no sabe que Onyari pasó a llamarse así posteriormente).
- No tiene ningún recuerdo de cómo acabó aquí, pero se siente perpetuamente enfadada... y parece que su rabia está siendo alimentada por algo que está más arriba en la torre.
- Pregunta a los personajes si conocen a su hermana, Tenadria, una diplomática que desapareció de la delegación. No hay forma de que los personajes conozcan a Tenadria, pero sus restos aparecen en el capítulo 7.

Tras conversar con los personajes, Jentida se desvanece.

Escaleras. Las escaleras que descienden están bloqueadas por escombros y las que ascienden tienen una puerta en la parte superior, que va a dar a la zona E4.

Tesoro. La espada que intentaba recoger el espíritu es una *espada larga danzarina*. Además, si los personajes examinan los restos que hay en la habitación, encontrarán seis piedras preciosas de ónice de un valor de 200 po cada una.

E4: NIVEL 4

Al abrirse la puerta, os encontraréis ante una sala suspendida en un cielo nocturno sin estrellas. Aunque el suelo es estable, en el aire flotan fragmentos de muros destrozados, con sus candeleros emitiendo una luz tenue de tonalidad verde enfermiza. Más allá de las paredes solo hay un espacio de negrura infinita.

Al otro lado de la plataforma se encuentra un arco de piedra con runas angulosas y las cabezas de cinco dragones esculpidas, dentro del cual se arremolina una densa niebla gris.

La oscuridad que se extiende más allá de las paredes destrozadas de esta habitación es tan solo una ilusión. La sala está en lo alto de la torre, no en un espacio extraplanar.

Portal. El arco se creó para conectar la torre con un reino amistoso de los Parajes Feéricos. Sin embargo, cuando Wakenreth se desprendió de Onyari, su magia se alteró y ahora el portal conecta con el Páramo Sombrío.

Si un personaje inspecciona el portal y supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 14, reconocerá que las cabezas de dragón esculpidas son de dragones verdes, mientras que las runas están relacionadas con la magia natural de los Parajes Feéricos. También advertirá que las runas pueden rotar, probablemente como medio de controlar el portal, pero su funcionamiento no está claro. Un personaje que trate de ajustar las runas sin las instrucciones de Veriel, en la zona E5, deberá realizar la tirada de salvación detallada en la sección "Restaurar la torre" y aún no podrá cerrar el portal.

Una criatura que atravesase el portal aparecerá en la zona E5 (un espacio infinito que no se muestra en el mapa 5.4). Si ningún personaje atraviesa el portal, Veriel (consulta la zona E5) aparece entre la niebla del arco y conversa con los personajes.

E5: ESPACIO DEL PÁRAMO SOMBRÍO

Os encontraréis en la parte superior de una torre destrozada de piedra negra como la noche que se alza entre un paisaje desnudo y desconocido. Escarpadas montañas de roca incolora se extienden a lo largo de kilómetros y el viento emite un aullido afligido.

Detrás, una luz tenue emana de una versión idéntica al arco de piedra que acabáis de atravesar.

Una vez que los personajes entren en el portal, se encontrarán en el Páramo Sombrío y verán que la puerta que hay tras ellos empieza a brillar como un faro de luz. Los personajes pueden pasar libremente de un lado a otro del portal, entre las zonas E4 y E5, y pueden hablar a través de su niebla con las criaturas que haya en la otra zona.

Veriel. El espíritu de un elfo aparece y saluda a los personajes, presentándose como Veriel (**fantasma legal neutral**), el cuidador de Wakenreth. Explica a los personajes lo que le sucedió a la torre (se explica en “El mausoleo maldito” al principio de la sección “E: Wakenreth”). No sabe nada sobre la Ciudad de los Nombres Perdidos o su ubicación (ya que desconoce que Onyari pasó a llamarse así posteriormente). Veriel pide al grupo ayuda para cortar el vínculo entre Wakenreth y el Páramo Sombrío, algo que solo se puede realizar desde el otro lado del portal. El tiempo que ha pasado en el Páramo Sombrío lo ha vinculado a este plano y no puede atravesar el portal.

Bestia muerta viviente. Mientras Veriel transmite esta información, un **anhkolox** (consulta el apéndice B) se asoma a la vista escalando desde el borde de la torre, atraído por la actividad que hay aquí. Hambriento de la esencia vital de los personajes, la criatura ataca e ignora a Veriel, quien se mantiene al margen de la lucha.

El Páramo Sombrío. El Páramo Sombrío se describe en la *Guía del Dungeon Master* (donde aparece como “Shadowfell”). Cualquier exploración del plano más allá de las cercanías inmediatas del portal queda fuera del ámbito de esta aventura.

RESTAURAR LA TORRE

Tras derrotar al anhkolox, Veriel continúa su explicación. Para separar Wakenreth del Páramo Sombrío, es necesario devolver las runas del portal de la zona E4 a su orden previsto, que Veriel les explica.

Las runas del portal solo se pueden ajustar en la zona E4. El proceso lleva 5 minutos y requiere que un personaje realice una tirada de salvación de Constitución con CD 14, ya que las energías del Páramo Sombrío tiran de su esencia vital. Si la falla, recibirá 17 (5d6) de daño necrótico y sumará 1 nivel de cansancio, y luego el portal se cerrará. Si la supera, el portal se cerrará sin causar daño alguno al personaje. En ambos casos, se cortará la conexión del portal con el Páramo Sombrío.

Una vez que Wakenreth se separa del Páramo Sombrío, la oscuridad sobrenatural de la zona E4 desaparece, los candeleros de toda la estructura emiten luz brillante y los muros se restauran.

CONFERENCIAR CON DALAMAR

Cuando los personajes están abandonando Wakenreth, Dalamar llega a las ruinas. Tanto si los personajes han logrado restaurar el monolito como si simplemente le cuentan lo que han descubierto, el mago está complacido con sus hallazgos.

Una vez que la torre está separada del Páramo Sombrío y libre de amenazas, Dalamar dedica 1 hora a investigar el portal. Tras hacerlo, relata la siguiente información:

- Claramente, Wakenreth se construyó en otra parte y, por alguna razón, cayó aquí. Cree que puede usar la magia del portal para descubrir cuál era la ubicación original de Wakenreth.

- Para ello, Dalamar debe investigar las líneas místicas mágicas que recorren toda la región y cómo les afectan otras fuentes de magia.
- Si los personajes aún no lo han hecho, les pide que investiguen el Santuario del Fénix Azul y la Fortaleza Mirasol, dos fuentes de magia únicas en la región.
- En cuanto sepa más sobre la naturaleza de esos lugares y la magia que hay en ellos, cree que podrá usar la magia de Wakenreth para descubrir la ubicación de los cimientos de la torre.
- Esto debería proporcionarle la ubicación general de la Ciudad de los Nombres Perdidos.

En cuanto los personajes descubran (si no lo han hecho ya) que el Santuario del Fénix Azul es un lugar sagrado del dios Habbakuk y que la Fortaleza Mirasol guarda la Esquirra Progenitora que produce slaads, Dalamar necesitará 24 horas para evaluar esa información y completar su investigación. Después, dirigirá a los personajes hacia una meseta en el borde norte de los Eriales conocida como el Espinazo del Gigante (zona K del mapa 5.1), donde cree que encontrarán la Ciudad de los Nombres Perdidos.

UNA SEGUNDA MISIÓN

En cuanto se revela la ubicación de la Ciudad de los Nombres Perdidos, Dalamar está dispuesto a concluir sus tratos con los personajes. Sin embargo, durante su investigación del portal que hay aquí, ha descubierto una poderosa fuente de magia en el norte. Solicita a los personajes que lo escolten hasta allí, sin saber que el lugar es la Cala del Lobo Aterrador (zona J del mapa 5.1). Si lo hacen, promete recompensarlos con cualquier cosa que encuentren allí y un futuro favor.

F: CUEVA BOCAZUL

La cueva Bocazul, una guarida de dragón abandonada, debe su tono azulado a su alta concentración de cristales marinos azules. Los personajes pueden tropezarse con esta cueva o saber de ella por la sección “Misiones en la Hondonada del Corazón”.

UNA GUARIDA NO TAN ABANDONADA

La cueva fue excavada por un dragón azul que la abandonó hace mucho. Ahora sirve de refugio para una familia de enanos que fueron capturados en el sur por el ejército de los dragones, pero que lograron escapar y han hecho de ella su hogar apartado de la guerra.

En un golpe de malísima suerte para los enanos, Belephaion, un líder del ejército de los dragones, identificó recientemente el lugar como una posible guarida de dragón y ha enviado draconianos a investigar.

ACERCARSE A LA CUEVA

En el acantilado que tenéis delante se abre una inmensa cueva, cuya boca está tachonada de enormes cristales de color azul zafiro.

Hace poco, Grasha terminó una trampa de pozo justo al principio de la boca de la cueva. Lleva todo el día escondida en una hendidura cerca de la parte superior de esa entrada esperando a ver si algún draconiano cae en ella.

Trampa de pozo. La trampa de pozo está oculta bajo gravilla rocosa que se confunde con la tierra que la rodea. Cuando un personaje se acerque a la entrada, deberá hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15. Si la falla, caerá 6 m al interior del pozo y recibirá 2d6 de daño contundente por la caída y 2d10 de daño perforante por las estacas del fondo.

Tanto si la trampa se activa como si no, Grasha oye a los personajes acercarse y, tras confirmar que no son draconianos, sale de su escondite.

GRASHA



GRASHA MIGAN

Líder de una familia de enanos y entusiasta de la ingeniería gнома, Grasha lleva ropas tejidas con retales y el pelo recogido en una larga trenza. Es una inventora muy capacitada a quien fascinan los minerales raros que ha encontrado en los alrededores de la cueva Bocazul.

Rasgo de personalidad. “Si ser madre me ha enseñado algo, es la importancia de la improvisación”.

Ideal. “Las mejores ideas son efectivas, pero también tienen que ser algo llamativas.”

Vínculo. “Protegeré a mi familia: su hoy y su mañana”.

Defecto. “¿Peligrosos? Mis planes no son peligrosos, solo tienes que saber dónde colocarte”.

UN ERROR SIN MALA INTENCIÓN

Cuando Grasha se acerca a los personajes, no resulta amenazadora. A menos que estos se muestren hostiles, se disculpa sinceramente y ayuda a cualquiera que haya caído en la trampa. Grasha les desaconseja entrar en la cueva, ya que está repleta de monstruos y draconianos.

Explica que su clan y ella llegaron aquí tras ser capturados por el ejército de los dragones. Insta a los personajes a que no se queden mucho tiempo cerca de la entrada de la cueva o llamarán la atención de los enemigos del interior. Grasha sugiere llevar a los personajes hasta un lugar seguro, donde podrán conocer al resto de su clan, pero les advierte de que el camino puede resultar incómodo para los seres de mayor tamaño.

EL CLAN MIGAN

Si los personajes aceptan ir con Grasha, los conduce hasta un pequeño pasaje cerca de la entrada de la cueva. Las criaturas Medianas deben apretarse para desplazarse por los estrechos túneles de la cueva y las criaturas Grandes no caben.

Tras 10 minutos de seguir la serpenteante ruta de Grasha por las cavernas, los personajes finalmente llegan al atestado escondite del clan. Además de Grasha, hay otros siete enanos: Reka, Blem, Grap, Lop, Oske, Trop y Yula. Reka, la mujer de Grasha, se adelanta para regañar amablemente a Grasha (en enano) y preguntar quién son los personajes (en común).

CONOCER A LOS ENANOS

Grasha ya ha decidido que los personajes son la solución al problema de los draconianos que sufre su familia. Reka desconfía de los extraños y es escéptica respecto a los personajes, pero quiere que los draconianos se marchen para que el clan pueda recuperar la cueva. Si los personajes están dispuestos a ayudar, Reka le da a Grasha su bendición para que los conduzca a la guarida.

Si los personajes dudan sobre si ayudar a los enanos, Grasha hace hincapié en que los draconianos han estado sacando enormes cantidades de tesoros de una guarida de dragón abandonada en las profundidades de la cueva.

PREPARACIÓN PARA BOCAZUL

Si los personajes aceptan ayudar a los enanos, Grasha añade como por casualidad que, además de los draconianos, tal vez tengan que vérselas con unos monstruos a los que ella llama “gusanos con colmillos”. Grasha no

lo sabe, pero estas criaturas son gricks perturbados por la presencia de los draconianos.

INTERNARSE EN LA CUEVA

Una vez que los personajes están listos, Grasha los lleva a la entrada de la cueva Bocazul. La enana no pasará de la entrada, pero asegura a los personajes que volverá a armar la trampa de pozo para evitar que entren intrusos.

CARACTERÍSTICAS DE LA CUEVA BOCAZUL

La cueva está excavada en roca ígnea. En su entrada hay un techo cavernoso de 12 m de altura y su cámara inferior se abre a la superficie de encima. La guarida también tiene las siguientes características:

Cristales azules. Las paredes de la cueva están recubiertas de cristales de sal azules que brillan, cuya densidad es mayor en la zona F1. Cada cubo de cristal de 1,5 m de lado tiene una CA de 11, 15 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño de trueno. Los cristales son altamente conductivos a la energía de los relámpagos, algo que podrá determinar cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Naturaleza) con CD 13. Si un cristal sufre daño de relámpago, explotará con un estallido cegador y causará 7 (2d6) de daño de relámpago a las criaturas a 3 m o menos de él.

Illuminación. Los cristales llenan el nivel superior de la cueva con luz tenue. El nivel inferior se abre a la superficie, lo que deja entrar luz brillante natural durante el día.

LUGARES DE LA CUEVA BOCAZUL

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 5.5.

F1: CUEVA DE CRISTAL

Unas formaciones de cristal azul recubren las paredes y los suelos de esta caverna, con tal densidad en algunos lugares que parecen envueltos en hielo. Los cristales brillan plácidamente con una luz tenue.

Una investigación revela que los cristales son sal, aunque poseen propiedades especiales (descritas en la sección “Características de la cueva Bocazul” anteriormente). Desde aquí se puede escuchar quedamente a los draconianos de la zona F3, que se gruñen y rugen unos a otros en dracónico.

Manada de gricks. Los personajes llaman la atención de una manada de siete gricks ocultos en las grietas de las paredes. La presencia de los draconianos en la cámara inferior los irritó y finalmente los asustó y la abandonaron. Atacan a la primera criatura a la que vean.

Los draconianos de la zona F3 han oído a otros draconianos matando gricks por la cueva, por lo que no hacen caso del sonido de lucha que procede de arriba.



MAPA 5.5: CUEVA BOCAZUL

F2: PEÑASCOS DESCENDENTES

El pasaje desciende por una serie de inclinados peñascos, cada uno de los cuales se hunde en las profundidades más que el anterior.

Tres peñascos bajan hasta la cámara inferior. El primero tiene una caída de 9 m; el segundo, de 12 m, y el tercero, de 15 m. La zona F3 es visible desde encima del último de ellos.

F3: POZO DE ARENA

El techo de esta cámara se abre al cielo y gran parte de su suelo está compuesto de arena fina. Las paredes de la caverna están grabadas con marcas de garras que forman complejos patrones geométricos. Debajo hay cinco draconianos trabajando, cribando la arena y metiendo los tesoros que encuentran en sacos a medio llenar, mientras un draconiano alado los observa.

En este pozo de arena es donde el dragón pasaba la mayor parte del tiempo. Las marcas de las paredes son representaciones artísticas de palabras en dracónico, incluido el nombre “Nadir”.

Draconianos. Esta sala está ocupada por un **draconiano sivak** y cinco **draconianos baaz** (consulta sus perfiles en el apéndice B). Los draconianos baaz arrastran tesoros del pozo de arena y los meten en sacos que el draconiano sivak puede sacar volando por el techo abierto de la caverna. Si un draconiano detecta a los personajes, todos atacan mientras gritan para alertar a los demás.

Arenas movedizas. Gran parte de la guarida arenosa contiene arenas movedizas (consulta el mapa 5.5) que los draconianos ya conocen, con una profundidad de 4,5 m. Un personaje que examine el suelo o busque peligros se dará cuenta de los riesgos del pozo si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 13. Cuando una criatura entra en arenas movedizas, se hunde 90 cm en el pozo y queda apresada. Al comienzo de cada turno de la criatura, se hunde 90 cm más. Mientras la criatura no esté completamente hundida, puede escapar si usa su acción y supera una prueba de Fuerza. La CD es 10 más 3 por cada 90 cm que se haya hundido la criatura. Una criatura completamente hundida no puede respirar.

Una criatura puede sacar de las arenas movedizas a otra que esté a su alcance si usa su acción y supera una prueba de Fuerza. La CD es 5 más 3 por cada 90 cm que se haya hundido la criatura objetivo.

Grick alfa. Si estalla el combate, un **grick alfa** y dos **gricks** que dormitaban en la arena emergen en un espacio aleatorio adyacente a las arenas movedizas y atacan indiscriminadamente a cualquier criatura que haya en la sala.

Tesoro. Los draconianos se han llevado gran parte del tesoro, pero queda algo en los sacos y oculto bajo la arena. En esos sacos los draconianos han reunido 700 po. Buscar y extraer el resto sin peligro cuesta aproximadamente 6 horas, a menos que los personajes usen medios mágicos para mover la arena, en cuyo caso el tiempo puede reducirse según creas conveniente. El tesoro restante incluye 1200 pc, 8000 pp, 2300 po, 60 ppt, 12 gemas variadas con un valor de 50 po cada una, 1 cáliz ornamentado con un valor de 1000 po y unas *botas de levitación*.

¡VICTORIA!

En cuanto han acabado con los draconianos, Grasha agradece a los personajes su ayuda. Los enanos vuelven a trasladarse a la cueva y ofrecen alimento y alojamiento a los personajes durante todo el tiempo que quieran.

G: HONDONADA DEL CORAZÓN

La Hondonada del Corazón es una comunidad pequeña pero floreciente de unos pocos cientos de personas que viven entre las paredes de un profundo cráter. En la aldea nadie sabe que la comunidad creció a partir de la guarida de Nezhrah, una dragona de bronce que lleva siglos viviendo oculta en la región. Los primeros residentes de la Hondonada del Corazón eran personas que vagaban sin rumbo a las que Nezhrah rescató disfrazada en su forma humana. Con el tiempo, otros que deambulaban perdidos por los Eriales del Septentrión se unieron a la comunidad y excavaron viviendas en las paredes de la caverna, creando poco a poco una aldea escondida muy peculiar.

Si los personajes conocen a Kennah en el campamento Barroñero o a Rone en la Fortaleza Mirasol, pueden buscar la Hondonada del Corazón por sí mismos. De lo contrario, usa el encuentro de la siguiente sección cuando quieras. Asegúrate de que los personajes se encuentren con Clystran, ya que desempeña un papel en capítulos posteriores.

EL CAZADOR DE DRAGONES

Mientras los personajes se aproximan a la Hondonada del Corazón (o cuando desees introducir a Clystran), la aguada sube en la región. El personaje que tenga la mayor puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva oíría a alguien maldecir con fuerza más adelante. Lee o parafrasea el siguiente texto:

El agua entra veloz en el cañón de delante y aumenta de nivel rápidamente. La repentina inundación ha obligado a las criaturas que había allí a buscar terreno elevado, incluido un humano con un resistente atuendo de cuero que trepa veloz por una cuerda para salir de la sima, perseguido por varias arañas del tamaño de caballos.

Clystran (**batidor** humano neutral bueno) está siendo perseguido por cinco **arañas gigantes** mientras el cañón se inunda (consulta el apartado “La aguada” anteriormente en este capítulo). Tú decides si los personajes también están en el cañón o se encuentran encima de este. Las arañas gigantes vuelven su atención hacia los personajes si estos las atacan y huyen si tres o más de ellas mueren.

Después de derrotar a las arañas, Clystran se muestra amistoso y muy emocionado por encontrarse con desconocidos en los Eriales del Septentrión.

CLYSTRAN

Clystran ha vivido toda su vida en los Eriales y se considera un experto en la región. Conoce muchas hondonadas y formaciones rocosas de lo más interesantes alrededor de las Tierras Altas, la meseta en la que se halla la Hondonada del Corazón. Puede compartir los nombres locales de cualquiera de las regiones de los Eriales del Septentrión, como “Tripalombriz” y el “Espinazo del Gigante”, que se muestran en el mapa 5.1. También se considera un experto en la fauna de los Eriales y siente especial interés por los dragonnels de la región. Clystran afirma que vio a un dragón de verdad en su juventud y desde entonces explora los Eriales para descubrir dónde se ocultan unas criaturas tan elusivas. Sin embargo, en la Hondonada del Corazón nadie se toma en serio ni su historia ni su eterna búsqueda.

Rasgo de personalidad. “Sé todo lo que hay que saber sobre los Eriales del Septentrión, excepto dónde viven los dragones”.

Ideal. “Me convertiré en el mejor explorador de los Eriales”.

Vínculo. “Tanto los Eriales del Septentrión como la Hondonada del Corazón son mi hogar. Soy leal a ambos”.

Defecto. “Probablemente pueda apretarme para meterme por ese agujero... ¡Tal vez dentro encuentre la guarida de un dragón!”.

HABLAR CON CLYSTRAN

Mientras los personajes no se muestren hostiles con Clystran, este quiere saberlo todo sobre ellos. Usa los siguientes temas como guía para la conversación con él:

- Clystran quiere saber de dónde proceden los personajes y, si las fuerzas de Kalaman están cerca, por qué se han traído con ellos a toda su aldea.
- No sabe nada del ejército de los dragones rojos en la región, pero ha visto dragonnells extraños con gente montada en ellos y eso le fascina.
- Está encantado de indicar a los personajes cómo llegar a los muchos puntos de interés de los Eriales del Septentrión (consulta la sección “Misiones en la Hondonada del Corazón” para obtener sugerencias).
- Clystran explora para su comunidad en busca de cualquier cosa útil que traiga la aguada.
- Ofrece llevar a los personajes hasta la Hondonada del Corazón, ya que se dirige hacia allí. Sin embargo, preferiría que no fuera todo el ejército.

LUGARES DE LA HONDONADA DEL CORAZÓN

La mayoría de las estructuras de la Hondonada del Corazón están excavadas en las paredes de un profundo cráter. Las casas están decoradas con retales de telas recogidas de los Eriales y en todas las ventanas cuelgan faroles. Detalla la peculiar comunidad de la Hondonada del Corazón como quieras, incluyendo las ubicaciones y los lugares de interés siguientes (aparecen en el mapa 5.6):

Casa de Lavender. Lavender Jalls (**mag**o humano legal neutral) es un mago renegado que no ha realizado la Prueba de la Alta Hechicería. Se especializa en lanzar trucos útiles y elaborar pócimas alquímicas.

Cosillas Resueltas. Dirigida por Grandit Pike (**plebeyo** enano de las colinas neutral bueno), alias el Resuelto, Cosillas Resueltas vende equipo y productos “apenas usados” encontrados en los Eriales.

El fuerte. El secreto es la mejor defensa de la Hondonada del Corazón, pero el pueblo también mantiene el fuerte, un almacén y armería comunales. Si amenaza cualquier peligro, los habitantes se arman allí.

El Mosaico. El Mosaico, un camino en pendiente tachonado con piedras de colores, recorre la Hondonada del Corazón haciendo espirales. A cada persona que visita la aldea se la invita a que añada una piedra al camino como símbolo de la bella marca que deja en la comunidad.

Embarcadero del Rompeolas. El Embarcadero del Rompeolas sirve como plaza del pueblo y lugar de negocio. Una columna de pizarra con marcas de tiza hace las veces de tablón de mensajes de la comunidad.

La Pizca de Sal. La Pizca de Sal es una taberna popular suspendida en mitad del aire mediante una malla de cuerdas resistentes. Es frecuente encontrar aquí a Ness (consulta el apartado “Nezrah” más adelante), en una mesa a la que jocosamente se conoce como “el despacho de la alcaldesa”.



CLYSTRAN

RESIDENTES DE LA HONDONADA DEL CORAZÓN

Los alegres habitantes de la Hondonada del Corazón están compuestos sobre todo por humanos, enanos de las colinas y kendens. La mayoría se sienten como si hubieran recibido una segunda oportunidad en la vida cuando fueron rescatados de los Eriales o llegaron aquí. El deseo de Nezrah por mantener su comunidad en secreto ante los demás dragones se les ha pegado a los habitantes, que recelan de los forasteros. Sin embargo, en cuanto alguien demuestra que se preocupa por las necesidades de la comunidad tanto como por las suyas, la gente del pueblo le da la bienvenida de por vida.

NEZRAH

La reservada dragona Nezrah (**dragona de bronce adulta** neutral buena) es conocida con el nombre de Ness. Usa su magia para disfrazarse como una humana de mediana edad y nadie sabe que es una dragona.

Nezrah ha convertido en la misión de su vida construir y proteger la Hondonada del Corazón. Hace unos cien años, llegó a los Eriales del Septentrión buscando nidadas de huevos de dragones buenos ocultas en la región, pero aún no ha encontrado ninguna. Aunque se centra en proteger a la gente de la Hondonada del Corazón, todavía espera encontrar huevos de dragón en los Eriales algún día.



MAPA 5.6: HONDONADA DEL CORAZÓN

MISIONES EN LA HONDONADA DEL CORAZÓN

La Hondonada del Corazón sirve como un lugar seguro para que los personajes descansen y se reabastezcan en los Eriales del Septentrión. Además, los habitantes saben mucho sobre la región. Si los personajes se han saltado alguna información importante durante su exploración, podrían obtenerla de Clystran, Ness u otro residente de la Hondonada del Corazón.

Las gentes de la Hondonada del Corazón no saben dónde está la Ciudad de los Nombres Perdidos y han evitado al ejército de los dragones. Conocen la ubicación del Santuario del Fénix Azul, la Fortaleza Mirasol y Wakenreth. También sienten curiosidad por otros lugares de los Eriales y podrían pedir ayuda a los personajes; consulta las ubicaciones siguientes.

ALIMENTAR A LOS DRAGONNELS

Con frecuencia, Clystran lleva carne seca a una bandada de dragonnells que lleva años observando. Sin embargo, hace meses que no ha podido visitarlos y le gustaría que los personajes le ayudaran y entregaran varios paquetes de comida a sus amigos dragonnells. Su guarida se encuentra en la ubicación H del mapa 5.1. Si los personajes le echan una mano, Clystran trabajará para ellos como batidor (consulta el apartado “Exploradores de la Hondonada del Corazón”).

DESCUBRIMIENTO DE BARROÑERO

En la Hondonada del Corazón, nadie sabe nada del campamento Barroñero (ubicación I en el mapa 5.1). Sin embargo, si los personajes recuperan el huevo de dragón que hay allí y regresan a la Hondonada del Corazón, Ness manda a buscarlos urgentemente. Ruega que le entreguen el huevo y jura que lo mantendrá a salvo. Incluso les revelará su verdadera naturaleza a los personajes si es necesario para convencerlos de que será una guardiana digna, pero no los amenazará ni los dañará. Si los personajes aceptan darle el huevo, los recompensa con una *cota de escamas de dragón* de bronce hecha con sus propias escamas. Sin embargo, no interferirá en el conflicto con el ejército de los dragones.

EXPLORACIÓN DE LA CUEVA BOCAZUL

Un grupo de rebuscadores ha oído hablar de la cueva Bocazul (ubicación F en el mapa 5.1), una caverna apartada en la que han observado que viven enanos. Les gustaría conocer al clan y, tal vez, establecer una relación amistosa con ellos. Si las amenazas de la cueva aún están presentes, los buscadores piden a los personajes que las eliminen, pero ellos no participarán en el combate.

EXPLORADORES DE LA HONDONADA DEL CORAZÓN

Los personajes pueden convencer a algunos residentes de la Hondonada del Corazón para que los ayuden en sus viajes. Si es así, los personajes obtienen los siguientes beneficios:

Clystran, el guía. Si Clystran guía a los personajes por los Eriales del Septentrión, los personajes pueden ignorar el terreno difícil durante los desplazamientos, lo que les permite cubrir el doble de distancia de la indicada en la tabla “Viaje por tierra en los Eriales del Septentrión” anteriormente en este capítulo. Mientras está con los personajes, Clystran evita el combate y la mayoría de las situaciones peligrosas.

Rebuscadores como guías. Un grupo de rebuscadores podría unirse temporalmente a Darrett y sus tropas. Estos guías exploran para las fuerzas de Kalaman en los Eriales del Septentrión, lo que les permite moverse a un ritmo normal de 18 km (2 hexágonos en el mapa 5.1) al día.

H: ESPIRA DEL DRAGONNEL

En la cima de esta formación rocosa que recuerda a un dragón moran doce **dragonnells de los eriales** (consulta el apéndice B). En los Eriales, formaciones como esta son habituales, como si los espíritus de los dragones muertos durante la caída de Onyari hubieran transformado la tierra.

Los dragonnells evitan a los personajes a menos que Clystran esté con ellos. Clystran deja respetuosamente en el suelo la carne seca que les ha traído y observa desde la distancia. Una hora después, cumplida su tarea, está listo para volver a casa.

I: CAMPAMENTO BARROÑERO

El ejército de los dragones rojos ha establecido este puesto avanzado para que sirva de enlace para las líneas de suministro en sus desplazamientos por los Eriales del Septentrión.

Los personajes podrían visitar esta ubicación para rescatar a los elfos marinos que descubren que han sido capturados en la sección "C: Santuario del Fénix Azul". Como alternativa, si los personajes caen derrotados a manos de soldados del ejército de los dragones, son traídos aquí como prisioneros.

ACERCARSE AL CAMPAMENTO

Lee lo siguiente cuando los personajes se acerquen al campamento Barroñero:

Delante de vosotros, una fuerte peste a pescado en descomposición y carne quemándose impregna el aire. Un campamento fortificado se alza sobre unos peñascos que sobresalen del centro de un lago turbio. El campamento está rodeado por inmensos espolones de hueso, con toscas paredes de madera entre ellos. Una empalizada de madera rodea un campamento compuesto por tiendas, cabañas y una torcida atalaya. Alrededor del enclave hacen guardia decenas de soldados del ejército de los dragones.

CARACTERÍSTICAS DEL CAMPAMENTO BARROÑERO

El campamento tiene las siguientes características generales:

Empalizada. Las paredes de 4,5 m de altura que rodean el campamento están hechas de madera de deriva.

Cada sección de 3 m tiene una CA de 12, 30 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Centinelas. Desde la torre central, situada en la zona I3, vigilan tres **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B).

Patrullas. Dos grupos de soldados patrullan el campamento, cada uno compuesto de un **oficial del ejército de los dragones** y cinco **soldados del ejército de los dragones** (consulta sus perfiles en el apéndice B).

Un grupo vigila el puente que hay tras las empalizadas y el otro supervisa el interior.

INFILTRARSE EN EL CAMPAMENTO

Infiltrarse en el campamento Barroñero no es fácil. A continuación hay algunas formas en las que los personajes podrían intentar entrar en él sin tantas trabas:

Entrar por la noche. Por la noche, la mayoría de las tropas está durmiendo, excepto las del puente y la atalaya.

Hacerse pasar por soldados. Los personajes pueden intentar entrar disfrazándose con magia o con los uniformes de soldados a los que hayan derrotado. Consulta la zona I2 para saber cómo podría desarrollarse este plan.

LUGARES DEL CAMPAMENTO BARROÑERO

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 5.7.

I1: PUENTE DE MADERA Y LAGO

Un puente de madera cruza el lago pantanoso, que hiede a descomposición y va a parar a la puerta del campamento.

Cuando la aguada está baja, el lago que rodea el campamento se convierte en un cenagal lleno de cadáveres de animales marinos y plantas de pantano, lo que convierte la zona en terreno difícil. Cuando la aguada está alta, las criaturas pueden nadar por el lago, pero hay un 50 % de probabilidades de que sufran el ataque de un **enjambre de mordedores**.

I2: ENTRADA PRINCIPAL

Una gran puerta de madera de aspecto rudimentario bloquea el acceso al campamento. La zona está protegida por tres figuras imponentes con perversos rasgos dracónicos.

La única puerta del campamento está vigilada por un **draconiano sivak** y dos **draconianos baaz** (consulta sus perfiles en el apéndice B).

Conseguir acceder. Si los personajes se disfrazan como soldados del ejército de los dragones, pueden intentar engañar a los draconianos y entrar en el campamento. Los guardias preguntan en dracónico de dónde vienen los aventureros. Un personaje convencerá a los draconianos de que lo dejen pasar si supera una prueba de Carisma (Engaño) con CD 16, que tendrá desventaja si ese personaje no habla dracónico.

I3: ATALAYA

Los travesaños de madera desnuda de la atalaya central del campamento sostienen una plataforma rudimentaria con el espacio justo como para que cuatro soldados puedan estar en ella cómodamente.

La atalaya está ocupada por tres **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B). Debido a la perspectiva ventajosa que tienen desde las alturas, la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de los soldados es 19.

Detectados. Si un centinela situado en lo alto de la atalaya detecta personas sospechosas (como cualquiera que no lleve el uniforme del ejército de los dragones), hará sonar un cuerno para alertar a las patrullas y a los guardias de la puerta de la zona I2.

I4: JAULAS DE PRISIONEROS

Cuatro destartaladas jaulas de hierro sirven para mantener encerrados a los prisioneros del ejército de los dragones. Bajo ellas y a su alrededor se aprecian manchas de sangre.

Los draconianos mantienen a los prisioneros en estas jaulas. Si los personajes son capturados, los encierran en una junto a Kennah. Las jaulas están protegidas por tres **draconianos baaz** (consulta el apéndice B) y por Urta, un **capitán hobgoblin** que actúa de carcelero.

Jaulas. Estas jaulas son cubos de 3 m de lado hechas de hierro y cerradas con candados. Para abrir un candado se necesita la llave que tiene Urta o superar una prueba de Destreza con CD 17 usando herramientas de ladrón. Un personaje que esté dentro de una jaula tendrá desventaja en esta prueba.

Elfos marinos. En dos de las jaulas hay tres elfos marinos dimernesti, miembros de un grupo que busca el Santuario del Fénix Azul. Otros miembros del grupo (incluida su líder, Yearkal) fueron llevados a un lugar llamado la Fortaleza Mirasol. Los elfos marinos conocen este nombre, pero no su ubicación. Sin embargo, pueden guiar al grupo hasta el Santuario del Fénix Azul.

Bulette. En una jaula está aprisionado un **bulette** capturado recientemente y que es hostil con todo el mundo. Si se lo libera, echará a correr enfurecido, atacará a todos y se esconderá bajo tierra si sus puntos de golpe se reducen a 15 o menos.

Kennah. En una de las jaulas está encerrada Kennah, una **experta en escaramuzas kender** (consulta el apéndice B) con 1 punto de golpe y sin armas. Kennah proviene de la Hondonada del Corazón y fue capturada mientras exploraba los Eriales en busca de objetos que aprovechar. Si se la libera, Kennah puede llevar a los personajes a su asentamiento.

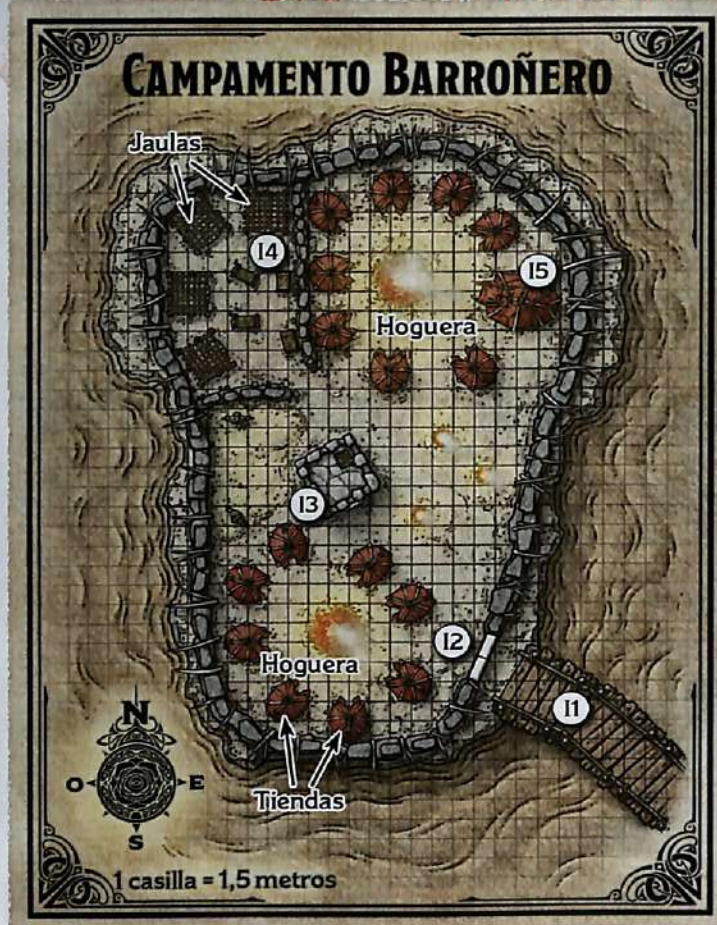
I5: CABAÑA DE ZIRROK

Esta cabaña es más grande que las demás del campamento. Está hecha de pieles extendidas sobre un armazón de madera, con estacas de hueso clavadas en la tierra que la rodea.

Esta cabaña pertenece al bajomaestre Zirrok, el **señor de la guerra hobgoblin** al cargo del campamento, quien raramente sale de ella. La cabaña está protegida por dos **draconianos sivak** (consulta el apéndice B). En su interior hay un catre, un escritorio y un cofre ornamentado.

Escritorio. El escritorio está cubierto por informes del ejército de los dragones. Un personaje que registre el escritorio encontrará cartas de un comandante llamado Belephaion que habla sobre excavar la Fortaleza Mirasol.

Cofre ornamentado. Para abrir este cofre se necesita la llave que tiene el bajomaestre Zirrok o superar una prueba de Destreza con CD 20 usando herramientas de ladrón. El cofre contiene un huevo de dragón de bronce, que pronto será recogido por un enviado del



MAPA 5.7: CAMPAMENTO BARROÑO

clérigo malvado Belephaion (consulta el apartado "Las alas de la muerte"). Si los personajes le entregan el huevo a Nezhrah (consulta el apartado "Misiones en la Hondonada del Corazón"), esta los recompensará.

Tesoro. En el escritorio hay dos **pociones de curación mayor** y una bolsa con 300 po.

LAS ALAS DE LA MUERTE

El siguiente suceso tiene lugar cuando los personajes recuperan el huevo de dragón de bronce o se preparan para abandonar el campamento. Lee o parafrasea el siguiente texto:

De las alturas os llega el sonido de un aleteo y una enorme criatura con escamas negras desciende rugiendo hasta posarse sobre la atalaya.

La criatura es Akhviri, una **dragona negra adulta** a la que se ha encomendado recoger el huevo de dragón en nombre de Belephaion. Si los personajes no han dejado rastro de su presencia, Akhviri espera a que el bajomaestre Zirrok lleve el cofre de su tienda a la atalaya.

Un dragón auténtico. En Krynn, los dragones metálicos y cromáticos se consideran criaturas de leyenda, y probablemente Akhviri sea el primero con el que se hayan topado los personajes. Los personajes que no se hayan encontrado con dragones antes tendrán desventaja en las tiradas de salvación contra su acción de presencia aterradora.

Atraer la atención de Akhviri. Los personajes deberán superar una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) con CD 21 para evitar que Akhviri los detecte. Si hay algo visiblemente mal en el campamento (como soldados muertos o señales de batalla), la CD para la prueba aumenta a 26. Si Akhviri detecta a los personajes y no están disfrazados, ruje en común desde la atalaya:

“Criaturas patéticas, acechando en nuestros dominios con tan solo vuestras deplorables vidas que ofrecer. ¡Os derretiré hasta que solo queden vuestros huesos!”.

En este punto de la aventura, los personajes no están preparados para luchar contra Akhviri y deberías instarles a que huyan. La dragona es orgullosa y considera a los aventureros inferiores a ella, así que, en lugar de perseguirlos, usa una vez su aliento ácido y luego ordena a las tropas del ejército de los dragones que queden en el campamento que persigan a los personajes. Akhviri no sigue a los personajes más allá de este enclave.

J: CALA DEL LOBO ATERRADOR

Después de que los personajes concluyan sus asuntos en Wakenreth, Dalamar les pide que lo escolten hasta aquí.

La Cala del Lobo Aterrador normalmente es una sencilla ensenada en la costa. Sin embargo, ahora está ligeramente oscura por una niebla que surge de una cueva cercana. Si los personajes entran, se topan con un **anhkolox** (consulta el apéndice B) con aspecto de lobo. Si los personajes se enfrentan al monstruo, Dalamar (**mag**o elfo neutral) los ayuda.

Esquirla de la oscuridad. Una vez que el anhkolox sea destruido, un personaje que registre la cueva encontrará la fuente de la niebla: un pedazo redondeado de vidrio negro roto. Si se toca el vidrio, la niebla cesa y se despeja 1 minuto después. Un conjuro *detectar magia* revela que de la esquirla emana un aura de magia de encantamiento. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 20, se dará cuenta de que es un resto de un *Orbe de los Dragones* destruido (descrito en la *Guía del Dungeon Master*). En su estado actual, el artefacto roto e incompleto no tiene ninguna propiedad.

Dalamar reconoce la esquirla de inmediato, pero finge no haberlo hecho. Aún no ha decidido si la quiere para ayudar a su pueblo o para sus propios estudios. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 17 se dará cuenta de que Dalamar reconoce la esquirla. Si se le presiona, Dalamar revela la naturaleza de la esquirla y su intención de quedársela. No atacará a los personajes para obtener la esquirla, pero negociará para conseguirla o urdirá un plan para robarla más adelante. Estos planes de Dalamar no tienen ramificaciones para el resto de la aventura y puedes desarrollarlos como quieras.

Tras descubrir la esquirla, Dalamar separa su camino del de los personajes y regresa al campamento élfico para planear su siguiente movimiento.

K: CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS

Dalamar les revela a los personajes la ubicación de la Ciudad de los Nombres Perdidos tras completar la sección “E: Wakenreth”. El grupo sabe que la Ciudad de los Nombres Perdidos es el destino del ejército de los dragones rojos. Antes de ir allí, deberían plantearse informar a Darrett y a sus aliados.

LA CIUDAD OCUPADA

Cuando los personajes se aproximen a la Ciudad de los Nombres Perdidos, lee el siguiente texto:

Una inmensa meseta se alza de los Eriales, con unos riscos de edad inmemorial con decenas de metros de altura. Un ancho cañón divide el frente de la meseta, pero el paso está bloqueado por una vieja muralla de piedra. Incontables tiendas rojas se extienden desde el cañón y la puerta, la tierra bulle con innumerables tropas del ejército de los dragones y por el cielo sobrevuelan patrullas de dragonnels.

Los personajes se encuentran con que el cañón que lleva a la Ciudad de los Nombres Perdidos está bloqueado por tropas del ejército de los dragones. El ejército es una amenaza aplastante que no es probable que los personajes puedan esquivar, ya que sus magos emplean métodos mágicos para detectar cualquier infiltración y los jinetes de dragonnels impiden sobrevolarlo. Los personajes pueden descubrir más detalles sobre el ejército de los dragones si interrogan a soldados capturados o se cuelan en el campamento. Hacerlo revela la siguiente información:

- El cañón lleva a la Ciudad de los Nombres Perdidos.
- Allí, los líderes del ejército (el mago Lohezet y el sacerdote Belephaion) buscan un arma ancestral.
- Los acompañan el aterrador caballero lord Soth y cientos de tropas más.
- El cañón que conduce a la ciudad está bloqueado por una sencilla fortificación de piedra, un resto de un pueblo largo tiempo desaparecido.
- Los muros que rodean la ciudad en ruinas están repletos de pasajes. Uno lleva al Límite del Viento, un punto de aterrizaje para los dragonnels del ejército.

El Límite del Viento es la mejor opción de los personajes para acceder a la Ciudad de los Nombres Perdidos. El Límite del Viento está repleto de patrullas de **dragonnels del ejército de los dragones** y de **soldados del ejército de los dragones** (consulta sus perfiles en el apéndice B). Si los personajes quieren colarse en el Límite del Viento sin ser vistos, necesitarán una distracción importante.

EL EJÉRCITO ALIADO

Si los personajes le revelan la ubicación de la Ciudad de los Nombres Perdidos a Darrett, este está preparado para dirigirse allí en cuanto los personajes quieran. Si estos no saben nada aún sobre el campamento del

ejército de los dragones, los exploradores de Kalamán pueden reconocer la zona y notificar la información que se explica en la sección anterior.

Deja que los personajes comenten diversos métodos para introducirse en la Ciudad de los Nombres Perdidos con sus aliados. Si los personajes no tocan estos puntos, Darrett hace notar lo siguiente:

- Las fuerzas del ejército de los dragones superan en número a las de Kalamán, pero estas cuentan con el factor sorpresa.
- Si las fuerzas de Kalamán atacan el campamento, los refuerzos del ejército de los dragones del interior de la ciudad solo podrían llegar hasta ellas a través del angosto cañón.
- Un ataque alejaría a las tropas enemigas del Límite del Viento y, probablemente, de la ciudad.
- Esto daría a los personajes la oportunidad de encontrar el camino al interior de la urbe y atacar a los líderes del ejército de los dragones que estuvieran allí.

Darrett cree que un ataque así es la mejor estrategia que pueden llevar a cabo. Reconoce que las fuerzas de Kalamán tendrán que pagar un alto precio, pero no ve otra opción que pueda permitir a los personajes asestar un golpe decisivo.

EL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES
BLOQUEA EL CAMINO QUE LLEVA
A LA CIUDAD DE LOS NOMBRES
PERDIDOS.

ASALTAR AL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Darrett atacará al ejército de los dragones y dará a los personajes la distracción que necesitan para colarse en el Límite del Viento, encontrar el pasaje e infiltrarse en la ciudad.

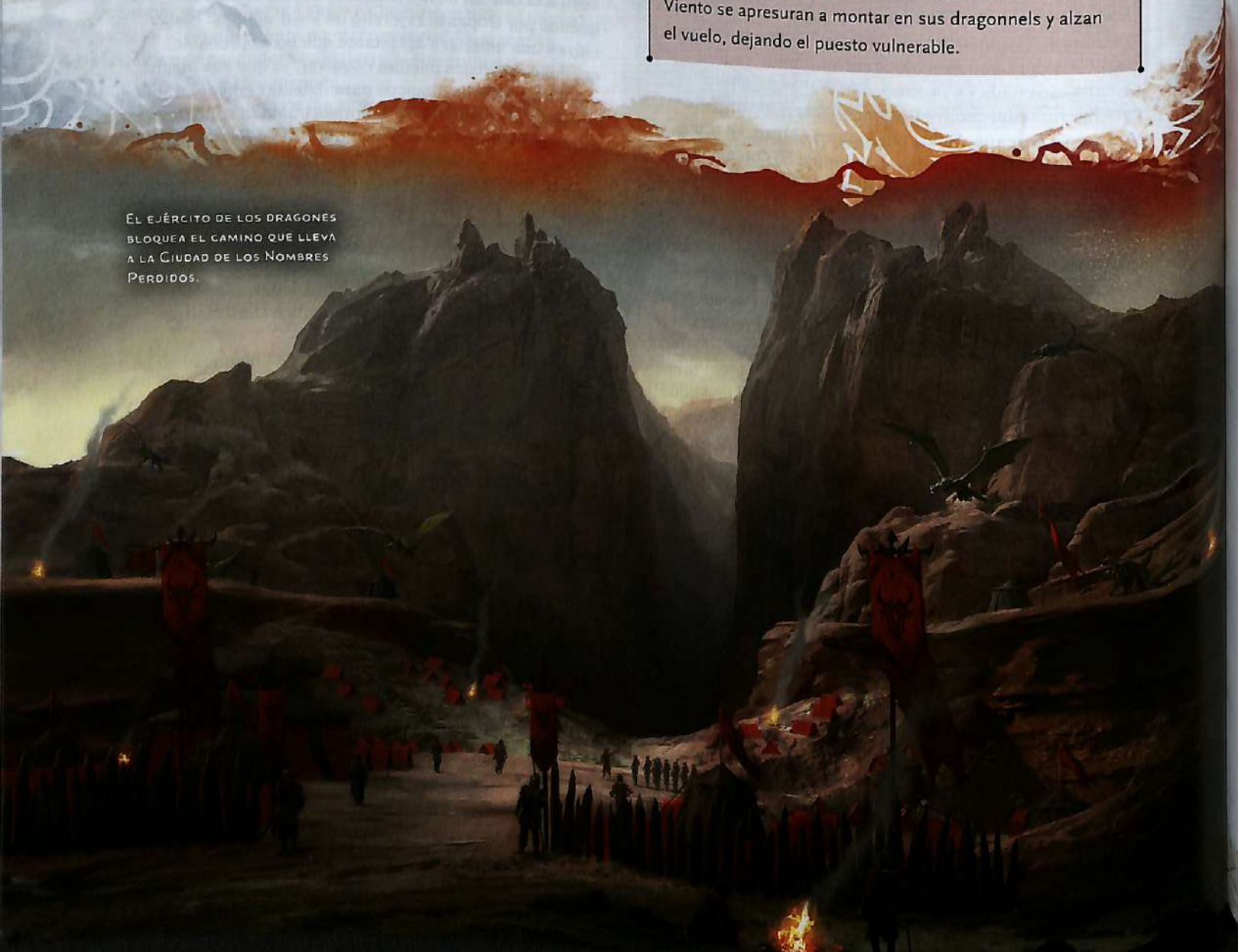
ATAQUE AL LÍMITE DEL VIENTO

Darrett lanzará el ataque contra el ejército de los dragones cuando los personajes elijan. Cuando el grupo esté en posición y las fuerzas de Kalamán ataquen el campamento del ejército de los dragones, lee lo siguiente:

Frente a vosotros se encuentra el puesto avanzado conocido como el Límite del Viento, un destartado recinto que se apoya en las inmensas paredes del desfiladero. Junto a él, un trozo de tierra ha sido despejado de rocas.

En el momento indicado, en el suroeste empiezan a oírse gritos, seguidos de humo y campanas de alarma. En la distancia, las armaduras plateadas de los soldados de Kalamán atraviesan el sorprendido campamento del ejército de los dragones partiéndolo en dos.

Mientras se desata el caos, la mayoría de los soldados del ejército de los dragones estacionados en el Límite del Viento se apresuran a montar en sus dragonnels y alzan el vuelo, dejando el puesto vulnerable.



Aquí quedan tres **oficiales del ejército de los dragones** con un **dragonnel del ejército de los dragones** en un redil (consulta ambos perfiles en el apéndice B). Aunque el dragonnel está alerta, los oficiales se distraen por el ataque de las fuerzas de Kalamán y están sorprendidos cuando los personajes atacan.

La sección “Características del campo de batalla del Límite del Viento” recoge elementos de esta batalla. Poco después de que los personajes ataquen, sobre ellos vuelan dragonnels procedentes de la Ciudad de los Nombres Perdidos. Algunos podrían advertir la presencia de los aventureros y aumentar las amenazas de esta batalla (consulta la sección “Sucesos del campo de batalla del Límite del Viento”).

CARACTERÍSTICAS DEL CAMPO DE BATALLA DEL LÍMITE DEL VIENTO

El campo de batalla, que se muestra en el mapa 5.8, tiene las siguientes características:

Cajas. Alrededor de los rediles de los dragonnels hay tiradas numerosas cajas, llenas de agua y carne seca para estos animales.

Rediles de los dragonnels. Una gran jaula encierra cuatro espaciosos rediles de dragonnels y una zona de equipo. Los techos tienen 4,5 m de altura.

Zona de combate. La zona de 4,5 m de ancho señalada con la cenefa en el borde del mapa representa los lugares desde los que pueden aparecer enemigos.

SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DEL LÍMITE DEL VIENTO

Durante cada asalto de este encuentro, tira en la tabla “Sucesos del campo de batalla del Límite del Viento” en la posición 0 del orden de iniciativa. Plantéate también tirar en la tabla si un personaje entra en la zona de combate o intenta abandonar el campo de batalla.

SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DEL LÍMITE DEL VIENTO

d10 Suceso

- 1-4 Un **oficial del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) a lomos de un dragonnel sobrevuela la batalla y dispara con una ballesta pesada contra el personaje más cercano a la zona de combate. El ataque tiene un bonificador de +4 a impactar e inflige 7 (1d10 + 2) de daño perforante más 5 (1d10) de daño de fuego si impacta.
- 5-7 Un dragonnel ruje y sobrevuela el campo de batalla lanzando una nube de polvo. Durante el siguiente asalto, el campo de batalla está muy oscuro.
- 8-9 Llegan dos **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) y aparecen en espacios sin ocupar junto a la zona de combate, cerca del personaje de un jugador aleatorio.



MAPA 5.8: ATAQUE AL LÍMITE DEL VIENTO

d10 Suceso

- 10 Un dragonnel muerto cae del cielo y se estrella en una zona de 3 m de radio centrada en el personaje de un jugador aleatorio que no esté en los rediles de los dragonnels. Cada criatura que se encuentre en la zona deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o recibirá 33 (6d10) de daño contundente y será derribada. Si todos los personajes están en los rediles de los dragonnels, vuelve a tirar en la tabla.

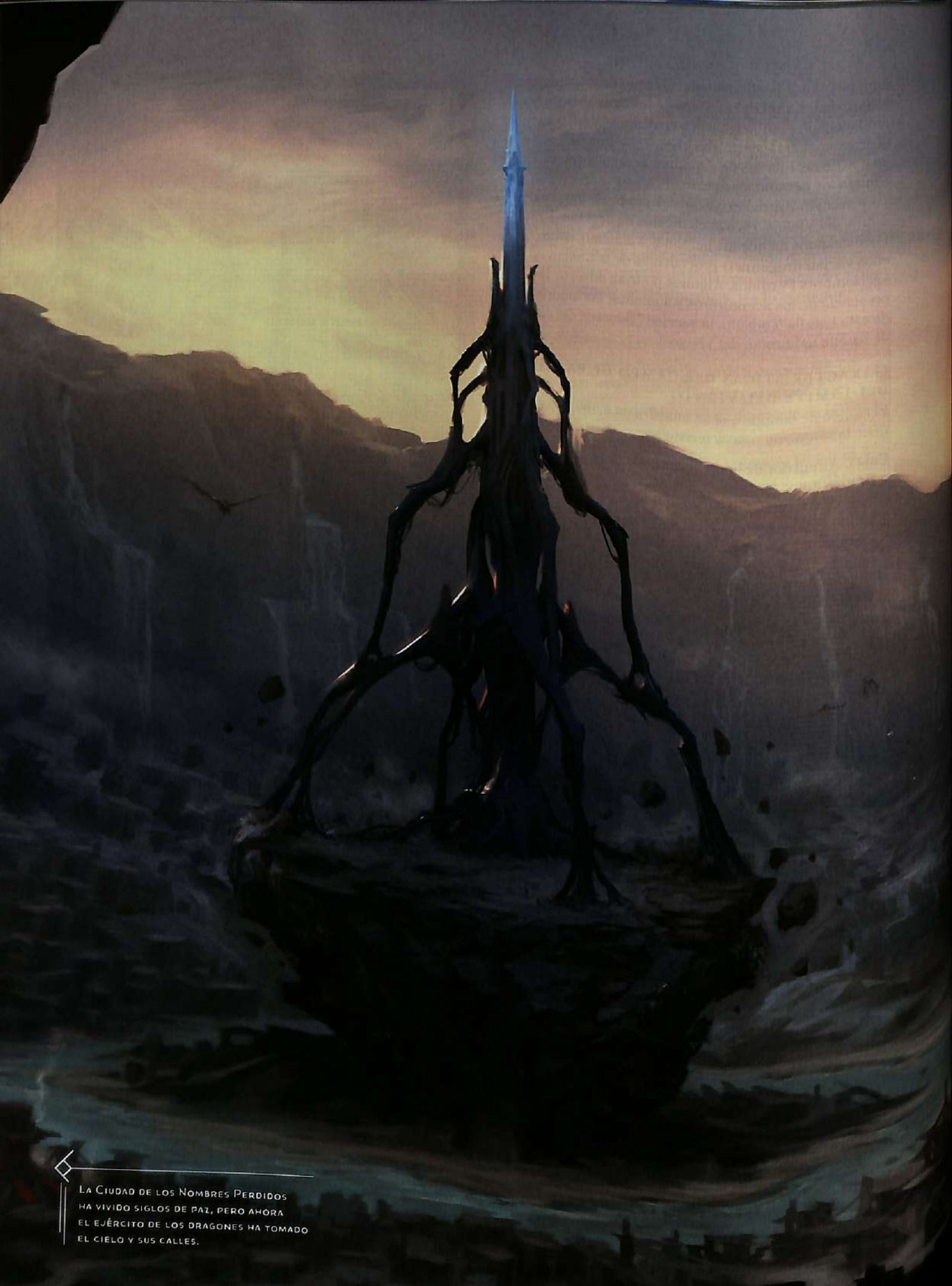
PASAJE

En un hueco repleto de cargamento en el extremo norte de los rediles de los dragonnels, varios tabloncillos sueltos están apoyados contra la pared expuesta del risco. El personaje que tenga la mayor puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva advertirá el hueco que hay tras los tabloncillos. Los tabloncillos son fáciles de mover y muestran un pasaje de 1,5 m de ancho y 2,4 m de alto que serpentea a través del risco hacia la Ciudad de los Nombres Perdidos.

SIGUIENTES PASOS

La entrada del grupo en el pasaje del Límite del Viento es la conclusión a este capítulo y supone un momento de suspense perfecto. Mientras las fuerzas de Kalamán se enfrentan al ejército de los dragones y los personajes se dirigen hacia la Ciudad de los Nombres Perdidos, suben al nivel 8 (si no lo han hecho ya).

Los personajes descubrirán los peligros que les esperan al otro lado de este pasaje en el capítulo 6.



LA CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS
HA VIVIDO SIGLOS DE PAZ, PERO AHORA
EL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES HA TOMADO
EL CIELO Y SUS CALLES.

LA CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS

EL OBJETIVO DE LA INVASIÓN DEL EJÉRCITO DE los dragones rojos no es solo conquistar Kalaman, sino también obtener un arma que les ayude a conquistar toda Solamnia. Un contingente del ejército pretende restaurar la antigua magia de la Ciudad de los Nombres Perdidos, convirtiéndola en una devastadora plataforma de batalla voladora. A estas fuerzas las acompaña lord Soth, que, siguiendo los susurros de la Reina de los Dragones, quiere formar un ejército de dragones muertos vivientes valiéndose del cementerio dracónico que hay bajo la ciudad. Mientras los aliados de los personajes distraen a las fuerzas enemigas fuera de la ciudad en ruinas, los personajes se infiltran en la Ciudad de los Nombres Perdidos para descubrir los planes del ejército de los dragones y frustrarlos.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Este capítulo comienza cuando los personajes se aventuran por un pasaje oculto hacia la Ciudad de los Nombres Perdidos. Mientras atraviesan la Senda de los Recuerdos, se encuentran con una maga anciana que les habla en detalle sobre la ciudad en ruinas y la *lanza de dragón* rota que descubrieron bajo el castillo de Kalaman.

Tras entrar en la Ciudad de los Nombres Perdidos, los personajes ven que está patrullada por las fuerzas del ejército de los dragones. Después de explorar la ciudad y descubrir los objetivos del ejército, la misión del grupo lleva a los personajes al Umbral de los Cielos, donde Lohezet, un mago de Túnica Negra, y Belephaion, un clérigo de Takhisis, pretenden restaurar la magia de la ciudad y hacer que se eleve por los aires una vez más.

AVANCE DE PERSONAJES

En este capítulo, la subida de nivel se gestiona de la siguiente forma:

- Los personajes empiezan este capítulo a nivel 8 tras haber ganado uno al final del capítulo 5.
- Suben al nivel 9 durante la exploración de la Ciudad de los Nombres Perdidos, probablemente después de reforjar la *lanza de dragón* en el templo de Paladine.
- Después de escapar del Umbral de los Cielos y de la ciudad, suben al nivel 10.

HISTORIA DE LA CIUDAD

La trágica historia de la Ciudad de los Nombres Perdidos comenzó mucho antes del Cataclismo. Los personajes pueden aprender partes de ella durante su exploración.

LA PARTIDA DE LOS DRAGONES

Durante un conflicto llamado la Tercera Guerra de los Dragones que tuvo lugar muchas generaciones antes del Cataclismo, el héroe Huma Dragonbane derrotó a Takhisis y le impidió conquistar Krynn. Cuando la Reina de los Dragones abandonó el mundo, sus pérfidos sirvientes dracónicos se fueron con ella. Para mantener el equilibrio entre el bien y el mal, la mayoría de los dragones metálicos de Krynn acordaron retirarse a confines ocultos del mundo.

CONSTRUIDA SOBRE HUESOS

Pasaron los siglos y, con el tiempo, el último príncipe de los sacerdotes ascendió al poder en la tierra de Istar. Este líder religioso soñaba con un paraíso terrenal, una ciudad de placeres para recompensar a quienes consideraba virtuosos. Con sus sirvientes, el príncipe de los sacerdotes creó una gran isla voladora a la que llamó Onyari, la Ciudad sin Pecado, afirmando que sería un lugar donde él y sus súbditos más dignos (y ricos) podrían deshacerse de la debilidad de la carne y vivir como dioses.

No obstante, el príncipe de los sacerdotes y sus sirvientes se resistían a revelar cómo crearon su paraíso. La ciudad fue construida sobre un antiguo lugar sagrado donde, durante milenios, los dragones de Krynn acudían a morir. El príncipe de los sacerdotes se valió de la resonancia mágica de los dragones enterrados e hizo que la ciudad se elevara hacia el cielo.

LA CAÍDA DE ONYARI

Los dragones metálicos que quedaban en Krynn se enfurecieron al enterarse de que el príncipe de los sacerdotes había profanado el lugar de descanso de sus ancestros. Aunque algunos dragones abogaron por una respuesta más comedida, el dragón de oro Karavarix se negó a contenerse y encabezó a un contingente de dragones metálicos hasta la ciudad voladora con intención de obligarla a aterrizar. El dios Paladine encargó al Caballero de Solamnia Zanas Sarlamir (consulta el capítulo 4) que pusiera fin pacíficamente al conflicto entre los dragones y el príncipe de los sacerdotes. La misión de Sarlamir fue sin embargo un fracaso rotundo, pues el caballero acabó atacando y dando muerte a Karavarix. La batalla resultante entre los dragones y la gente de Onyari causó la muerte de Sarlamir y la destrucción de la ciudad. La urbe voladora se desmoronó en los Eriales del Septentrión y gran parte del terreno se estrelló en la depresión oculta donde aún yace hoy en día.

El príncipe de los sacerdotes, que no estaba dispuesto a reconocer su fracaso, eliminó todos los testimonios escritos sobre Onyari, y aquellos que conocían la desventurada maravilla se negaban a pronunciar su nombre. Después del Cataclismo, los pocos que recuerdan Onyari la conocen solo como la Ciudad de los Nombres Perdidos.

LA SENDA DE LOS RECUERDOS

Cuando los personajes abandonan el Límite del Viento (se explica en el capítulo 5), se internan en unos antiguos túneles que atraviesan los riscos que rodean la Ciudad de los Nombres Perdidos. Más adelante, los túneles horadan los cimientos de la ciudad en ruinas y serpentean a través de las subestructuras del distrito este. Estas ruinas y túneles enterrados, pero no por ello abandonados, constituyen la Senda de los Recuerdos.

Lee el siguiente texto cuando quieras comenzar con esta parte de la aventura:

El pasaje que parte del Límite del Viento atraviesa la piedra antigua y serpentea por una oscuridad llena de insectos que corretean por la roca. Después de avanzar cientos de metros, pasáis al lado de una gran veta en la pared, tras lo cual la textura de la roca cambia abruptamente. Los túneles continúan adentrándose en las profundidades.

El cambio de la roca marca la transición de la piedra natural de los riscos locales a los cimientos de la Ciudad de los Nombres Perdidos. Un personaje que tenga el atributo Afinidad con la Piedra determina que el túnel de delante se formó de manera natural, pero la roca que lo rodea no proviene de los Eriales del Septentrión.

El túnel se extiende varios cientos de metros más hasta llegar a la zona M1.

CARACTERÍSTICAS DE LA SENDA

Los túneles de la Senda de los Recuerdos tienen las siguientes características:

Oscuridad. Los túneles no están iluminados.

Las descripciones de esta zona dan por supuesto que los personajes tienen una fuente de luz u otro medio de ver en la oscuridad.

Pendiente. Todas las cámaras están ligeramente inclinadas hacia el suroeste debido al ángulo en el que quedó el distrito este de la ciudad.

Suelos y paredes. Los personajes ven claramente la diferencia entre los túneles naturales y el mármol labrado de las antiguas estructuras istarianas.

Techos. Los techos de los túneles naturales y las cámaras enterradas tienen 3 m de altura a menos que se indique lo contrario.

LUGARES DE LA SENDA

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 6.1.

M1: PASADIZO DE LA TRAICIÓN

Cuando os acercáis a una bifurcación en el túnel, de las paredes brotan llamas verdes que se abalanzan hacia vosotros. De las llamas surgen cabezas de dragones espectrales y el pasillo se llena de palabras siseadas con furia.



MAPA 6.1: LA SENDA DE LOS RECUERDOS

Por esta zona rondan espíritus de dragones. Se trata de manifestaciones ilusorias que no pueden atacar ni ser dañadas. Acusan en dracónico a los personajes de allanar su morada y los llaman profanadores y traidores.

Un personaje puede calmar a los espíritus asegurándoles en dracónico que el grupo no tiene malas intenciones. Si los espíritus no se calman de inmediato, cada criatura que esté en el pasadizo en el asalto siguiente a la manifestación de los espíritus deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16. Si no lo hace, usará su acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura aleatoria a su alcance. Si no hay nadie a su alcance, la criatura no hace nada ese turno.

Los espíritus se desvanecen 1 asalto después de aparecer. Reaparecen al cabo de 24 horas si vuelven a pasar criaturas por el túnel.

M2: TIENDA DERRUMBADA

En esta gran cámara hay huesos dispares tirados por el suelo. Aunque la caverna es natural, cuando su techo se hundió hizo que parte de un edificio cayera con él. Dentro de la estructura derrumbada hay esparcidas cabezas de madera y sombreros estropeados.

Hay un **golem de piedra** escondido debajo de una pila de madera destrozada y sombreros de plumas. Demelin

(consulta la zona M9) lo creó y le ordenó atacar a cualquier criatura que perturbase la estructura en ruinas. Los personajes que estén cerca y tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más verán al golem.

M3: PASAJE INUNDADO

En esta cámara, la piedra natural da paso a bloques de mármol labrado en las paredes y el suelo. El pasaje está inclinado hacia el suroeste, donde un grabado representa un dragón en vuelo. La mitad del cuerpo del dragón está sumergido en agua oscura y el pasillo que hay más adelante está completamente inundado.

El pasillo inundado que conduce a la zona M6 está parcialmente derrumbado. Las criaturas de tamaño Mediano o más grande que intenten atravesar el túnel a nado tendrán que apretarse para pasar entre los escombros. Las criaturas que intenten pasar apretándose deberán superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 16 para avanzar. Si una criatura falla la prueba por 5 o más, se queda atascada y apresada y corre el riesgo de ahogarse. Una criatura puede liberarse a sí misma o a otra criatura a su alcance si usa una acción para mover los escombros y supera una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 16.

M4: BODEGA

Una estructura de arriba se ha derrumbado en esta caverna. Barriles destrozados, estanterías y fragmentos de vidrio coloreado abarrotan la cámara. Una escalera que en el pasado condujo al este está bloqueada por los escombros.

Los restos de una bodega destrozada llenan esta cámara. Un personaje que investigue los cristales descubrirá que son de decenas de botellas de vino en forma de espiral.

Tesoro. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 16 localiza 2d4 botellas intactas. El vino azul de su interior se ha echado a perder y una criatura que lo beba quedará envenenada durante 1 hora, pero las botellas istarianas intactas valen 200 po cada una para un coleccionista.

M5: PASADIZO DE LOS HUESOS

Enormes huesos de reptil sobresalen de las paredes de este pasillo natural. Un personaje que los examine y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 14 determina que se trata de huesos de dragón.

Cuando un personaje llegue a la mitad del pasillo, lee o parafrasea lo siguiente:

Un traqueteo retumba en el túnel: los huesos de las paredes comienzan a moverse y algunos hasta arremeten contra vosotros. Unos esqueletos incompletos surgen de la pared con unas mandíbulas que castañean y sisean palabras antiguas.

Tres esqueletos de dragón incompletos salen de las paredes. Les faltan huesos y extremidades enteras. Estas criaturas usan el perfil de la **naga ósea**, pero sin el atributo Lanzamiento de Conjuros. Luchan hasta que son destruidas.

Los personajes que hablen dracónico entienden las acusaciones siseantes de los esqueletos, como “voláis sobre nuestro lomo” y “os eleváis sobre nuestros huesos”. Sin embargo, los esqueletos no entienden ni responden a nada de lo que digan los personajes.

Garras captoras. Hasta que los tres esqueletos sean derrotados, unas garras óseas brotan del suelo, lo que hace que todo el pasillo sea terreno difícil.

M6: TABERNA INUNDADA

El techo de esta sala tiene una altura de 6 m. El túnel de la zona M5 se abre a esta habitación a 3 m sobre la superficie del agua.

Las paredes están cubiertas con murales de gente bailando y al oeste se eleva un pequeño escenario de piedra. La mitad suroeste inferior de la sala está inundada: los restos de mesas, sillas y una barra apenas sobresalen de la superficie del agua.

El agua turbia llega hasta una altura de 90 cm, lo que hace que la zona inundada sea terreno difícil para las criaturas sin velocidad nadando.

En el escenario acecha un **slaad verde** atraído a los túneles por la magia caótica de la ciudad. Si detecta a un personaje, se gira y sisea antes de usar su acción de arrojar llama contra él. Si un personaje está en el agua, el slaad prende el líquido inflamable (consulta a continuación). El slaad lucha hasta morir.

Agua inflamable. El agua que inunda esta habitación está cubierta por una mancha de aceite. Los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 18 o más detectan la mancha de aceite si pueden ver el agua. Si alguna llama toca el agua, toda la zona inundada se prende, lo que inflige 14 (4d6) de daño de fuego a cada criatura que esté en el agua en ese momento. Durante el siguiente minuto, mientras siga ardiendo, una criatura que entre al agua por primera vez en un turno o que empiece su turno ahí recibirá 14 (4d6) de daño de fuego.

Pasaje inundado. El pasaje hacia la zona M3 está sumergido y parcialmente derrumbado; consulta esa zona para obtener más información.

M7: FANTASMAS DEL PASADO

Por toda esta sala hay sillas rotas tiradas. De la pared norte cuelga una larga losa de piedra con un bajorrelieve que representa a unos dragones inclinándose respetuosamente sobre el cadáver de uno de los de su especie, que era de gran tamaño. En la pared este hay colgado un cráneo de dragón.

Esta estancia en algún momento fue el salón de una casa istariana. Los personajes con el atributo Afinidad con la Piedra o competentes con las herramientas de albañil observan que después de que el bajorrelieve fuera tallado, una mano menos hábil lo extrajo de la pared original y lo transportó hasta aquí. En realidad, el cráneo y el relieve formaban parte de un monumento que los dragones erigieron para honrar a los de su especie, hasta que los istarianos lo reutilizaron como decoración.

Cuando varios personajes hayan entrado en la sala, unas llamas verdes empezarán a arder en los ojos del cráneo y, debajo, aparecerán los huesos incorpóreos de un dragón de oropel fantasma. El cráneo mira al grupo y dice lo siguiente en dracónico:

“Construisteis vuestro trono depravado sobre nuestras tumbas y usasteis a nuestros ancestros para alcanzar vuestras ambiciones. Pero vuestros dioses os abandonaron y os derribamos. Si vosotros volvéis... nosotros también”.

Un personaje que hable dracónico puede intentar convencer al dragón de que el grupo no tiene malas intenciones si realiza una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 18. Si la supera, el dragón de oropel asiente

y desaparece. Si la falla o si nadie habla con el dragón, sus huesos se manifiestan alrededor del cráneo para formar el esqueleto entero, que cobra vida como un **dragón de ultratumba menor** (consulta el apéndice B) y ataca.

M8: TALLER DE LA MAGA

Esta sala de piedra labrada está llena de material de laboratorio: viales de líquidos coloridos, lentes de vidrio y ratones vivos en jaulas. Los libros se amontonan en los estantes y se desbordan al suelo.

Demelin (que se encuentra en la zona M9) usa esta cámara como laboratorio. Muchos de los libros contienen conocimientos extraños anteriores al Cataclismo. Si un personaje pasa 1 hora investigando los libros, encontrará referencias a una ciudad voladora llamada Onyari y aprenderá toda la información del apartado "Historia de la ciudad". Además, encontrará un *pergamino de conjuro de puerta arcana* y un libro que contiene rituales para los conjuros *adivinación* y *corcel fantasma*.

M9: DEPENDENCIAS DE DEMELIN

Esta cámara está amueblada como un lujoso apartamento. Las lámparas y sillas acolchadas parecen viejas, pero bien mantenidas.

Una persona encapuchada con una túnica carmesí entra por una puerta desde el este y os saluda tranquilamente con la cabeza. Tras una blanquecina máscara de calavera habla una voz suave: "Ah, bienvenidos. Pasemos a la evaluación". Luego coge una gema azul y la rompe.

La persona con túnica es Demelin, gran maga de Onyari (se dan más detalles en la sección "Demelin"). Los miembros de los Magos de la Alta Hechicería reconocen que su túnica es la de la Orden de las Túnicas Rojas. Demelin ha estado usando el conjuro *escudriñar* para vigilar a los personajes y ha concluido que podrían ser útiles para librar las ruinas de los invasores del ejército de los dragones.

Lo que rompe Demelin es una *gema elemental*. Un instante después, un **elemental de aire** con forma de dragón aparece y ataca a los personajes. Demelin retrocede y observa, realizando la acción de *Esquivar* hasta que el elemental es derrotado. Después, levanta una mano y dice lo siguiente:

"¡Ya basta!". La persona con túnica se quita la capucha y la máscara de calavera, revelando los rasgos de una elfa. "Perdonadme esta bienvenida tan descortés, pero era necesario evaluar vuestras habilidades. Ahora quisiera hablar con vosotros".

Si es atacada, Demelin usa su túnica para lanzar el conjuro *puerta dimensional*, retirándose a otra parte de la Senda de los Recuerdos. Después de darles un tiempo a los personajes para que se tranquilicen, se acerca de nuevo.

DEMELIN

Demelin (**archimaga** elfa neutral) tiene cientos de años y es una de los pocos elfos silvanesti lo bastante ancianos como para haber presenciado el Cataclismo. Suele llevar una máscara de hueso que se asemeja a una calavera y su túnica roja hace las veces de *capa del charlatán*. Antes de la destrucción del mundo, Demelin era la gran maga de Onyari, una miembro destacada de los Magos de la Alta Hechicería y, junto con el príncipe de los sacerdotes de Istar, una de los responsables de elevar la ciudad a los cielos mediante la magia. La caída de la ciudad fue una cura de humildad para Demelin. La desapasionada maga ha morado desde entonces en las ruinas de la urbe, protegiéndola para asegurarse de que nunca vuelva a surcar los cielos.

Rasgo de personalidad. "Esta es vuestra oportunidad de aprender de mis errores".

Ideal. "Los errores más graves del mundo no deben repetirse".

Vínculo. "Onyari es mi tumba. Ambas debemos permanecer enterradas".

Defecto. "Mi época ya pasó. Ahora, la gente del nuevo mundo tiene que evitar repetir los pecados del pasado".



DEMELIN

HABLAR CON DEMELIN

Cuando el grupo acceda a escuchar a Demelin, esta les da una explicación. Lee o parafrasea el siguiente texto:

“Soy Demelin, gran maga de Onyari. No sois los primeros visitantes que han llegado a mi ciudad caída en los últimos días. El mundo que nos olvidó está acudiendo en masa aquí, al paraíso de Istar. Me temo que la gente ha recordado de súbito mi hogar, pero no las lecciones que nos enseñó”.

Demelin quiere echar a todos los forasteros de la Ciudad de los Nombres Perdidos y asegurarse de que la ciudad nunca vuelva a volar. Aunque la maga de Túnica Roja no está dispuesta a enfrentarse a todo un ejército directamente, anima a los personajes a ahuyentar a los intrusos belicistas. A cambio solo ofrece información sobre la ciudad.

Usa los siguientes puntos como guía para su conversación con los personajes:

- Demelin está al tanto de la invasión de la ciudad, pero no sabe quiénes son las tropas ni qué planes tienen.
- La maga revela los movimientos de los invasores que ha visto. Hay patrullas de soldados y monstruos que recorren la ciudad y centran gran parte de su actividad en el Umbral de los Cielos, en el centro de la urbe. Las tropas también van y vienen con frecuencia de una gran mansión que se encuentra junto al camino hacia el Umbral. Sospecha que este último es un puesto de mando.
- Si se le pregunta, explica que en el Umbral de los Cielos se controlaba la magia que hacía volar a la ciudad.
- No acompañará a los personajes a la ciudad, pero se la esquematizará (consulta el apartado “Exploración de la ciudad”).
- Les da la información del apartado “Historia de la ciudad”.

DEMELIN Y LA LANZA

Si los personajes le preguntan a Demelin sobre la lanza del caballero Sarlamir, les dice que la ha visto antes. Si los personajes no le preguntan al respecto, ella siente su presencia. En cualquier caso, les dice que es la *lanza de dragón* de Sarlamir, el arma que maldijo Paladine después de que el caballero matase al dragón de oro Karavarix. No cree que su reaparición sea una coincidencia e incita a los personajes a ir al templo de Paladine en el noreste de la ciudad para revelar por qué el dios ha devuelto la lanza a Onyari.

LA PRUEBA DE DEMELIN

Si algún personaje aspira a unirse a los Magos de la Alta Hechicería, Demelin lo presiente antes de que se vayan y dice lo siguiente:

“Onyari no es un lugar para magos aprendices. Si quieres seguir ese camino, hazlo como miembro de pleno derecho. Fui maestra de la Torre de la Alta Hechicería de Istar. Si quieres ganarte la túnica, dirigiré la Prueba de la Alta Hechicería”.

Si un personaje pide más información antes de aceptar, Demelin explica que ha supervisado la Prueba de la Alta Hechicería innumerables veces y, aunque las condiciones son inusuales, puede hacerlo ahora. Consulta “Los Magos de la Alta Hechicería” en el capítulo 1 para obtener información sobre la prueba.

Si el personaje accede a realizar el examen, pasa a la siguiente sección.

Cuando los personajes interesados completen la prueba (o si ninguno quiere hacerla) y el grupo esté listo para entrar a la ciudad, pasa a la sección “Vista de la ciudad”.

PRUEBA DE LA ALTA HECHICERÍA


La siguiente sección es un encuentro opcional para personajes afiliados a los Magos de la Alta Hechicería (que se explican en el capítulo 1). La Prueba de la Alta Hechicería es una experiencia personalizada que evalúa a un miembro potencial de los Magos de la Alta Hechicería y determina la orden con la que tiene más afinidad. Si un personaje la supera, se convierte en miembro de pleno derecho de los Magos de la Alta Hechicería y pasa a formar parte de una de sus órdenes. Si fracasa, se considera que no es digno de pertenecer a la organización, si es que sobrevive siquiera.

PERSONALIZACIÓN DE LA PRUEBA

La Prueba de la Alta Hechicería es diferente para cada persona. La versión que Demelin hace de la prueba tiene lugar en la mente del participante, que se ve inmerso en una recreación mental de los últimos momentos de Onyari. En esta visión, el personaje se enfrenta a un desafío mágico y a una elección moral que pone a prueba sus valores.

A la hora de personalizar la prueba y determinar los desafíos a los que se enfrentará el personaje, ten en cuenta las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el alineamiento del personaje?
- ¿Qué ambiciones y metas tiene?
- ¿Qué orden le recomendó Wyhan en el capítulo 4?
- ¿A qué orden de los Magos de la Alta Hechicería dijo el personaje que quería unirse?



PARA REALIZAR LA PRUEBA DE LA ALTA HECHICERÍA, LA MAGA DEMELIN CONJURA UNA VISIÓN DE LA CAÍDA DE ONYARI.

RESULTADOS DE LA PRUEBA

Las respuestas a las preguntas de la sección anterior pueden ser claras y mostrar sin lugar a dudas a qué orden quieren unirse el personaje y su jugador. Si no lo son, determina a qué orden es más afín el personaje en función de lo que pase en la prueba.

DURANTE LA PRUEBA

La prueba debe implicar una elección clara entre el bien, la neutralidad y el mal, representados por las órdenes de los Túnicas Blancas, los Túnicas Rojas y los Túnicas Negras respectivamente. Cuando la prueba vaya avanzando, dale al personaje la oportunidad de elegir la orden que desee. Si el personaje hace una elección sorprendente, puedes preguntarle al jugador cómo ajusta su decisión a los valores del personaje. Si el personaje se siente fuertemente atraído por una decisión que entra en conflicto con sus valores o alineamiento, el jugador puede hacer de este un momento crucial para el desarrollo del personaje.

PONER FIN A LA PRUEBA

Cuando se vaya acercando el momento decisivo de la prueba, recuérdale al jugador que las decisiones de su personaje harán que se convierta en miembro de una orden particular de los Magos de la Alta Hechicería. Si el jugador quisiera cambiar su decisión, permíteselo.

MORIR DURANTE LA PRUEBA

La Prueba de la Alta Hechicería puede ser letal, pero solo si eso forma parte de la historia que quiere contar el jugador. Si hay un sacrificio personal dentro de la visión que consolide las creencias del personaje, la prueba finalizará y el personaje recuperará el conocimiento ileso. Sin embargo, si un personaje renuncia a la magia o se niega a involucrarse durante la prueba, hazle saber al jugador que, al tomar estas decisiones, su personaje podría ser consumido por la magia y morir. Si el jugador acepta las consecuencias, continúa con la prueba. Si el personaje muere durante la prueba, se le puede resucitar con normalidad.

LOS OTROS PERSONAJES Y LA PRUEBA

Los personajes que no hagan la prueba generalmente no sabrán qué está ocurriendo en la mente del examinado. Si quieres que los personajes ajenos a la prueba también participen, el examinado podría crear manifestaciones mentales de sus aliados que podrán controlar los otros jugadores. Si permites que otros personajes participen junto al examinado, procura que los encuentros se centren en el personaje que usa la magia. Recuerda que este debe ser un momento de gran transcendencia para el lanzador de conjuros.

DIRIGIR LA PRUEBA

Cuando el examinado esté listo para comenzar la prueba, Demelin le indica que se ponga en el centro de la estancia. Lee o parafrasea el siguiente texto dirigiéndote únicamente al personaje examinado:

Demelin levanta las manos. La luz de la habitación parpadea y unas llamas verdes espectrales recorren las paredes mientras habla.

“En el pasado había varias pruebas. Lanzar todos los conjuros que conoces, batallas mágicas y cuestiones similares. Pero ya has demostrado tu valía al llegar hasta aquí. Solo nos queda una prueba: la pregunta más importante”.

Las llamas se arremolinan a tu alrededor, elevándose para oscurecer todo menos los ojos brillantes de Demelin. “Es hora de descubrir quién eres...”.

Hay un destello de luz verde y, de repente, el suelo se mueve bajo tus pies. El viento te azota el rostro y el aire lleva consigo el sonido de los gritos. Tu visión se aclara y ves que te encuentras por encima de las nubes, en el borde de una magnífica ciudad flotante de gráciles torres de mármol. A tu alrededor, la gente huye mientras los dragones se lanzan en picado desde el cielo y arrasan secciones enteras de la ciudad.

El examinado se encuentra en una recreación de los momentos finales de Onyari, antes de que la ciudad voladora fuera destruida. Un momento después, un **dragón de plata joven** asola la calle de delante, congelando edificios y personas por igual.

Ten en cuenta las siguientes sugerencias para desarrollar esta escena de un modo acorde al alineamiento del examinado.

PERSONAJE BUENO

El dragón regresa y ataca a las personas que huyen, incluido un gran grupo inocentes y un pequeño grupo de personas muy queridas por el personaje. Es probable que solo haya tiempo para salvar a un grupo. El personaje puede demostrar que es digno de los Túnicas Blancas si trata de salvar a todos, si se sacrifica o si trata desesperadamente de negociar con el dragón. Si prioriza a quienes ama sobre el resto, podría convertirse en un Túnica Roja.

PERSONAJE MALVADO

El dragón regresa y el rival del personaje o un aliado que no use la magia se interpone entre quienes intentan escapar y el dragón que se aproxima. Sin percatarse de la presencia del personaje, el rival usa la potente magia de un bastón resplandeciente para mantener a raya al dragón. Si el personaje ataca a su enemigo, intenta robar el bastón o prioriza sus propias ambiciones, demuestra que es digno de los Túnicas Negras. Si antepone a la ciudad y los inocentes, podría convertirse en un Túnica Roja.

PERSONAJE NEUTRAL

Unos eruditos se esfuerzan en sacar una colección de grimorios antiguos (u otra cosa que el personaje valore mucho) de un edificio que se está derrumbando. Luego, el dragón regresa, amenazando tanto a los eruditos como a un grupo mayor de inocentes. Es probable que solo haya tiempo para salvar a un grupo. Si el personaje intenta salvarse a sí mismo o a los bibliotecarios que protegen los conocimientos, probablemente sea apto para los Túnicas Rojas. Si protege al grupo mayor de inocentes, podría ser un Túnica Blanca. Si intenta fugarse con los libros, podría afiliarse a los Túnicas Negras.

MODIFICAR LA PRUEBA

La prueba no debe ser estrictamente un encuentro de combate. La cuestión es medir los valores y la disposición de un personaje. Te presentamos unas sugerencias para hacer la prueba más dramática:

Duración. La prueba debe tener una duración que no le reste dramatismo y terminar después de que el personaje tome una decisión moral que lo defina. Si parece que las cosas van demasiado rápido, aumenta lo que hay en juego y empeora la situación para ver si el personaje renuncia a su decisión.

Lógica onírica. Como en los sueños, la prueba no tiene que tener sentido ni mantener la coherencia conforme se desarrolle. El entorno del personaje podría cambiar drásticamente o podrían aparecer personas inesperadas. Procura que estos cambios no hagan pensar al personaje que sus decisiones no importan. Cambia las situaciones para aumentar el dramatismo, por ejemplo, haciendo que los inocentes se conviertan en aliados o amigos de la infancia.

Magia alterada. El Lanzamiento de Conjuros u otros rasgos de clase podrían funcionar de manera diferente durante la prueba. Por ejemplo, cada vez que lance un conjuro usando un espacio de conjuro, el personaje podría recibir 6 (1d12) de daño necrótico o sumar 1 nivel de cansancio que dura hasta que finalice la prueba.

PONER FIN A LA PRUEBA

Al término de la prueba hay otro fogonazo de luz y el examinado vuelve a estar con Demelin. Si el personaje renunció a la magia o se negó a participar en la prueba, cae muerto. Si completó la prueba, su ropa se transforma en la túnica de su nueva orden de los Magos de la Alta Hechicería. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Demelin inspecciona tu nueva túnica. Asintiendo, dice: “Ahora formas parte de la orden de los Magos de la Alta Hechicería”.

Los Magos de la Alta Hechicería estiman que el personaje consiguió la túnica de forma legítima y lo consideran un miembro de su organización.

Demelin le desea lo mejor al personaje y le insta a explorar la Ciudad de los Nombres Perdidos.

PANORAMA DE LA CIUDAD

Una puerta de las dependencias de Demelin da a un camino que sube hasta la calle que hay encima y termina en el lugar marcado como "Senda de los Recuerdos" en el mapa 6.2. Cuando los personajes salgan al aire libre, lee o parafrasea lo siguiente:

Una ciudad reluciente de cúpulas rotas y torres puntiagudas se extiende ante vosotros. Los edificios y calles cercanos descienden en pendiente hacia la cuenca de un vasto cráter lleno de ruinas. Estar en un alto os ofrece un panorama de toda la ciudad, algunos de cuyos distritos destrozados tienen las marcas de haber sufrido incendios e inundaciones. Aquí y allá, estructuras desmoronadas y enormes rocas se balancean suavemente desafiando la gravedad. En el centro de la urbe, una delicada y angulosa torre de mármol con elegantes contrafuertes se eleva hacia el cielo. Su base rocosa, que flota sobre el suelo, la hace aún más alta.

Dales a los jugadores unos momentos para hacer preguntas sobre la ciudad antes de pasar a la siguiente sección.

LA SOMBRA DE SOTH

Lord Soth ha llevado las llamas cataclísmicas de debajo del castillo de Kalamán a las ruinas. En el capítulo 7, los personajes verán el fruto de los esfuerzos de Soth por reanimar a los dragones muertos. Lee la siguiente descripción para anticipar esta amenaza después de que los personajes decidan adónde ir:

Al suroeste se oye el crujido de la piedra al romperse. Proviene de un templo lejano cuyos terrenos están repletos de tropas. En el tejado del templo, alguien sostiene en alto un cetro en el que chisporrotea una familiar llama violeta. Un momento después, un dragón esquelético escala el edificio y suelta un chillido que resuena por toda la ciudad. Luego se detiene ante la persona misteriosa, que se sube al lomo de la monstruosidad muerta viviente. Juntos, se elevan en el aire y dan una vuelta a la ciudad antes de volar hacia el sur y perderse de vista.

El personaje con la mayor puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva reconoce al jinete del dragón muerto viviente: se trata del caballero lord Soth, cuya imagen vieron en las catacumbas de Kalamán.

El templo que ven los personajes se describe en la sección "El Bastión de Takhisis".

Poco después, si los personajes tienen un charlalejos (consulta el apéndice A), reciben una llamada de Tatina Rookledust.

"¿Estáis bien?!", pregunta Rookledust, que prosigue rápidamente. "Acabamos de ver un esqueleto de dragón volar sobre los riscos. ¡Por los dioses, qué cosa más terrible! Estamos replegándonos y los ejércitos de los dragones nos persiguen. Los mantendremos alejados todo el tiempo que podamos. ¡A ver si lográis encontrar a quien sea que esté al mando allí!".

Rookledust pide a los personajes que encuentren a los líderes del ejército de los dragones dentro de la ciudad en lugar de perseguir a Soth. La gnoma confía en que las fuerzas de Kalamán podrán retirarse sanas y salvas, y les dice a los personajes que tiene algunos trucos reservados para sus perseguidores. Deja claro que los personajes no deben tener prisa por explorar la ciudad para volver con sus aliados.

EXPLORACIÓN DE LA CIUDAD

La Ciudad de los Nombres Perdidos se halla en un cráter lleno de ruinas. Al estrellarse, el distrito noroeste perforó un acuífero subterráneo que inundó las calles, mientras que el fuego arrasó las casas del distrito suroeste. Los jardines de recreo del oeste se han convertido en una jungla indómita en la que la progenie de las bestias monstruosas de la ciudad original cazan en calles invadidas por las enredaderas. Por su parte, los bloques del este están apoyados contra el borde del cráter, de modo que todo el distrito está inclinado.

ELABORAR UN PLAN

Gracias al panorama desde el borde del cráter y a la información que les dio Demelin, los personajes se hacen fácilmente una idea del diseño de la ciudad. Dales una idea de la distribución de la urbe, que se muestra en el mapa 6.2. Al otro lado del cráter podrán ver el templo de Paladine, cuya reluciente cúpula destaca en el distrito noroeste inundado, además de los tres puntos de interés enumerados en la sección "Actividad del ejército de los dragones".

ACTIVIDAD DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Los personajes ven que hay patrullas del ejército de los dragones recorriendo la ciudad. Quienes observan las patrullas durante diez minutos o más detectan actividad en tres lugares:

Mansión ocupada. Pequeñas patrullas van y vienen de una mansión en ruinas en el tercio sur de la ciudad. (Este edificio se describe en la sección "La mansión ocupada").

Templo siniestro. Un templo ominoso cuyos terrenos están repletos de soldados se alza en el extremo sur de la ciudad. (Este templo a los dioses malvados se describe en la sección "El Bastión de Takhisis". Disuade a los personajes de ir directamente allí).

Torre central. Una torre se eleva en el centro de la ciudad, rodeada de varios dragonnels y criaturas voladoras más pequeñas. Sus cimientos flotan a varios metros del suelo. (Esta torre se describe en la sección "El Umbral de los Cielos").

PRIORIDADES

Los personajes pueden decidir sus prioridades en la ciudad, que probablemente sean las siguientes o similares:

Encontrar un cuartel y descubrir lo que está planeando el ejército de los dragones (consulta “La mansión ocupada”).

Aprender sobre la lanza de dragón y cómo podría deshacerse su maldición (consulta “El templo de Paladine”).

Investigar la torre del centro de la ciudad y encontrar a los líderes del ejército de los dragones (consulta “El Umbral de los Cielos”).

Usa las siguientes secciones para describir más las ruinas si quieres. Este capítulo concluye en el Umbral de los Cielos, así que asegúrate de que los personajes hayan investigado la ciudad tanto como quieran antes de dirigirse allí.

VISTAS DE LA CIUDAD

Mientras los personajes exploran la Ciudad de los Nombres Perdidos, usa la tabla “Vistas de la ciudad” para describir las ruinas.

VISTAS DE LA CIUDAD

d6 Vista

- 1 Un esqueleto humanoide yace bajo un acueducto derrumbado. Sostiene una daga y en un adoquín cercano está grabada la frase “nos lo merecemos”.
- 2 Al final de un bulevar hay dos enormes pies de mármol, pero falta el resto de la estatua.
- 3 Parte de los restos de un dragón de bronce adulto yace en un montículo entre dos estructuras.
- 4 Una torre circular perfora una cúpula como una lanza.
- 5 Las enredaderas cubren un mural del príncipe de los sacerdotes, un hombre severo coronado de luz.
- 6 El extremo de una larga falla se ha elevado 3 m, cortando los edificios por la mitad.

ENCUENTROS EN LA CIUDAD

La Ciudad de los Nombres Perdidos está llena de tropas del ejército de los dragones y otras amenazas. Mientras los personajes viajan entre lugares, o cuando quieras, tira en la tabla “Encuentros aleatorios en la ciudad”.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA CIUDAD

d8 Encuentro

- 1 Siete **ghasts** se alimentan de unos soldados muertos del ejército de los dragones.
- 2 Punto de control del puente (consulta más adelante).
- 3 Tres **fantasmas** de istarianos que discuten y rondan las ruinas de su tienda.
- 4 Ingenieros del ejército de los dragones (consulta más adelante).
- 5 Un **slaad de la muerte** curioso que quiere devorar a un draconiano de cada tipo. Si los personajes lo ayudan a cazar a los cinco, los recompensa con un *anillo de caída de pluma*.
- 6 Cazadores de monstruos (consulta más adelante).

d8 Encuentro

- 7 Dos **cíclopes** (una madre y su hijo adulto) viven en una biblioteca y queman libros para calentarse.
- 8 Patrulla (consulta más adelante).

PUNTO DE CONTROL DEL PUENTE

Tres **draconianos sivak** (consulta el apéndice B) hacen guardia en un puente de 7,5 m de ancho sobre una fisura rocosa de 18 m de profundidad. Investigarán con presteza cualquier ruido o avistamiento extraños que haya cerca.

INGENIEROS DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Un **oficial del ejército de los dragones** y tres **draconianos sivak** (consulta ambos perfiles en el apéndice B) supervisan a diez ingenieros **plebeyos** que están reparando unas grietas de 9 m de profundidad en las calles de la ciudad. Si los miembros del ejército de los dragones detectan a los personajes o estos les atacan, los ingenieros se mantienen al margen del combate. Los ingenieros pueden revelar a los personajes que se están asegurando de que los cimientos de la ciudad sean sólidos, pero no saben el porqué de su tarea.

CAZADORES DE MONSTRUOS

Un **draconiano sivak** y cuatro **draconianos kapak** (consulta ambos perfiles en el apéndice B) tienen órdenes de buscar monstruos peligrosos que acechen en las ruinas. Acaban de encontrar un **dron istariano** (consulta el apéndice B) y se están preparando para atacar.

PATRULLA

Cinco **draconianos kapak** (consulta el apéndice B) patrullan la ciudad. Siguen una ruta predecible y, después de caminar durante una hora, vuelven al cuartel general (consulta la sección “La mansión ocupada”).

INTERROGATORIOS

Si un personaje interroga a un miembro de bajo rango del ejército de los dragones rojos y supera una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 14, le sonsaca un dato de la tabla “Interrogatorios al ejército de los dragones”. Si la falla, el prisionero grita “¡que se haga la voluntad de la Reina de los Dragones!” hasta que se le silencie.

INTERROGATORIOS AL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

d4 Dato

- 1 Hay ingenieros trabajando para reforzar los cimientos y asegurarse de que los diversos distritos estén sobre piedra sólida.
- 2 El prisionero cumple las órdenes de los comandantes que ocupan una mansión cerca del centro de la ciudad.
- 3 El templo de Paladine del distrito noroeste está cubierto de vegetación peligrosa. Las patrullas enviadas allí no han regresado.
- 4 Lohezet, un mago de Túnica Negra, y Belephaion, un clérigo de Takhisis, lideran las fuerzas de la ciudad. Pasan la mayor parte del tiempo en el Umbral de los Cielos, pero nadie puede entrar sin una contraseña (que el prisionero no conoce).

CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS



Umbral de los Cielos

Templo de Paladine

Umbral de los Cielos

Senda de los Recuerdos

Mansión Ocupada

Bastión de Takhisis

N

360 metros

FRANCESCA BAERD

MAPA 6.2: LA CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS

EL BASTIÓN DE TAKHISIS

En el extremo sur de las ruinas se encuentra un templo antaño llamado el Bastión de Takhisis. En él, la gente de Onyari estableció los lugares sagrados de todos los dioses malvados, pues no querían distribuirlos por toda la ciudad, pero tampoco faltarle al respeto a las deidades.

El Bastión de Takhisis, que se ha derrumbado parcialmente, ahora es un almacén vacío tras unas paredes desnudas e intimidantes. Lord Soth ha tomado el templo para sí y ha encargado a sus seguidores muertos vivientes que creen un gran brasero para albergar el fuego cataclísmico que robó bajo el castillo de Kalamán. Pretende usarlo como una fragua con la que animar los restos de dragones enterrados debajo de la ciudad para convertirlos en dragones de ultratumba (consulta el apéndice B). Ya ha creado a la primera de estas abominaciones con los restos del dragón Karavarix.

El templo está protegido por caballeros esqueléticos y otras fuerzas del ejército de los dragones. Usa estas tropas y a otros muertos vivientes para disuadir a los personajes de visitar el templo en este momento; lo explorarán en el capítulo 7.

LA MANSIÓN OCUPADA

El ejército de los dragones rojos utiliza una mansión en ruinas como puesto de mando. Los personajes pueden concluir que esta mansión es relevante si hablan con Demelin u observan a los soldados del ejército de los dragones.

Mientras estén en la mansión, los personajes que lleven la armadura o la capa del ejército de los dragones tendrán ventaja en las pruebas de Carisma (Engaño) que realicen para hacerse pasar por soldados.

CARACTERÍSTICAS DE LA MANSIÓN OCUPADA

El interior de la mansión ocupada tiene las siguientes características:

Escombros. Hay partes de la mansión que se han derrumbado y resulta imposible atravesar los escombros.

Iluminación. Hay antorchas, velas y chimeneas que arrojan luz brillante por todo el interior de la mansión.

Puertas. Las puertas de las habitaciones no están cerradas con llave, excepto la de la cocina (zona O6) que conduce a la despensa (zona O7).

Techos. Los techos tienen 3 m de altura.

LUGARES DE LA MANSIÓN OCUPADA

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 6.3.

O1: EXTERIOR

Al final de una hilera de ruinas se encuentra una mansión parcialmente intacta. La mayor parte del ala este de la mansión se ha derrumbado, pero el resto de la vivienda se ha despejado para aprovecharla. En la esquina sureste hay una cochera adyacente a la entrada principal.

Este puesto de mando bulle de actividad durante el día con patrullas humanas y draconianas que vienen y van. Por la noche solo patrullan los draconianos.

Guardias. Cuatro **draconianos kapak** (consulta el apéndice B) hacen guardia fuera de la mansión: uno en la puerta este de la cochera, dos en la puerta principal y uno en la puerta trasera del patio. Si les atacan, los draconianos dan la voz de alarma a los otros draconianos de fuera de la casa y de la zona conectada a la puerta que vigilan (zona O3 u O4, la que esté más cerca).

Patrulla. Aproximadamente una vez por hora, un grupo de ocho **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) llega al exterior de la mansión, informa a los guardias y luego se va. Si los guardias kapak no están en su puesto, la patrulla se interna en la mansión para investigar.

O2: RECIBIDOR

Este recibidor tiene un hueco en la pared con ganchos para abrigo bajo una fila de estantes. Los ganchos están llenos de capas de lluvia manchadas y hay varias lanzas apoyadas contra la pared. Hay una puerta hacia el norte y otra hacia el sur.

Mientras los personajes lleven la capa con la capucha puesta, tendrán ventaja en las pruebas de Carisma (Engaño) que realicen para hacerse pasar por un soldado del ejército de los dragones mientras estén en la mansión. Aquí también hay seis lanzas.

O3: COCHERA

Dos puertas corredizas de metal conducen a la cochera. Hacen un ruido considerable al abrirse y alertan a las criaturas del interior. Si un personaje pone la oreja contra las puertas y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 14, escuchará gruñidos al otro lado. Cuando los personajes abran una puerta, lee o parafrasea lo siguiente:

Esta cochera cuenta con establos de caballos al este y un espacio despejado al oeste. Dos amplias puertas dan a la calle. En la esquina noroeste se halla una carreta de prisioneros reforzada con metal que tiembla cada tanto cuando algo gruñe en el interior.

Esta cochera sirve como prisión de la base.

Draconianos. Tres **draconianos kapak** (consulta el apéndice B) hacen guardia aquí. Uno tiene la llave de la carreta de prisioneros.

Carreta de prisioneros. En una carreta de madera con una jaula de hierro incorporada hay un **dragonnel de los eriales** (consulta el apéndice B) que anidaba cerca de la mansión. Las tropas capturaron al dragonnel con intención de entrenarlo como montura. Un personaje puede liberar al dragonnel enjaulado usando la llave que tienen los guardias de la sala o superando una prueba de Destreza con CD 18 usando herramientas

MANSIÓN OCUPADA

PLANTA BAJA

PRIMER PISO



MAPA 6.3: LA MANSIÓN OCUPADA

de ladrón. Si los personajes liberan al dragonnel, este desconfía de ellos. Los evitará y tratará de escapar a la calle para emprender el vuelo. Atacará a las tropas del ejército de los dragones que se encuentre por el camino.

O4: SALÓN

En la chimenea de mármol de este gran salón arde un fuego. Las altas ventanas de la habitación se han tapado con tablas y los muebles podridos se han movido a un lado para dejar espacio a unas mesas agujeradas y dispareas. En el lado norte del salón, entre la puerta trasera y un pasillo, se encuentra una escalera curva. En el extremo sur, una puerta da al sur y otra al este.

El ejército de los dragones ha convertido esta sala en un comedor. En cualquier momento, aquí estarán comiendo dos **draconianos bozak**, un **draconiano kapak** y tres **soldados del ejército de los dragones** (consulta los perfiles en el apéndice B). Miran a cualquiera que entre en la habitación, pero no prestan atención a los personajes vestidos como tropas del ejército de los dragones.

Si estalla una pelea aquí, los soldados que descansan en la zona O8 acuden después de 2 asaltos.

Escaleras. Las escaleras llevan a la zona O9.

O5: PASILLO INFERIOR

Este pasillo conduce a las zonas O6 y O8 y termina en un montón de escombros donde el ala este de la casa se derrumbó hace mucho tiempo. La puerta en el extremo oriental del pasillo se abre a una habitación derrumbada que también está llena de escombros.

O6: COCINA

Junto a la pequeña puerta de una despensa arde un fuego en la chimenea de la cocina. Sobre ella hay varios espetones con grandes trozos de carne. Las mesas están cubiertas de harina y otros ingredientes. Hay además otras puertas que conducen al oeste y al norte.

El cocinero del puesto de mando, Yurl, es un **capitán hobgoblin** extremadamente enjuto. Lleva un delantal cubierto de manchas horripilantes que se va ensuciando cada vez más mientras trocea un chacal con un enorme cuchillo de carnicero. Si Yurl detecta intrusos, ataca con su cuchillo (usa los valores de su ataque con espadón).

El bolsillo del delantal de Yurl contiene la llave de la zona O7, junto con un puñado de dientes de animales que ha recogido.

Puerta de la despensa. La puerta que da a la zona O7 está cerrada con llave. Un personaje puede abrir la puerta con la llave de Yurl o superando una prueba de Destreza con CD 16 usando herramientas de ladrón.

O7: DESPENSA

La despensa está repleta de provisiones, que van desde galletas y ropa hasta armas y armaduras. Aunque la mayoría de las cajas están hechas de madera tosca, una de metal tiene grabados unos diseños de dragones azules.

La habitación está llena de cajas y estantes de armas.

Cofre trampa. El cofre de metal, que pertenece al comandante del ejército de los dragones Belephaion, tiene una trampa mágica que se puede detectar si un personaje lanza *detectar magia* o si examina el cofre y supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Investigación) con CD 16. La trampa se puede desactivar con el conjuro *disipar magia*. Si un personaje intenta abrir el cofre mientras la trampa está activa, deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 18; sufrirá 27 (5d10) de daño de relámpago si la falla o la mitad del daño si la supera. Un personaje que dedique 1 minuto y supere una prueba de Destreza con CD 20 usando herramientas de ladrón conseguirá abrir el cofre.

Tesoro. La despensa tiene suficiente comida y agua para que cincuenta personas sobrevivan durante un mes, además de veinte jabalinas, diez espadas largas y diez cotas de escamas del ejército de los dragones. El cofre trampa de Belephaion contiene tres *jabalinas del relámpago* y una bolsa llena de zafiros por valor de 1600 po.

O8: SALA DE ESTAR

El suelo de esta sala está lleno de filas de catres idénticos y macutos desgastados. Sus paredes están cubiertas de mosaicos ornamentados que se han caído con el tiempo.

Esta sala es el barracón en el que están las tropas del ejército de los dragones cuando no patrullan. En él descansan ocho **soldados del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B). Si no han sido alertados por el ruido en otras salas, un posible ataque de los personajes les sorprende.

O9: PASILLO SUPERIOR

La escalera de la mansión conecta este pequeño pasillo con la zona O4 de la planta baja. Al este, el pasillo desemboca en un muro derrumbado. Al noroeste, una puerta conduce a un pequeño balcón que da al patio.

O10: DORMITORIO PRINCIPAL

Este dormitorio bien conservado cuenta con una cama con dosel, un escritorio y un cofre pequeño. Una torre redonda al sureste con las ventanas de cristal intactas ofrece una vista panorámica de los restos del vecindario. Una puerta conduce a una habitación al este y otra se abre al pasillo que hay al norte.

El capitán Hask, un **draconiano aurak** (consulta el apéndice B), está escribiendo informes en el escritorio. Hask conoce a todos los soldados de su unidad y los personajes solo podrán convencerlo de que son miembros del ejército de los dragones si superan una prueba de Carisma (Engaño) con CD 22. Si Hask cree que le están mintiendo, se levanta y ataca mientras llama a los soldados de la zona O11, que llegan después de 1 asalto. Hask es un sirviente abnegado de la Reina de los Dragones y lucha hasta la muerte.

Inteligencia de mando. El escritorio está cubierto de informes para el superior de Hask, mencionado como "Glorioso Belephaion". Un personaje que pase 1 minuto leyendo los documentos descubrirá lo siguiente:

- Dos líderes del ejército de los dragones, Belephaion y Lohezet, trabajan en el Umbral de los Cielos.
- La contraseña para acceder al Umbral de los Cielos es "por la voluntad de la reina: el mundo".
- Los ingenieros del ejército de los dragones han completado la mayor parte de su trabajo y han apuntalado los cimientos de los distritos más intactos de la ciudad.

Tesoro. Una llave que lleva Hask abre el cofre cerrado que hay cerca del escritorio. El cofre también lo puede abrir un personaje que tenga herramientas de ladrón, dedique 1 minuto y supere una prueba de Destreza con CD 18. El cofre contiene una *perla de poder* y un saco de 100 kg en el que pone "Nóminas" en dracónico, que contiene 10 000 pp.

EL CAPITÁN HASK



La mayoría de los libros de esta biblioteca se han podrido, pero hay dos escritorios debajo de ventanas altas cubiertos de papeles y velas. Una puerta conduce a una habitación al oeste y otra da al pasillo del norte.

Tres **oficiales del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) trabajan aquí como oficinistas coordinando informes. Si les amenazan, gritan para alertar al capitán Hask, que llega desde la zona O10 al cabo de 1 asalto. Estos oficiales son leales al capitán Hask y este cuenta como un dragón a efectos de su atributo Devoción Dracónica. Dos de los tres oficiales lucharán a muerte. El último que quede en pie se rendirá cuando sus aliados sean derrotados.

Conseguir información. Los oficinistas conocen una cantidad considerable de información sobre los planes del ejército de los dragones. Si uno es capturado vivo, un personaje puede convencerlo para que comparta los siguientes datos si supera una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 14:

- La comandante del ejército de los dragones rojos, la altamaestre Kansaldi Ojos de Fuego, no está en la Ciudad de los Nombres Perdidos. Permaneció con el grueso del ejército cerca de Kalaman.
- Los comandantes Belephaion y Lohezet lideran este contingente del ejército de los dragones rojos, pero no se llevan bien.
- Belephaion es un fanático aterrador que dice hablar en nombre de la mismísima Reina de los Dragones. Incluso Kansaldi escucha sus consejos.
- Lohezet es un taimado Mago de la Alta Hechicería de Túnica Negra. Está obsesionado con la magia antigua y las bestias venenosas, y su investigación llevó al ejército de los dragones a la Ciudad de los Nombres Perdidos.
- Belephaion y Lohezet llevan días trabajando en la torre llamada Umbral de los Cielos, preparándose para reactivar la antigua magia que hacía volar a la ciudad.
- El oficinista no sabe nada de lord Soth y prefiere que así sea. Al parecer, el caballero de la muerte recibe órdenes directamente de la Reina de los Dragones.

Un personaje también puede conseguir esta información si pasa una hora revisando los informes de la sala, aunque podría correr el riesgo de ser descubierto por la patrulla descrita en la zona O1.

ACUARTELAMIENTO DE LA MANSIÓN

Poco después de que los personajes abandonen la mansión, una patrulla del ejército de los dragones descubre la intrusión (si no lo hicieron ya durante la visita del grupo). La mansión se vuelve a llenar por completo 24 horas después de que los personajes se vayan, y todos los miembros del ejército de los dragones de la mansión son reemplazados por el mismo número y los mismos tipos de criaturas.

EL TEMPLO DE PALADINE

El templo de Paladine es uno de los lugares sagrados que sobrevivieron con menos daños a la caída de Onyari. Es probable que los personajes vengán aquí a instancias de Demelin, en busca de respuestas sobre la *lanza de dragón* rota de Sarlamir.

El templo se encuentra en el distrito noroeste de la ciudad, que está inundado. Allí, los edificios se elevan como islas en las calles obstruidas por el agua y las algas. Aunque las calles alrededor del templo están inundadas, la estructura se asienta sobre una colina, lo que la mantiene fuera de las aguas más profundas.

CARACTERÍSTICAS DEL TEMPLO DE PALADINE

El interior y los alrededores del templo de Paladine tienen las siguientes características:

Iluminación. El templo y sus terrenos están iluminados solo con luz natural. Durante el día, la luz brillante baña las zonas exteriores y una luz tenue ilumina las estancias interiores. Por la noche, todas las zonas están a oscuras. Las descripciones de esta zona dan por supuesto que los personajes tienen una fuente de luz o algún otro medio de ver en la oscuridad.

Inundación. La mayor parte del templo de Paladine y sus terrenos están inundados. Las zonas P3-P6 están inundadas por 90 cm de agua y son terreno difícil para criaturas sin velocidad nadando.

Techos. A menos que se indique algo distinto, los techos del templo miden 3 m de altura.

LUGARES DEL TEMPLO DE PALADINE

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 6.4.

PI: CALZADA ELEVADA

A medida que los personajes se acercan a los terrenos del templo, lee o parafrasea el siguiente texto:

Más adelante, el agua gana profundidad hasta convertirse en un amplio estanque salpicado por los tejados de los edificios sumergidos. Un terraplén que se eleva justo por encima del agua está cubierto por un grupo de árboles de hojas violetas. Más allá se pueden ver las ruinas medio sumergidas de un templo; un triángulo de platino brilla en su campanario inclinado.

La calzada se eleva sobre el agua, que tiene 6 metros de profundidad. Desde allí, los personajes pueden ver el templo de Paladine y sus terrenos. Un clérigo de Paladine o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12 reconocerá el triángulo de plata como símbolo del dios Paladine.

Cuerpos. Los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 18 o más detectan indicios de figuras vestidas de rojo y negro entre las ramas de los árboles de la zona P2. Son soldados del ejército de los dragones asesinados por Caminante del Ocaso. Sin



CAMINANTE DEL OCASO

embargo, desde esta distancia, los personajes solo ven que los soldados están inmóviles, no que estén muertos.

P2: BERMA ARBOLADA

Los árboles se alzan aquí muy apretados y forman un dosel violeta al ascender por una elevación en forma de anillo alrededor del templo. Hay unas escaleras de piedra inclinadas para subir y, al otro lado, otras escaleras descienden hacia las aguas poco profundas.

Le **ent** neutral Caminante del Ocaso permanece inmóvil entre árboles en cuyas ramas yacen soldados muertos del ejército de los dragones. Antes de la destrucción de Onyari, Caminante del Ocaso era su maestre jardinero. La devastación de la ciudad le dejó profundamente amargado y la invasión del ejército de los dragones ha enfurecido de nuevo a la anciana criatura.

A menos que un personaje muestre abiertamente un símbolo de un dios de la naturaleza, como Chislew, Habbakuk o Zeboim, o sea claramente un servidor de la naturaleza, Caminante del Ocaso usa su acción de animar árboles para emboscar a los personajes y luego sigue a los árboles a la batalla. Durante el combate, Caminante del Ocaso brama despacio: "Cada profanador que sea enviado a mis jardines tendrá el mismo fin. ¡Fuera!". Un personaje que sea atacado por un árbol se da cuenta de que hay un soldado del ejército de los dragones muerto entre sus ramas.

Hablar con Caminante del Ocaso. Un personaje puede convencer a le ent para que negocie si supera una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 20 como acción o si revela un símbolo de un dios de la naturaleza. Si se le convence para hablar, Caminante del Ocaso revela la siguiente información:

- Caminante del Ocaso es el guardián de los jardines de Onyari. Le ent sobrevivió aquí a la caída de la ciudad y al Cataclismo.
- Recientemente, los invasores han intentado talar los árboles de Caminante del Ocaso para obtener madera.
- Le ent ha matado y seguirá matando a estas "especies invasoras" que perturban las plantas de Onyari.
- Caminante del Ocaso dejará pasar a los personajes siempre que prometan no molestar a los árboles.

Le ent se niega a ayudar a los personajes contra el ejército de los dragones y solo quiere que le dejen en paz. Si se le pide, Caminante del Ocaso retira de los árboles cercanos los cadáveres de los soldados del ejército de los dragones, lo que permite a los personajes saquear los cuerpos.

Tesoro. Hay seis cadáveres del ejército de los dragones a 6 m de altura en las ramas de los árboles cercanos. Cada cuerpo tiene una espada larga, una cota de escamas y 10 po.

P3: LAGO

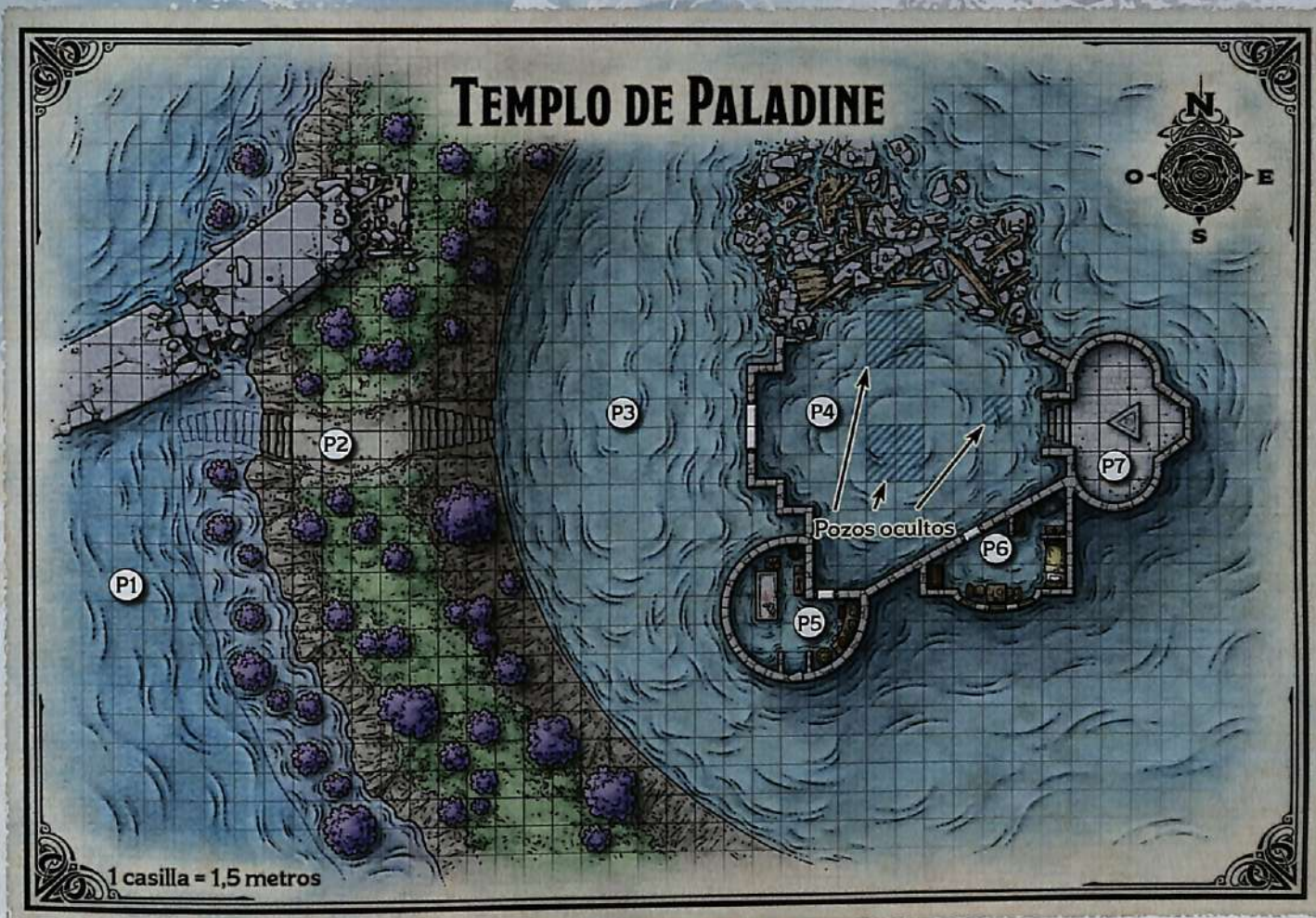
Dentro del anillo de árboles, el suelo desciende y crea una concavidad inundada. Aquí, un templo de planta más o menos triangular se eleva desde el agua; su lado norte está en gran parte derrumbado y su campanario, inclinado. Las puertas del templo, medio cubiertas de agua, han comenzado a sucumbir a la podredumbre, pero sus incrustaciones de dragones en platino aún brillan.

Un **marid** hostil llamado Jamir se ha instalado en esta zona. Antaño obligado por los magos del príncipe de los sacerdotes a hacer funcionar las cañerías de la ciudad, Jamir disfrutó mucho con la destrucción de Onyari y pretende castigar a cualquiera que tenga intención de restituir la ciudad. Si es alertado de la presencia del grupo por el ruido que se haga en la zona P2, invoca un **elemental de agua** y se esconde bajo la superficie, preparado para emboscar a los personajes. Los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más no se verán sorprendidos cuando Jamir ataque. Si sus puntos de golpe se reducen a 20 o menos, utiliza *desplazamiento entre planos* para escapar a la primera de cambio.

Puertas. Las puertas del templo están parcialmente sumergidas y para abrirlas se debe superar una prueba de Fuerza con CD 13.

P4: NAVE

El agua turbia cubre una cámara triangular. Al este, la gran sala se estrecha hacia una zona elevada con un altar. El lado norte del edificio es una montaña de piedras y vigas caídas. El lado sur tiene dos puertas.



MAPA 6.4: EL TEMPLO DE PALADINE

El techo aquí tiene 6 m de altura y las ventanas altas dejan pasar la luz del exterior.

Pozos ocultos. El suelo de la nave ha cedido y ahora hay pozos que conducen a las criptas destrozadas del piso inferior. Solo las criaturas que estén a 1,5 m de un pozo y que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más lo advertirán. Una criatura que caiga en un pozo se hundirá 6 m hasta el fondo del agujero inundado. El agua evita que reciba daño. Para las criaturas sin velocidad nadando, cada metro de movimiento que naden para salir del pozo cuesta 2 m adicionales.

Perturbar a los muertos. Si una criatura cae en uno de los pozos, perturba a los muertos enterrados en la cámara inferior. Un asalto después, cuatro **momias** viscosas salen de los tres pozos. Estos muertos vivientes legales neutrales defienden el templo. No conversarán con los personajes, pero regresarán a sus tumbas acuáticas si un personaje alza un símbolo de Paladine hacia ellos.

P5: CÁMARA DE PREPARACIÓN

Una gran mesa de piedra surge del agua sucia en esta cámara redonda y sin ventanas. A lo largo de las paredes, los estantes contienen una gran variedad de botellas y viales, la mayoría de los cuales se han agrietado y han manchado las paredes con su contenido.

Aquí se preparaban a los muertos para enterrarlos en las criptas bajo el templo. Estas criptas se han derrumbado y las escaleras que conducen a ellas están llenas de escombros y agua salobre.

Tesoro. Si un personaje registra los estantes y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15, encontrará tres *pergaminos de conjuro* intactos de *dulce descanso*.

P6: DEPENDENCIAS DEL SACERDOTE

Esta pequeña habitación está inundada como el resto del templo, con ropa enmohecida colgada en un armario y una cama cubierta de hongos.

En este lugar vivía el sacerdote residente del templo. Si un personaje mira debajo de la cama, encontrará un cofre herrumbroso. La cerradura oxidada no se puede forzar, pero una criatura la puede romper si supera una prueba de Fuerza con CD 17. El cofre es un objeto Pequeño con una CA de 19, 15 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Tesoro. El cofre contiene 400 po, un collar de platino con el símbolo de Paladine valorado en 150 po, dos *pociones de curación* (superior) y un *colgante de inmunidad al veneno*.



P7: PRESBITERIO

Unos escalones de piedra se elevan desde el agua hasta una plataforma seca que soporta un altar triangular de piedra. Los relieves esculpidos cerca del altar representan dragones de platino en poses majestuosas.

El altar tiene el símbolo de Paladine, a quien las esculturas representan en su forma dracónica. Un clérigo de Paladine o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12 reconocerá el símbolo.

Restaurar la lanza. A medida que los personajes entran en esta zona, tienen la clara impresión de que las esculturas de dragones los están observando. Los personajes de alineamiento bueno se sienten bañados por una cálida sensación de justicia. Si un personaje se acerca al altar, una columna de luz tenue se eleva desde este.

Si un personaje coloca la lanza de Sarlamir en el altar luminoso, el arma brilla con un destello plateado. El óxido que cubre la lanza burbujea y deja escapar un líquido oscuro que se aleja del altar y desaparece. Al mismo tiempo, la lanza se alarga y se convierte en una *lanza de dragón* completa, recién forjada y del tamaño de una pica (consulta el apéndice A).

Antes de que un personaje tome la lanza reforjada, lee el siguiente texto:

De todas partes y de ninguna surge una poderosa voz que inspira confianza y asombro.

“El último en empuñar esta arma no era digno. Su fracaso fue un paso en el camino hacia la destrucción del mundo. Pero esta nueva era necesita una nueva esperanza. Usad esta arma para defender el destino que los mortales han elegido. Desterrad la sombra de la Reina de los Dragones con la luz de esta arma sagrada. Con la bendición de los dioses, campeones, empuñad la *lanza de dragón*”.

Cualquier personaje con la dote Favorecido Divino (del capítulo 1) sabe que esta es la voz del dios Paladine.

Un momento después, una ola de luz barre el templo y sana a todas las criaturas presentes como por obra del conjuro *curar*. Si algún personaje murió durante este capítulo, vuelve de inmediato a la vida como por obra del conjuro *resurrección verdadera*; su cuerpo aparece en el presbiterio si no estaba presente. Luego, la luz se desvanece.

AVANCE DE PERSONAJES

Cuando la *lanza de dragón* se haya vuelto a forjar en el templo de Paladine y el grupo haya explorado el puesto de mando de la sección “La mansión ocupada”, los personajes suben al nivel 9.

EL UMBRAL DE LOS CIELOS

En el centro de las ruinas flota la sección de la ciudad en la que se encuentra el Umbral de los Cielos, la torre cuya magia controlaba el vuelo de la ciudad. Los personajes pueden decidir explorar la torre a raíz de su conversación con Demelin o de sus descubrimientos en la mansión ocupada.

Antes de que los personajes se infiltren en la torre, asegúrate de que estén a nivel 9 y hayan hecho todo lo que querían en la ciudad. Lo que pasará en la torre les impedirá explorar más. Si necesitas disuadir a los personajes, un grupo de **draconianos siva**k o de **dragonnells del ejército de los dragones** (consulta los perfiles en el apéndice B) estarán realizando simulacros de combate cuando lleguen.

LLEGADA AL UMBRAL

Aunque el resto de Onyari perdió la capacidad de flotar, la isla en la que se alza el Umbral de los Cielos aún se balancea en el aire. Esta isla está a 9 m del suelo, lo que obliga a las tropas del ejército de los dragones a volar para llegar a la torre. Los personajes podrían encontrar una manera de hacer lo mismo. Si no, un personaje podrá subir saltando por unas rocas flotantes si supera tres pruebas de Fuerza (Atletismo) con CD 14. El personaje asciende 3 m por cada prueba que supere. Si la falla, no progresa. Si falla por 5 o más, cae al suelo y deberá comenzar de nuevo.

CARACTERÍSTICAS DEL UMBRAL

Las zonas del interior del Umbral de los Cielos tienen las siguientes características:

Iluminación. La iluminación mágica incorporada en los techos baña las salas del Umbral con luz brillante.

Puertas. Las puertas no están cerradas con llave. Aunque están hechas de piedra pesada, se abren silenciosamente.

Techos. Todos los techos tienen una altura de 9 m.

LUGARES DEL UMBRAL

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 6.5.

T1: PLAZA

Cuando los personajes lleguen a la isla flotante del Umbral de los Cielos, lee lo siguiente:

Sobre la isla flotante, un obelisco gris y aguzado se eleva casi sesenta metros sobre la plaza circundante. Cuatro elegantes contrafuertes voladores se curvan a lo largo de todo el cuerpo de la torre y unas ventanas perforan su cima. En la base de la torre hay una puerta de piedra. La guardan cuatro corpulentos draconianos, mientras que unos dragonnells acorazados y sus jinetes dan vueltas en las alturas.

Una plaza abierta se extiende 30 m desde cada lado de la torre y termina en el borde de la isla.

Patrulla de la torre. Tres oficiales del ejército de los dragones montados sobre **dragonnells del ejército de los dragones** (consulta sus perfiles en el apéndice B) patrullan cerca de la torre. Ignoran a las criaturas que lleven la armadura del ejército de los dragones, pero se enfrentan a cualquier otra persona que haya en la isla flotante. Si los guardias de la torre son atacados, esta patrulla llega al cabo de 2 asaltos para ayudar a sus aliados.

Guardias de la torre. Cuatro **draconianos siva**k (consulta el apéndice B) vigilan la entrada de la torre. Ordenan a cualquiera que intente entrar que se detenga, lleve o no la armadura del ejército de los dragones, y le piden la contraseña. Si un personaje responde con la contraseña que aprendió en la sección "La mansión ocupada" ("por la voluntad de la reina: el mundo"), los draconianos dejan pasar al grupo. Si nadie dice la contraseña, un personaje deberá superar una prueba de Carisma (Engaño) con CD 18 para engañar a los sivak; si la falla, estos atacan. Los personajes que lleven una armadura del ejército de los dragones o un atuendo similar tienen ventaja en las pruebas de Carisma realizadas para manipular a los guardias de la torre. Los draconianos ignoran los sonidos de dentro de la torre.

T2: ENTRADA

Unos murales de la vida idílica en la ciudad voladora adornan las paredes de piedra gris de este gran vestíbulo. En la pared oeste, uno representa a un hombre apuesto de largo cabello y túnica agitada por el viento que irradia una luz dorada. Unas fuentes borbotan al norte y al sur. En el muro este hay una puerta en la mitad norte y una puerta doble en la parte sur.

El príncipe de los sacerdotes hizo hincapié en que el Umbral fuera un lugar sagrado, pero poco queda de los atavíos religiosos aparte de las fuentes de agua bendita.

Guardianes. Un **diablo óseo** llamado Guelfost y su amo, un **draconiano bozak** (consulta el apéndice B) llamado Orm, son sirvientes de Lohezet y se les ha encargado que protejan este nivel de la torre. Orm pregunta a los visitantes qué les ha traído al lugar. Para convencer al draconiano de que los personajes tienen asuntos que atender en la torre, un personaje deberá superar una prueba de Carisma (Engaño) con CD 12.

Guelfost tiene órdenes de obedecer a su amo, pero no está obligado a luchar tras la muerte de Orm. Si Orm es derrotado, Guelfost deja de atacar. Si no le atacan más, dice su nombre y revela los siguientes datos:

- Le han obligado mediante la magia a servir a un mago de Túnica Negra llamado Lohezet.
- Desconfía del otro comandante, Belephaion, que posee algún tipo de poder secreto.
- Si se le pregunta sobre los peligros de arriba, el diablo advierte de que el siguiente piso tiene una cámara llena de energía peligrosa. Los personajes podrán pasar de forma segura si pronuncian la palabra istariana "cetteth".

Después de que su amo draconiano sea derrotado, Guelfost no sale de la estancia ni hace nada en contra de los personajes a menos que Lohezet se lo ordene.

Fuentes. Las dos fuentes están medio llenas de agua bendita preservada mágicamente. Cada fuente contiene el equivalente a cuatro frascos de agua bendita.

T3: SALA DE CONTROL DE LA TORRE

En las paredes de esta sala destacan dos largos paneles llenos de palancas, piedras de colores y semiesferas de vidrio opaco. En el suelo, entre las consolas, se aprecia un complejo símbolo grabado que irradia una luz naranja.

Esta sala controla la magia de la torre y su conexión con la ciudad.

Paneles. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 14, descubre que los paneles controlan una poderosa fuente de magia en otra parte de la torre. También determina que, si bien la magia está activa, los controles indican que algo no funciona bien. Si el personaje quiere, puede usar el panel para disminuir el poder de esta magia, pero no puede desactivarla por completo.

Reducción de la magia. Si un personaje usa el panel para limitar la magia de la torre, el símbolo del centro de la sala se pone rojo y la isla flotante del Umbral desciende 3 m de golpe. Tras ello, un dispositivo de seguridad evita que la isla caiga, hace que la runa recupere el color naranja que tenía antes y desactiva el panel. El suceso es impactante, pero no daña la torre ni a las criaturas de la isla.

Si la torre desciende como se ha descrito, Lohezet manda a las tres **calaveras llameantes** de la zona T7 a investigar el origen del problema. Un minuto después, las calaveras encuentran a los personajes (estén donde estén) y atacan.

Símbolo. El símbolo del suelo arroja una luz tenue naranja a 1,5 m. Si un personaje se fija en el símbolo y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 16, se percata de que parece una vista aérea de la torre y sus contrafuertes exteriores.

T4: CAMPO DE ENERGÍA

Nueve columnas cristalinas azules crepitan y sisean mientras unos rayos las recorren de forma impredecible. Una puerta doble da a otra habitación al norte y una puerta más pequeña conduce a las escaleras que bajan.

Esta cámara es una de las defensas la torre y forma parte de su sistema mágico general.

Rayos. Si una criatura entra en esta zona por primera vez en un turno o comienza su turno aquí, deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 16 o recibirá 22 (4d10) de daño de relámpago a causa de los rayos que recorren las columnas. Si un personaje

dice "cetteth" mientras está en este nivel de la torre, se vuelve inmune a los rayos generados en esta sala durante 24 horas.

Columnas de cristal. Las columnas de esta sala son objetos Grandes con una CA de 16, 18 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Si se destruyen tres o más de las nueve columnas de la estancia, dejan de formarse rayos entre las columnas y termina el efecto descrito anteriormente. La primera vez que una columna de la sala reciba daño, se abre un panel de 3 m de lado en el suelo cercano a la puerta que conduce a la zona T5, lo que libera un **dron istariano** hostil (consulta el apéndice B).

T5: SALA DE LOS DRONES

Unas columnas de piedra con bandas incrustadas de cristal resplandeciente recorren el lado norte de esta sala. Entre las columnas hay dos autómatas inmóviles parecidos a insectos. De vez en cuando se forman rayos entre una columna y uno de los autómatas. Al sureste, una serie de runas titila en un panel. En la mitad del muro sur hay una puerta pequeña y, al oeste, una puerta doble más grande.

En esta sala los trabajadores cargaban y reparaban los autómatas que defienden la torre. Los dos **drones istarianos** (consulta el apéndice B) están intactos pero apagados. Se activan y atacan en la sala si un dron, una columna o el panel sufren daños.

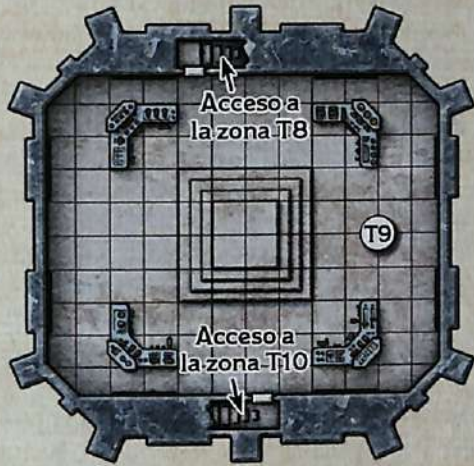
Panel. Un personaje que esté al lado del panel y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 20 puede usar una acción para controlar a uno de los drones istarianos de esta sala para que se mueva o ataque a una criatura. El dron cumple esta orden lo mejor que puede y atacará hasta que su objetivo abandone la sala o muera.

T6: REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD

En medio de esta sala se encuentra un pedestal de metal circular de 90 cm de altura. Sobre él, cientos de diminutos edificios ilusorios brillan con una luz amarilla pálida, y en su centro flota una representación en miniatura del Umbral de los Cielos. Cuatro esferas de cristal fijadas a las paredes brillan con la misma luz y proyectan imágenes ilusorias sobre el pedestal. Hay puertas que conducen al norte y al oeste, y una tercera puerta da a las escaleras para descender.

El pedestal alberga una representación ilusoria de Onyari antes de su caída. Algunas secciones de la ilusión parpadean y las estructuras dejan de verse por instantes. Las secciones que parpadean son partes de la ciudad que han sido destruidas o que han cambiado radicalmente.

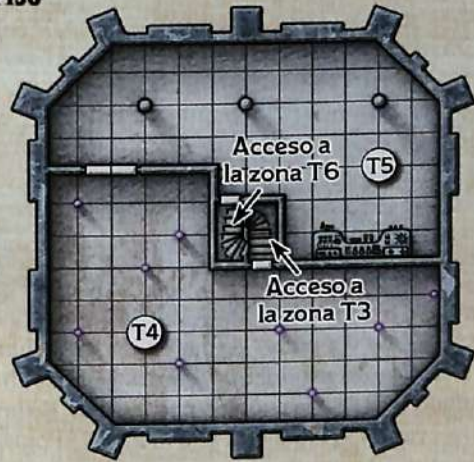
TERCER PISO



CUARTO PISO



PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



PLANTA BAJA



UMBRAL DE LOS CIELOS

1 casilla = 1,5 metros

MIKE SCHLEY

MAPA 6.5: EL UMBRAL DE LOS CIELOS

T7: SALA DE COMUNICACIONES

Hay tres sillas repartidas por esta habitación. Unos paneles ennegrecidos contra los muros oeste y sur emiten un zumbido suave y sueltan chispas de vez en cuando. Las puertas conducen al norte y al este.

Los paneles tenían una función mágica, pero los soldados del ejército de los dragones los destruyeron accidentalmente. Ahora zumban por la magia malograda. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 12 determina que los paneles están tan estropeados que no se pueden reparar.

Calaveras llameantes. Desde el accidente que ocurrió en esta sala, Lohezet no permite que los soldados del ejército de los dragones suban a los pisos superiores a este. Tres **calaveras llameantes** protegen la estancia y atacan a cualquier criatura que entre, excepto a Lohezet. Las calaveras llameantes no están si fueron a investigar la zona T3.

T8: SALA DE NAVEGACIÓN

Una gran mesa ocupa el centro de esta sala y, más allá, se aprecia una puerta en la pared norte. Encima de la mesa, una ilusión tridimensional representa una vasta extensión rocosa con gran profusión de detalles.

Dos **draconianos aurak** (consulta el apéndice B) apoyados sobre la mesa la examinan con atención. Los personajes pueden sorprenderlos si superan una prueba de Destreza (Sigilo) con CD 8.

Mapa mágico. El mapa mágico sobre la mesa cambia a medida que vuela la ciudad, representando con precisión el paisaje de muchos kilómetros a la redonda. Si un personaje supera una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 14, reconoce que el mapa representa los Eriales del Septentrión y puede identificar grandes grupos de soldados que se desplazan al sur de la ciudad: las fuerzas del ejército de los dragones y las tropas de Kalaman.

T9: SALA DE ESCUDRIÑAMIENTO

Unos paneles de cristal semejantes a ventanas recubren las paredes de esta sala. Cada uno de ellos muestra una imagen diferente: hay tres con nubes de tormenta crepitantes y un cuarto que representa la ciudad de Kalaman. En el centro de la sala, unas mesas de piedra con paneles mágicos rodean una plataforma elevada. Hay una puerta hacia el norte y otra hacia el sur.

La magia de escudriñamiento de esta cámara informaba a los navegantes de la ciudad sobre las tormentas y otras amenazas que se aproximaban. El mago de Túnica Negra **Lohezet** (consulta el apéndice B), inclinado sobre la mesa suroeste, ha estado usando su magia para alterar el enfoque de los espejos mágicos y fijar uno en Kalaman.

Hablar con Lohezet. Lohezet se sorprende al ver a desconocidos. Después de determinar las intenciones de los personajes, intenta convencerlos de que se ha visto obligado a servir a los ejércitos de los dragones. Un personaje se da cuenta de que está mintiendo si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 14. Si los personajes descubren su mentira, intenta negociar y revela la siguiente información:

- A Lohezet no le importan los objetivos de los ejércitos de los dragones, que no obstante apoyan su investigación.
- Descubrió la ubicación de la Ciudad de los Nombres Perdidos mientras estaba en el este con el ejército de los dragones negros.
- El Umbral de los Cielos es el centro de control de la ciudad. El sacerdote Belephaion y él han reactivado su magia y ahora esperan órdenes para elevar la ciudad hacia los cielos.
- Belephaion, que actualmente se encuentra en la cámara de arriba, es un adorador fanático de la Reina de los Dragones. Si los personajes matan a Belephaion, Lohezet se irá de la ciudad sin poner pegas.

Lohezet podría cumplir su palabra e irse, o podría emboscar a los personajes más tarde; lo decidirá después de ver cómo les va contra Belephaion.

Espejos de escudriñamiento. Lohezet ha manipulado uno de los espejos para espiar Kalaman, observando la ciudad desde lo alto. Un personaje que dedique 10 minutos y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 18 puede restituir el espejo a su función original. Los espejos no se pueden usar para observar ninguna otra ubicación. Cada espejo es un objeto Mediano con una CA de 13, 8 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño contundente.

Tesoro. Encima de una consola, Lohezet ha colocado unas reliquias istarianas que está investigando. Son seis componentes de platino de la torre por valor de 200 po cada uno, una *gema del resplandor* y una *vela de invocación*.

T10: PUENTE

Unas ventanas enormes llenan las paredes de esta sala y ofrecen una vista impresionante de la Ciudad de los Nombres Perdidos. Junto a tres de las paredes hay pasillos a menor altura como fosos de orquesta, mientras que, en el centro, una tarima sustenta un trono enojado cuyo respaldo está tallado como los rayos del sol. Sentado en el trono hay un humano vestido con una túnica carmesí y tocado con una corona que lleva el símbolo de la Reina de los Dragones.



EN EL UMBRAL DE LOS CIELOS,
BELEPHAION REVELA SU VERDADERA
FORMA.

Belephaion (consulta más adelante) se sienta en el trono de esta sala. Dos **draconianos bozak** (consulta el apéndice B) lo acompañan, uno en el foso del suroeste y otro en el del sureste.

Cuando Belephaion vea a los personajes, lee el siguiente texto:

“Imagino que ya os las habréis visto con Lohezet”. El hombre toca una joya carmesí en el reposabrazos del trono en el que está sentado. “Ya no hará falta su cautela humana incesante. La gloria será toda mía. ¡Es la voluntad de la Reina de los Dragones!”.

Las joyas del trono parpadean. Bajo vuestros pies, el suelo tiembla. Por las ventanas se ve cómo las torres de la ciudad se estremecen y las ruinas comienzan a elevarse en el aire.

Belephaion ha activado la magia del trono, lo cual tiene terribles consecuencias para la ciudad (consulta “Timón” más adelante).

Belephaion. Belephaion, que en realidad es un dragón azul, se muestra actualmente en su forma de **sacerdote**. Usa el perfil del **dragón azul joven** con la siguiente acción:

Alterar la forma. Belephaion se transforma mágicamente en un **águila** o un **sacerdote** sin que cambien su alineamiento, su inmunidad a daño, sus puntos de golpe, sus Dados de Golpe ni sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Esta transformación termina si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si usa una acción adicional para ponerle fin.

Belephaion se burla de los personajes y promete enviar sus almas a la Reina de los Dragones. Tan pronto como los personajes lo amenacen o lo ataquen, ordena atacar a los draconianos, se transforma en dragón y se une a la batalla. Lucha hasta la muerte.

Timón. El trono es un **timón de ciudadela flotante** (consulta el apéndice A) sintonizado con Belephaion. En cuanto el dispositivo se activa, toda la ciudad comienza a levitar. Consulta los detalles en la sección “La ciudad se alza”.

Tesoro. Belephaion lleva consigo una parte de su tesoro en una **bolsa de contención**. La bolsa contiene monedas antiguas por valor de 1000 po, un símbolo sagrado de rubí de Takhisis por valor de 250 po y una **pedra Ioun** (perspicacia). Su corona vale 3500 po.

Ventanas. Cada una de las cuatro ventanas de cristal de esta sala es un objeto Enorme con una CA de 13, 50 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño contundente.

LA CIUDAD SE ALZA

En cuanto Belephaion activa el *timón de ciudadela flotante* en la cima del Umbral de los Cielos, la Ciudad de los Nombres Perdidos se eleva en el aire. Sin embargo, el dispositivo está dañado y no puede alzar correctamente la ciudad destrozada. Como resultado, las diferentes partes de las ruinas se elevan a un ritmo distinto, lo que destroza la urbe.

Si Belephaion muere, no habrá nadie sintonizado con el *timón de ciudadela flotante* y la isla flotante del Umbral dejará de elevarse. Sin embargo, el resto de la ciudad seguirá rompiéndose y elevándose hacia el cielo. Incluso si Belephaion es capturado con vida, se niega a hacer que la ciudad descienda. Los personajes no pueden evitar que la ciudad se desmorone; su única opción es escapar primero de la torre y luego de la ciudad.

HUIDA DEL UMBRAL

Después de que Belephaion sea derrotado, lee lo siguiente:

El suelo sigue temblando bajo vuestros pies. Por las ventanas se ve cómo pedazos de la ciudad grandes como peñascos se desprenden y se elevan. Más abajo, distritos enteros se estremecen mientras unas poderosas fuerzas los empujan hacia el cielo.

En las profundidades de la torre, algo se quiebra y el suelo empieza a inclinarse lentamente, al igual que la torre.

UN DRACONIANO QUE NO LOGRÓ HUIR DE LA CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS.



El Umbral de los Cielos y la isla en la que se encuentra están comenzando a desmoronarse. Los personajes tienen tiempo suficiente para escapar de la torre, pero instálos a salir rápidamente describiendo cómo se agrietan las paredes y caen piedras del techo.

Los personajes que intenten usar el *timón de ciudadela flotante* puede hacer una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 10. Si la superan, se darán cuenta de que tardarían varias horas en sintonizarse y recuperar el control de la ciudad, pero la torre no aguantará tanto tiempo.

EL ASCENSO DE SOTH

Cuando el grupo esté saliendo de la torre, lee el siguiente texto:

Las islas de piedra irregulares y los edificios en ruinas se elevan hacia el cielo: os encontraréis en medio del desastre. El caos confunde a las tropas del ejército de los dragones de toda la ciudad. Los dragonnels esquivan rocas en el cielo, mientras que los draconianos alados se apresuran para escapar de las calles agrietadas.

Al sur, una llama violeta ilumina el cielo. En el centro de esta se eleva una isla sólida con unos cimientos de piedra plagados de huesos monstruosos. En la isla se erige un templo ominoso con las ventanas iluminadas por llamas violetas sobrenaturales. Mientras observáis, el dragón muerto viviente que monta lord Soth regresa y ambos rodean la flamígera ciudadela flotante.

El templo que se eleva hacia el cielo es el Bastión de Takhisis. Los dragones muertos de debajo de la ciudadela han sido despertados por las llamas cataclísmicas, cuya magia sustenta la edificación en el aire como hizo en el pasado con toda la ciudad. Mientras el resto de las ruinas flotan erráticamente, el Bastión de Takhisis se eleva como una ciudadela flotante: un arma terrible, y la primera de este tipo.

HUIDA DE LA CIUDAD

Deja que los personajes decidan la ruta para escapar de la ciudad. La Senda de los Recuerdos y el cañón al sur son opciones con sentido. Si el grupo busca a Demelin, no encontrarán a la maga por ninguna parte.

Mientras los personajes huyen, narra cómo la ciudad se derrumba a su alrededor. Usa cualquiera de los siguientes encuentros para resaltar el caos de su huida.

DRAGONNELS A LA FUGA

Cuatro **dragonnels del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) se han separado de sus jinetes. Si un personaje supera una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 16, convencerá a los dragonnels de que lleven a los personajes fuera de la ciudad. Los dragonnels dejarán a los personajes y luego se irán.

Como alternativa, si los personajes liberaron al **dragonnel de los eriales** (consulta el apéndice B) de la mansión ocupada, podría regresar con otros dragonnels para ayudarlos a escapar.

EMBOSCADA DESAFORTUNADA

Una patrulla de tres **draconianos kapak** y un **draconiano sivak** (consulta ambos perfiles en el apéndice B) detecta a los personajes y ataca. Al final del primer asalto de combate, tira un dado. Si sacas un número par, un draconiano aleatorio sufre los efectos del conjuro *levitar* (CD de salvación 15) durante 1 minuto. Si sacas un número impar, cae una roca sobre un draconiano aleatorio y le inflige 33 (6d10) de daño contundente.

ROCAS FLOTANTES

El camino de los personajes está obstaculizado por una subida o bajada de 9 m entre distintos niveles de las ruinas. Un personaje puede ir saltando de una roca flotante a otra para sortear este obstáculo. El personaje deberá superar tres pruebas de Fuerza (Atletismo) con CD 14 para saltar de roca en roca. El personaje asciende o desciende 3 m de forma segura por cada prueba que supere. Si la falla, no progresa. Si falla por 5 o más, cae al nivel inferior.

ESCAPAR DEL ENEMIGO

Cuando los personajes escapan de la Ciudad de los Nombres Perdidos, querrán reunirse con las fuerzas de Kalaman. Pueden usar el charlalejos para saber dónde están Darrett y sus aliados; de lo contrario, poco después de salir de la ciudad, un pequeño grupo de soldados de Kalaman los encuentra y los lleva con el grueso del ejército.

La agitación en la Ciudad de los Nombres Perdidos ha provocado una interrupción momentánea del conflicto entre las fuerzas de Kalaman y el ejército de los dragones rojos. No obstante, estos últimos se están reagrupando.

RETIRADA RÁPIDA

Cuando los personajes se reencuentran con los soldados de Kalaman, Darrett les da la bienvenida pero no se anda por las ramas. El ejército de los dragones se está reagrupando y pronto atacará de nuevo a las fuerzas de Kalaman. Darrett ha perdido una cantidad considerable de tropas después de varias escaramuzas y ataques relámpago. Sugiere retirarse hacia el sur lo más rápido posible.

UNA NUEVA AMENAZA

Mientras los personajes y las tropas de Kalaman se alejan del ejército de los dragones, lee lo siguiente:

Cuando se van alejando los riscos que rodean la Ciudad de los Nombres Perdidos, sus muros de piedra roja adquieren un tono violeta. Una isla pasa flotando sobre ellos, coronada por un templo aterrador que arde con las llamas cataclísmicas. Mientras la ciudadela flotante se pone en posición sobre las tropas del ejército de los dragones que se están reagrupando, distinguís banderines carmesí ondeando en esta nueva y terrible arma del arsenal de la Reina de los Dragones.

La ciudadela flotante desconcierta y aterroriza a las fuerzas de Kalaman, pero Darrett insta a la calma mientras el ejército huye. Quiere saber todo lo posible sobre la ciudadela, pero no inicia la conversación hasta que el enemigo haya quedado fuera de la vista. Por el momento, su objetivo es garantizar la seguridad de sus tropas, huir al sur y alertar a los defensores de Kalaman sobre esta nueva y terrible arma.

SIGUIENTES PASOS

Después de escapar de la Ciudad de los Nombres Perdidos, los personajes suben al nivel 10. El capítulo 7 comienza cuando los personajes, Darrett y las tropas de Kalaman, superadas en número, huyen de los Eriales del Septentrión. El tiempo se agota y deberán preparar a Kalaman para enfrentarse a la nueva amenaza del ejército de los dragones.



EL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES, CUYA
CIUDADELA FLOTANTE SE CIERNE DESDE
LAS ALTURAS, SE PREPARA PARA ASEDIA
LA CIUDAD DE KALAMAN.

EL ASEDIO DE KALAMAN

EL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES ROJOS NO HA logrado elevar a los cielos la Ciudad de los Nombres Perdidos. Los personajes han evitado que se utilice esa plataforma de combate del tamaño de una ciudad, pero conforme se despeja el humo, de entre las ruinas surge una ciudadela flotante con rumbo a Kalaman.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Este capítulo comienza justo después de la destrucción de la Ciudad de los Nombres Perdidos. Los personajes deben apresurarse y preparar a los ciudadanos de Kalaman para la amenaza de la ciudadela flotante. Pueden llegar a la ciudad rápidamente en barco desde la costa oriental de los Eriales del Septentrión, pero para ello, primero tienen que alcanzar la costa.

Cuando el grupo regresa a Kalaman, advierte del peligro a los dirigentes de la ciudad y los ayuda a prepararse para el asedio que van a sufrir. Los personajes tienen mucha tarea protegiendo al pueblo de Kalaman a la vez que luchan contra el ejército de los dragones. Con la ayuda de sus aliados, se infiltran en la ciudadela flotante y la hacen caer desde dentro. Por último, los personajes tienen que enfrentarse a la altamaestre del ejército de los dragones rojos, la mismísima Kansaldi Ojos de Fuego.

AVANCE DE PERSONAJES

En este capítulo, la subida de nivel se gestiona de la siguiente forma:

- Los personajes empiezan este capítulo a nivel 10 tras haber ganado uno al final del capítulo 6.
- Suben a nivel 11 tras completar la sección "Vuelo de los dragonnels" y llegar a la ciudadela flotante.

UNA RETIRADA APRESURADA

Mientras el ejército de los dragones rojos se recupera de la destrucción de la Ciudad de los Nombres Perdidos, Darrett Highwater y las tropas de Kalamán se retiran y montan un campamento a una distancia prudencial. Comienza el capítulo con el siguiente texto cuando los personajes se unen a ellos:

Los soldados supervivientes de Kalamán están acampados en un risco al este de la Ciudad de los Nombres Perdidos (o lo que queda de ella). A lo lejos, una constelación de rocas flota en el aire, algunas del tamaño de una isla y otras poco más grandes que un pedrusco. Sin embargo, la isla más grande avanza hacia el sur desde las ruinas para situarse sobre las fuerzas del ejército de los dragones que se están reorganizando. En lo alto de la isla destaca un siniestro templo de cuyos muros agrietados emana una brillante luz violeta sobrenatural. Sus cimientos expuestos están repletos de criaturas compuestas de huesos ennegrecidos y llamas violetas. Conforme los observáis, varios de esos dragones esqueléticos despliegan sus ajadas alas y se alzan al cielo para volar alrededor de la ciudadela cuales buitres gigantes.

Los personajes que miren la ciudadela flotante durante diez minutos o más verán a las tropas de los dragonnells

DARRETT HIGHWATER
CON LA ARMADURA SOLÁMNICA



ascendiendo a la ciudadela. La ciudadela flotante es un arma poderosa para el ejército de los dragones, pero tardarán días en trasladar hasta ella a todas sus tropas.

La ciudadela flotante y el ejército de los dragones no suponen una amenaza inmediata siempre y cuando los personajes y las tropas de Kalamán se mantengan a distancia. Si los personajes se acercan, atraen la atención de uno o más **dragones de ultratumba menores** (consulta el apéndice B) que atacan hasta que los personajes se retiran.

LA SOMBRA DE LA CIUDADELA

Una vez que los personajes ven la ciudadela flotante, Darrett va en su búsqueda. Si aún no le han contado los sucesos en la Ciudad de los Nombres Perdidos, les preguntará qué ha ocurrido y mostrará inquietud por la nueva amenaza que se cierne sobre ellos. Cuando los personajes le hayan contado lo que saben, Darrett compartirá la siguiente información:

- Las tropas de Kalamán no están en condiciones de enfrentarse a la ciudadela flotante.
- Darrett sugiere a los personajes que se den prisa en llegar a Kalamán para avisar a la mariscal Vendri de la amenaza.
- Darrett ha enviado un mensaje a los transportes que llevaron en barco al grupo para que cambien de ubicación. Deberían estar esperándolos en la Cala del Lobo Aterrador, que se encuentra al este (ubicación J del mapa 5.1).
- Darrett insta a los aliados de los personajes, como Garrote y Rookledust, a que los acompañen para ayudarles a dar parte a los dirigentes de Kalamán.
- Darrett se quedará y guiará de vuelta a las tropas él mismo.

Darrett anima a los personajes a que descansen y que luego se dirijan hacia la costa en cuanto estén listos. Si Clystran (consulta el capítulo 5) está con las tropas de Darrett, puede guiarles y hacer que el viaje sea más corto.

HACIA LA COSTA

El viaje hacia la Cala del Lobo Aterrador dura cinco días (menos si los personajes cuentan con Clystran como guía o tienen algún otro método de transporte). Consulta la sección "Viajar por los Eriales" del capítulo 5 para obtener más información sobre cómo desplazarse por la región, pero haz que el trayecto sea frenético: llegar hasta Kalamán para avisar sobre la ciudadela flotante tiene que parecer una carrera a contrarreloj. Si quieres, utiliza uno o más encuentros aleatorios del capítulo 5 durante el viaje. Justo antes de que los personajes lleguen a la cala, dirige el siguiente encuentro.

DRAGONNEL ABATIDO

Cuando a los personajes les quede un día para llegar a los barcos de Kalamán que se encuentran en la costa, lee lo siguiente:

Tres dragonnels carmesí aparecen en el cielo con jinetes que llevan armaduras del ejército de los dragones. Persiguen a un cuarto dragonnel, pero este no tiene jinete y sus escamas son de un tono cobrizo. Un jinete del ejército de los dragones lanza una red a su presa, que huye desesperada, y la desgraciada criatura cae en picado y se estrella cerca de vosotros.

El **dragonnel de los eriales** herido (consulta el apéndice B) se estrella contra el suelo a 9 m de los personajes. Le quedan 4 puntos de golpe y una red lo tiene apresado. Los tres **oficiales del ejército de los dragones** y sus **dragonnels del ejército de los dragones** (consulta ambos perfiles en el apéndice B) aterrizan cerca de él. Se acercan al dragonnel herido con intención de capturarlo y entrenarlo para que sirva como montura. Si los personajes intervienen, las tropas del ejército de los dragones les atacan. Los dragonnels del ejército de los dragones huyen si sus jinetes son derrotados.

Dragonnel de los eriales. El dragonnel cobrizo está enredado en una red. Un personaje que se acerque con cuidado a la criatura podrá retirar la red si supera una prueba de Fuerza con CD 10. Si consigue quitar la red, el dragonnel mirará a los ojos a quien le haya ayudado y saldrá volando con torpeza hacia el sur.

CAMPAMENTO DE PROVISIONES

Los personajes encuentran los barcos de Kalamán en la Cala del Lobo Aterrador. Si los personajes no estuvieron aquí en el capítulo 5, encontrarán el lugar tal y como se describe en él. La orilla cercana a los navíos está protegida por un pequeño campamento de soldados de Kalamán. Uno de los capitanes de los barcos, un humano llamado Haldri Leddis, reconoce a los personajes y prepara un barco para que vuelvan a Kalamán. El resto de embarcaciones esperarán a Darrett y a sus tropas.

Si Clystran está con los personajes, se despide de ellos con cariño. Les cuenta que pretende volver a la Hondonada del Corazón, pero les promete que se pondrá en contacto con ellos si encuentra forma de ayudarlos.

Cuando están listos, el barco de los personajes zarpa. Gracias al fuerte viento en popa, el viaje de vuelta a Kalamán solo les lleva un día.

REGRESO A KALAMAN

Cuando los personajes llegan a Kalamán, la ciudad no parece haber cambiado mucho desde su última visita, aunque la tensión se masca en el ambiente. El ejército de los dragones rojos ha conquistado gran parte de las tierras de alrededor y las tropas de la ciudad han librado escaramuza tras escaramuza.

Si los personajes no van directamente al castillo de Kalamán para informar a la mariscal Vendri, uno de sus asistentes se encontrará con ellos unas horas después de su llegada y los acompañará a la sala del consejo del castillo.

MALAS NOTICIAS

Cuando los personajes vuelven al castillo de Kalamán, la mariscal Vendri está en una reunión con la nueva dirigente de la ciudad, a la que acaban de elegir: la gobernadora Fuline Thren. Sin embargo, la mariscal ha ordenado que la interrumpen en caso de que lleguen noticias del ejército de Darrett. Cuando su asistente lleve a los personajes a la sala del consejo, lee el siguiente texto:

Desde la última vez que estuvisteis aquí, esta sala de conferencias familiar y su gran mesa redonda se han reformado en profundidad. La mariscal Vendri y lord Bakarís están sentados en la mesa junto con varios desconocidos que discuten y llevan los colores de los gremios de Kalamán. Frente a la puerta, una mujer con un sencillo atuendo se sienta en la silla del gobernador y atiende la conversación con dudas.

La mariscal Vendri os ve y se levanta, con la sorpresa claramente reflejada en su rostro.

Vendri pide silencio y da la bienvenida a los personajes. A menos que se hayan puesto en contacto con ella a través del conjuro *recado* o algún otro tipo de magia similar, habrá pensado que los habían perdido. Está deseando escuchar su informe privado sobre lo sucedido en los Eriales del Septentrión.

Sin embargo, antes de que pueda irse con los personajes, lord Bakarís exige que todo el consejo escuche lo que tengan que decir. La gobernadora Thren asiente con dudas y Vendri les hace un gesto a los personajes de mala gana para que comiencen a hablar. A medida que los personajes cuentan lo sucedido, plantéate que lord Bakarís interrumpa con objeciones o que la mariscal Vendri muestre su apoyo.

Cualquier mención de la ciudadela flotante capta la atención de la sala. Vendri, Thren y otros presentes en la sala hacen las siguientes preguntas:

- ¿Cuántas ciudadelas flotantes más tiene el enemigo?
- ¿Podría conseguir más?
- ¿Cómo vuela la ciudadela?
- ¿Adónde se dirige?
- ¿Cómo se puede acabar con ella?
- ¿Cómo puede Kalamán luchar contra una fortaleza que se eleva sobre las defensas de la ciudad?

Es poco probable que los personajes tengan respuesta a todas estas preguntas y la mariscal Vendri tampoco lo espera, pero el consejo se pone cada vez más nervioso con cada pregunta sin respuesta.

Cuando los personajes hayan respondido todo lo que han podido, Vendri los manda a descansar. Los aposentos del grupo en el castillo continúan a su disposición.

TIEMPO DE DESCANSO

Después de haber informado a los dirigentes de Kalamán, los personajes tienen tiempo libre para pasar los siguientes días como quieran. El ejército de los dragones necesitará al menos una semana para preparar

a todas sus fuerzas y marchar sobre Kalamán, así que los personajes tienen tiempo de sobra para hacer todo lo que tengan que hacer en la ciudad y sus alrededores. Anímalos a que aten los cabos que queden sueltos, porque una vez que el ejército de los dragones ataque, poco podrán hacer.

Kalamán sigue tal y como se describe en el capítulo 4, aunque por las calles corre el rumor de la existencia de una máquina de guerra voladora y una sensación de crisis inminente lo inunda todo.

ENCUENTRO CON LA MARISCAL

Si los personajes acuden a la mariscal Vendri para seguir hablando, esta los recibirá encantada. Vendri les cuenta que la guerra no ha ido bien en su ausencia. El ejército de Kalamán aguanta, pero el ejército de los dragones ya ha reclamado gran parte del territorio que rodea la ciudad. Es obvio que el enemigo está evitando Kalamán y la mayor parte de sus efectivos están acampados cerca de las ruinas de Vogler, como si esperasen algo. Tras enterarse de la presencia de la ciudadela flotante, Vendri comprende el porqué. Ha ordenado a todas las tropas que regresen a Kalamán y refuercen la defensa tras los muros. Sin embargo, reconoce que la ciudad tiene pocas posibilidades de acabar con una fortaleza flotante.

DÍA DE PAVOR

Cuando vayas a continuar con esta sección, los personajes escuchan una conmoción en el castillo de Kalamán o en las calles. Los exploradores han vuelto a la ciudad y traen noticias: se ha divisado una ciudadela flotante al noroeste de Kalamán. Bajo esta, el ejército de los dragones rojos ha comenzado a avanzar hacia la ciudad.

Esta noticia marca el comienzo de un día inquietante en el que Kalamán se apresta para el combate. Conforme avanza el día, dirige los siguientes encuentros con la tabla "Pavor en las calles" para crear el ambiente conforme los personajes se aventuran por la ciudad.

PAVOR EN LAS CALLES

d6 Suceso

- 1 Se ha instalado un campamento improvisado en un callejón que ofrece ayuda a los refugiados que acaban de llegar a la ciudad.
- 2 Una panadera está fuera de su establecimiento y regala pan a todo el que pase por su puerta.
- 3 Un niño que se ha perdido llama a sus padres en una calle abarrotada.
- 4 En una herrería tienen colgado el siguiente cartel: "No nos quedan armas. Lo sentimos, buena suerte".
- 5 Un anciano con un sombrero verde puntiagudo está sentado en un banco, contándoles una historia a un grupo de niños sobre el heroico caballero Huma Dragonbane.
- 6 Una persona que empuja un carro lleno de animales callejeros se para y recoge a otro perrito.

PROBLEMAS EN LAS PUERTAS

Un soldado busca discretamente a los personajes para informarles de que hay problemas en la Puerta del Mercader occidental. El soldado está preocupado porque uno de los capitanes de Kalamán está impidiendo que los refugiados entren en la ciudad. Como no quiere montar una escena ni enfrentarse a un superior, espera que los personajes puedan ayudarlo.

Si los personajes siguen al soldado, serán testigos de lo siguiente al llegar a la Puerta del Mercader:

La verja levadiza de la Puerta del Mercader se ha bajado. Fuera de ella, una muchedumbre de civiles angustiados aporrea la puerta suplicando que les dejen pasar. En el interior, los soldados de Kalamán hacen guardia con las lanzas dispuestas y miran con nerviosismo la puerta y a su adusto capitán.

El capitán Oklid Narnhelm (**veterano humano neutral**) ha ordenado el cierre de la Puerta del Mercader.

Se encuentra ahí con sus ocho **soldados de Kalamán** (consulta el apéndice B). Si se le pregunta, Narnhelm comparte la siguiente información:

- Muchísimos viajeros y mercaderes buscan refugio en la ciudad.
- Narnhelm ha escuchado que los draconianos pueden adoptar el aspecto de otras personas.
- Cuando empezaron a aparecer grupos grandes, Narnhelm cerró la puerta para evitar que enemigos disfrazados se colasen dentro.

Un personaje puede convencer a Narnhelm para que abra la puerta si hace una buena interpretación o si supera una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 16. Si lo convencen, ordena a sus soldados que abran la puerta pero les dice que sigan en guardia.

JINETES EXTRAÑOS

Ese día, más tarde (probablemente mientras los personajes se encuentran en la calle o en las murallas), el personaje que tenga la mayor puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva ve a un dragonnel montado por dos figuras que sobrevuelan la ciudad y se dirigen hacia las torres del castillo de Kalamán. A primera vista, el personaje no ve ningún color del ejército de los dragones en los jinetes lejanos.

Los personajes pueden averiguar más sobre estos visitantes en lo alto de las murallas del castillo de Kalamán. Cuando el grupo llegue, lee el siguiente texto:

En un contrafuerte de piedra roto que sobresale de la torre antigua descansa un dragonnel exhausto, cuyas escamas cobrizas brillan con la luz del sol. Dos individuos se encargan de cuidarlo: uno lleva un resistente atuendo de cuero y el otro viste la armadura de un Caballero de Solamnia.

Los jinetes son Clystran y Darrett. Si los personajes salvaron al dragonnel de la sección "Mansión ocupada" en el capítulo 6 o en el encuentro "Dragonnel abatido" que sale antes en este capítulo, se darán cuenta de que es la misma criatura.

Clystran y Darrett están encantados de ver a los personajes y les traen las siguientes novedades:

- No mucho después de separarse del grupo, Clystran se encontró con este dragonnel de los eriales. Se mostraba amistoso y dejó que Clystran montase en él.
- Clystran y el dragonnel consiguieron acercarse volando a la ciudadela flotante.
- La base de la ciudadela está plagada de túneles. Unas luces inquietantes sugieren que están conectadas al templo de la superficie.
- Clystran se encontró con Darrett y le ofreció llevarle a casa una vez que los soldados de Kalaman hubiesen embarcado.
- Varios dragonnels amistosos siguieron a Clystran y a Darrett hasta Kalaman, pero se dispersaron una vez que vislumbraron la ciudad.

PLANIFICAR EL CONTRAATAQUE

Permite a los personajes utilizar la información que les han dado Clystran y Darrett para que elaboren un plan para infiltrarse en la ciudadela flotante. Si se saltan algún detalle o necesitan ideas, Darrett propone las siguientes sugerencias:

- Enfrentarse directamente a los dragones muertos vivos y a las tropas del ejército en la superficie de la ciudadela flotante sería un suicidio.
- La ciudadela está rodeada de enemigos voladores, pero es posible desviar su atención si se les distrae.
- Si se opta por los túneles de los cimientos de la ciudadela, un grupo puede colarse y buscar la forma de destruirla.
- Clystran podría encontrar al resto de dragonnels de la zona y traerlos para que ayuden a los personajes a llegar a la ciudadela flotante.

Los personajes pueden darle su propio toque a este plan, pero la ciudadela flotante solo será vulnerable cuando ataque Kalaman. Los túneles de los cimientos son el camino más seguro para entrar a la fortaleza y, más adelante en este capítulo, en la sección "La ciudadela flotante" se presupone que los personajes los utilizan para entrar.

Una vez que los personajes y sus aliados se pongan de acuerdo con el plan, Clystran y su dragonnel descansarán un poco antes de ir en busca del resto de dragonnels para convencerlos de que ayuden en la defensa de Kalaman.

NOCHE DE TERROR

Conforme va a caer la noche, los defensores de los muros occidentales de Kalaman hacen sonar la alarma: el ejército de los dragones rojos y su ciudadela flotante se aproximan. Todos los soldados de Kalaman reciben órdenes de asumir una posición defensiva. Cuando suenan las alarmas, Darrett se encuentra con los personajes y los lleva a las murallas de la Puerta del Mercader. Cuando lleguen, lee la siguiente descripción:

Las murallas occidentales de la Puerta del Mercader son un hervidero de soldados que dan informes a toda prisa y transmiten órdenes. En medio de todo el barullo está el mariscal Vendri, que da órdenes tajantes a un sinnúmero de tenientes. Cada rato, el mariscal aparta la vista de los soldados y observa el terreno más allá de las murallas.

Allí, miles de soldados ataviados de rojo y negro montan el campamento del ejército de los dragones fuera del alcance de los defensores de Kalaman. La maquinaria bélica se prepara entre estandartes carmesí con el símbolo de la garra de la Reina de los Dragones. En las alturas, los dragonnels vuelan en formaciones rígidas junto al arma más terrorífica de su ejército, la ciudadela flotante. Del templo en ruinas que corona la isla flotante emana un humo sobrenatural. A medida que se coloca sobre el campo de batalla, los cadáveres reanimados de dragones ancianos, que brillan con la misma luz siniestra del templo, vuelan en círculo alrededor de las ruinas.

La mariscal Vendri solo puede dedicar un momento a los personajes. No tiene ninguna orden inmediata, pero les pide que no se alejen mucho para ayudar con las emergencias que seguramente surjan. No cree que el ejército de los dragones asedie la ciudad esta noche, pero los defensores de Kalaman tienen que estar listos para cualquier cosa.

Si los personajes y Darrett han planificado atacar la ciudadela flotante, Vendri los apoya. Usa sus sugerencias y órdenes para ayudar a los personajes a infiltrarse en la ciudadela flotante una vez que cuenten con la ayuda de los dragonnels de Clystran (un plan que se materializa en la sección "Dragonnels de refuerzo").

NADIE DUERME EN KALAMAN

El pueblo de Kalaman se enfrenta a una noche larga y angustiada a la espera del ataque del ejército de los dragones. Usa la tabla "Encuentros nocturnos" para reforzar la amenaza del ejército de los dragones a lo largo de la noche. Cuando quieras terminar esta sección, pasa al encuentro "La deserción de Bakarís".



UN DRACONIANO SIVAK SE ABALANZA PARA ATACAR.

ENCUENTROS NOCTURNOS

d4 Encuentro

- 1 Seis **draconianos kapak** escalan las murallas y atacan a un grupo de **soldados de Kalaman** que se encuentran cerca de los personajes (consulta ambos perfiles en el apéndice B).
- 2 Cuatro soldados de Kalaman atacan a su comandante; en realidad, se trata de cuatro **draconianos sivak** (consulta el apéndice B) que han adoptado su aspecto usando el robo de forma.
- 3 Poner a prueba la defensa (consulta la siguiente sección)
- 4 El mensaje de la altamaestre (consulta la sección más adelante)

PONER A PRUEBA LA DEFENSA

Un grupo de soldados que se encuentran junto a unas balistas cercanas hacen sonar un cuerno de alarma. A lo lejos, varios dragonnells del ejército de los dragones avanzan hacia las murallas de la ciudad.

Cuatro **dragonnells del ejército de los dragones** llevan a ocho **draconianos bozak** (consulta ambos perfiles en el apéndice B). Cerca de los personajes, en los muros hay tres balistas (descritas en la sección "Equipo de

asedio" de la *Guía del Dungeon Master*) y seis **soldados de Kalaman** (consulta el apéndice B).

Los dragonnells del ejército de los dragones se encuentran a 108 m de la ciudad. En 3 asaltos, se encontrarán a 6 m sobre las murallas y los ocho draconianos bozak descenderán planeando y atacarán.

Los personajes pueden utilizar las balistas para atacar a los dragonnells que se acercan. Si un dragonnell recibe el impacto del proyectil de una balista, entra en pánico y se retira con sus dos jinetes.

EL MENSAJE DE LA ALTAMAESTRE

Este encuentro tiene lugar mientras los personajes están fuera, probablemente en las murallas de Kalaman o las calles de la ciudad. El personaje que tenga la mayor puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva se fija en una luz violeta muy rara en el cielo. Cuando reaccione, lee el siguiente texto:

Del cielo cae en picado una estrella violeta y colisiona a poca distancia de vosotros. El impacto levanta una nube de escombros y del polvo negro iluminado sale un chillido jadeante. Justo después, unos colmillos ennegrecidos y una llama violeta surgen y adoptan la forma de un enorme dragón esquelético.

Este **dragón de ultratumba menor** (consulta el apéndice B) ha venido especialmente a por los personajes. Después de un espectacular aterrizaje forzoso, comienza la batalla con 160 puntos de golpe y lucha hasta la muerte.

Durante el combate, el primer personaje que inflija daño al dragón de ultratumba se dará cuenta de que tiene un trozo de pergamino clavado al esqueleto con una daga. Una vez han derrotado al dragón de ultratumba, los personajes podrán quitarle el pergamino, que contiene el siguiente mensaje:

La Reina de los Dragones os observa y yo soy el fuego de sus ojos. Se acerca el fin, es la voluntad de la Reina de los Dragones.

Kansaldi Ojos de Fuego ha escrito este mensaje específicamente a los personajes. No está firmado, pero sus palabras sugieren que los personajes se han convertido en el objeto de la ira de la altamaestre.

LA DESERCIÓN DE BAKARIS

Un mensajero aparece buscando o bien a la mariscal Vendri en la Puerta del Mercader mientras los personajes están allí o bien a los personajes a instancias de Vendri. El mensajero informa de que la Puerta del Guerrero, en la muralla oriental, no está protegida. Vendri urge a los personajes a descubrir qué ha sucedido.

Cuando los personajes llegan a la puerta, lee el siguiente texto:

La Puerta del Guerrero está abierta, aunque la verja levadiza sigue cerrada. No hay ningún vigilante a la vista y, junto a la entrada, el puesto de guardia tiene la puerta entornada.

Al otro lado de la verja levadiza, varios individuos con los uniformes del ejército de los dragones caminan de un lado a otro con impaciencia. Conforme os acercáis a la puerta, la verja levadiza empieza a elevarse.

La verja levadiza se levanta a trompicones. Tras 3 asaltos, tendrá la altura suficiente para que un grupo de seis **oficiales del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) pueda entrar a la ciudad.

Los personajes saben que el mecanismo de la verja levadiza se encuentra en la sala de guardia que está junto a la puerta. Allí ven a lord Bakaris (**noble**), visiblemente alterado y acompañado de seis **caballeros** con la armadura de Kalaman. Uno de los caballeros está girando el cabrestante que levanta la verja levadiza.

Lord Bakaris pretende pasarse al bando del ejército de los dragones y ha convencido a estos caballeros para que lo acompañen. El cobarde del lord está aterrorizado por la invasión y está convencido de que van a matar hasta al último habitante de Kalaman. Tras un momento de conmoción al ver a los personajes, ordena a los cinco caballeros que están libres que los ataquen (mientras evita participar en la refriega).

Verja levadiza. Si no se detiene al caballero que está levantando la verja levadiza en un plazo de 3 asaltos desde que los personajes llegan a la Puerta del Guerrero, los oficiales del ejército de los dragones se unirán al combate y lord Bakaris intentará huir de la ciudad. Si los personajes evitan que la verja levadiza se abra, los invasores huirán.

La derrota de Bakaris. Si su plan fracasa, lord Bakaris entra en pánico. Desesperado, podría intentar escalar por la muralla o hacer cualquier otra imprudencia. Se rinde si recibe algún daño o si sus caballeros son derrotados. Una vez que es derrotado, un personaje que lo registre encontrará el siguiente mensaje de su hijo:

Padre, el ejército de los dragones lo saluda y le propone lo siguiente: huya de la perdición que aguarda a Kalaman. Reúnase con nuestros agentes en la Puerta del Guerrero. Déjeles pasar y le llevarán hasta mí. Aquí me he ganado un lugar y me han prometido parte de las futuras glorias que nos esperan. Si cumple la voluntad de la Reina de los Dragones, también disfrutará de las mieles del éxito.

La carta simplemente tiene la firma "Bakaris". Los personajes se enfrentarán a Bakaris el Joven en la sección "Vuelo de los dragonnels", pero no disponen de más información sobre el traidor de momento.

EL FIN DE LA NOCHE

Una vez resueltos los encuentros de esta sección, los ataques del ejército de los dragones cesan por unas horas. Haz que Darrett u otro PNJ insista a los personajes en que se tomen un descanso antes de continuar con las batallas del día siguiente. Deja a los personajes suficiente tiempo para que hagan un descanso largo antes de comenzar la siguiente sección.

LA BATALLA DE KALAMAN

Tras una breve pausa de los ataques iniciales a Kalaman, el ejército de los dragones rojos desata su ira sobre la ciudad.

Si los personajes se han quedado descansando tras lo acontecido en la sección anterior, un cuerno de alarma suena al completar del descanso. Darrett o un mensajero de la mariscal Vendri les insta a que vayan cuanto antes al puesto de mando que se encuentra sobre la Puerta del Mercader. Una vez los personajes lleguen, lee el siguiente texto:

Ha comenzado el asedio de Kalaman. Miles de soldados del ejército de los dragones (humanos, draconianos y otras criaturas) avanzan hacia la ciudad. Por toda la muralla, los soldados de Kalaman gritan órdenes mientras las balistas disparan sin cesar, aunque sus letales proyectiles apenas consiguen mantener a raya a los dragonnels que sobrevuelan la ciudad en círculos. Por detrás de los jinetes de dragonnels, la ciudadela flotante se acerca como un cumulonimbo, lenta pero implacable.

Llegados a este punto, no hay noticias ni de Clystran ni de los dragonnels que fue a buscar.

COMIENZA LA BATALLA

Esta sección no tiene una cronología determinada ni objetivos concretos más allá de que los personajes participen en la desesperada defensa de Kalaman. Tira en la tabla "Defensa de la muralla" o elige qué encuentros quieres dirigir de ella. Puedes ver sus descripciones a continuación. Cuando quieras que los personajes comiencen su misión de infiltrarse en la ciudadela flotante, continúa con la sección "Dragonnels de refuerzo".

DEFENSA DE LA MURALLA

d4 Encuentro

- 1 Asesinos draconianos
- 2 Ataque a las balistas
- 3 Ataque del dragón de ultratumba
- 4 Jinetes osados

ASESINOS DRACONIANOS

Mientras los personajes se encuentran en el puesto de mando situado en la Puerta del Mercader u otro punto vulnerable, dos **draconianos aurak** (consulta el apéndice B) se teletransportan cerca con el conjuro *puerta dimensional* y atacan a un comandante de Kalamán (utiliza el perfil del **veterano**). Podría ser el mariscal Vendri, el capitán Narnhelm u otro oficial del ejército de Kalamán.

ATAQUE A LAS BALISTAS

Una escuadrilla de draconianos **sivak** sale volando desde la ciudadela flotante hacia Kalamán. Muchos de ellos son derribados, pero cuatro **draconianos sivak** (consulta el apéndice B) aterrizan en la muralla de Kalamán e intentan destruir tres balistas a 9 m de los personajes.

Durante el turno de cada **sivak**, golpea una balista a menos que un personaje vaya a por él antes de dicho turno. Cada balista se destruye cuando los **sivak** la golpean tres veces. Si destrozan todas las balistas, tres **dragonnells** y sus jinetes sobrevuelan la muralla y traspasan las defensas. Esto provoca que se produzca el encuentro "Jinetes osados" inmediatamente después de este.

ATAQUE DEL DRAGÓN DE ULTRATUMBA

Un **dragón de ultratumba menor** (consulta el apéndice B) choca contra los muros de Kalamán al menos a 27 m de los personajes. Cuando los personajes se acercan, el dragón ya ha utilizado su aliento cataclísmico para matar a cuatro soldados de Kalamán, a los que ha convertido en **zombis**.

JINETES OSADOS

Tres **oficiales del ejército de los dragones** montados sobre **dragonnells del ejército de los dragones** (consulta sus perfiles en el apéndice B) consiguen atravesar las murallas de Kalamán. Los jinetes arrojan fuego de alquimista a la ciudad mientras la sobrevuelan en círculos. Los personajes que estén en lo alto de la muralla pueden girar una de las balistas para disparar por encima de la ciudad, pero para ello necesitan utilizar una acción y superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 16. Si las balistas cercanas a los personajes han sido destruidas, encontrarán otra balista en la muralla a 18 m de distancia.

DRAGONNELS DE REFUERZO

Cuando quieras que los personajes se centren en la ciudadela flotante, lee el siguiente texto:

Un batidor se os acerca con un mensaje. Hace unos minutos, un pequeño grupo de **dragonnells** **cobrizos** ha aterrizado en una arboleda al sudoeste de la ciudad. No se parecen a los que usa el ejército de los dragones y solo uno va montado por un jinete.

Con esta descripción, los personajes deberían percatarse de que se trata de Clystran, que ha vuelto con los **dragonnells** a los que había ido a buscar.

SOBRE LAS LÍNEAS ENEMIGAS

Clystran ha encontrado a los **dragonnells** que estaba buscando y los ha convencido para que lo sigan hasta la Arboleda del Halconero, una zona boscosa al sudoeste de la ciudad. Para reunirse con Clystran, los personajes tendrán que llegar hasta él en pleno asedio. Los personajes pueden idear sus propios métodos, pero si le piden su opinión a Darrett o a otros aliados, les dirigirán a la muralla situada en la parte sudoeste de la ciudad donde se encuentra Rookledust.

Allí, los personajes descubrirán que Rookledust y su ayudante, Than (a quien se presentó en el capítulo 3), han conseguido convertir una vieja catapulta en una gnomolanzadera (consulta el apéndice A). La han creado para ayudar a los soldados a llegar al campo de batalla o la ciudad rápidamente, pero de momento ningún comandante la ha incluido en su estrategia. Para Rookledust y Than, es un orgullo que el grupo utilice la gnomolanzadera. Es más, ofrecen a cada personaje un **notestampes** (consulta el apéndice A)... o dos si algún personaje quiere llevar uno de repuesto.

Una vez que los personajes están listos, Rookledust y Than los lanzan con entusiasmo uno a uno desde la muralla, por encima de los soldados del ejército de los dragones que se encuentran bajo ellos. Tras volar unos cien metros de distancia, los personajes aterrizan cerca de la línea de árboles y de la Arboleda del Halconero.

ASALTO A LA ARBOLEDA DEL HALCONERO

La Arboleda del Halconero se muestra en el mapa 7.1. Cuando los personajes se acerquen al lugar, lee el siguiente texto:

Los batidores de Kalamán no han sido los únicos que han visto a Clystran y sus **dragonnells**. La arboleda que tenéis delante está en llamas y del humo sale un chillido bestial.

El **batidor** Clystran se ha refugiado en la arboleda y ha montado un pequeño campamento donde espera a los personajes. Con él se encuentra su propio **dragonnell de los eriales** **cobrizo** (consulta el apéndice B) y otro para cada personaje. Justo antes de la llegada del grupo, cuatro **crías de dragones rojos** han incendiado parte de la arboleda con su aliento mientras perseguían a los **dragonnells**. Los dragones rojos acechan en el humo, preparados para atacar. Lucharán hasta que alguien los hiera con una **lanza de dragón** o sus puntos de golpe se reduzcan a 10 o menos. Clystran y sus **dragonnells** no intervienen en la batalla a menos que los ataquen.

A no ser que los personajes hayan preparado otra estrategia, comienzan este encuentro junto al tocón situado en la esquina al sudeste del mapa.

En la siguiente sección aparecen elementos exclusivos de esta batalla. La batalla acaba cuando se derrota a los dragones rojos.

CARACTERÍSTICAS DEL CAMPO DE BATALLA DE LA ARBOLEDA DEL HALCONERO

El campo de batalla presenta las siguientes características:

Tierra y árboles quemados. Esta zona ha sido devastada por las llamas hace poco. Todavía arde y el humo hace que la zona esté muy oscura. El humo se dispersa transcurridos 5 minutos o si se expone a un viento que se mueva al menos a 15 km por hora.

Zona de combate. La zona de 4,5 m de ancho señalada con la cenefa en el borde del mapa representa los lugares desde los que pueden aparecer enemigos.

SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DE LA ARBOLEDA DEL HALCONERO

Durante esta batalla, tira en la tabla "Sucesos del campo de batalla de la Arboleda del Halconero" en la posición 0 del orden de iniciativa de cada asalto. Plantéate también tirar en la tabla cuando se elimine a un dragón o si un personaje entra en la zona de combate o intenta abandonar el campo de batalla.

SUCESOS DEL CAMPO DE BATALLA DE LA ARBOLEDA DEL HALCONERO

d10 Suceso

- 1-3 Una escuadrilla de dragonnells acribilla el campo de batalla y el viento que levantan al pasar reaviva las llamas del terreno quemado. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 14; sufrirán 21 (6d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.
- 4-6 Un proyectil de balista cae en la arboleda. Tira cualquier dado. Si sale par, el proyectil hace objetivo al personaje de un jugador aleatorio. Si sale impar, el proyectil hace objetivo a un dragón rojo aleatorio. El ataque tiene +6 a impactar e inflige 16 (3d10) de daño perforante si impacta.
- 7-8 Llega un **draconiano siva** (consulta el apéndice B) y aparece junto a la zona de combate, cerca del personaje de un jugador aleatorio. Si ya hay un draconiano siva luchando, no sucede nada.
- 9-10 Uno de los dragones rojos clama lo siguiente con su rugido: "¡Reina de los Dragones, concédenos tus llamas!". Cada uno de los dragones rojos recarga su acción de aliento de fuego.

ENCUENTRO CON CLYSTRAN

Una vez han acabado con los dragones rojos, Clystran saluda a los personajes y les presenta a los **dragonnells de los eriales** (consulta el apéndice B) a los que ha convencido para que le ayuden. Usa los siguientes temas como guía para la conversación con Clystran:

- Clystran está deseando abandonar la arboleda antes de que el ejército de los dragones vuelva al ataque.
- Espera que, con el caos, los dragonnells pasen desapercibidos entre los soldados alados del ejército de los dragones.



MAPA 7.1: ASALTO A LA ARBOLEDA DEL HALCONERO

- Pretende llevar a los personajes hasta los túneles de los cimientos de la ciudadela flotante. Les insiste en que no ataquen durante el vuelo ni llamen la atención de ninguna otra forma.
- Una vez que los personajes aterricen en la ciudadela, será cosa de ellos encontrar la manera de derribarla.
- Clystran no sabe cómo conseguirán escapar los personajes una vez que destruyan la ciudadela flotante, pero promete vigilarlos desde la distancia.

Una vez que Clystran haya respondido a las preguntas que le hagan, los personajes y él pueden montar en sus dragonnells y alzar el vuelo. Los dragonnells son criaturas inteligentes y saben lo que está en juego, así que dejan que sus jinetes dirijan el vuelo siempre y cuando no implique poner en peligro su vida.

RUINA ROJA, LA MEJOR JINETE DE DRAGONNELS DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES, SE LANZA A POR SU OBJETIVO.



VUELO DE LOS DRAGONNELS

Mientras Clystran y los personajes sobrevuelan el campo de batalla, lee el siguiente texto:

En tierra firme, resuena la lucha entre el ejército de los dragones y los defensores de Kalamán. Las murallas de la ciudad aguantan, aunque el humo de los bombardeos de las máquinas de guerra y los dragonnels del enemigo no cesa. Las escuadrillas de enemigos alados vuelan entre la ciudad y, mucho más arriba, la oscura sombra de la ciudadela flotante. Clystran señala hacia la ciudadela y guía a su montura para que siga el camino de un grupo de dragonnels del ejército de los dragones que regresa de un ataque.

Conforme los personajes se aproximen a la ciudadela flotante, deberán superar una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) con CD 14 o una escuadrilla de seis **dragonnels del ejército de los dragones** (consulta el apéndice B) los verá y se acercará. Si los personajes se han disfrazado de soldados del ejército de los dragones, los dragonnels los ignorarán y seguirán volando. Si no, les atacarán. Si los personajes huyen, los dragonnels se dispersan tras una persecución corta, pero otros enemigos se percatan de su presencia (consulta la siguiente sección).

RUINA ROJA

Una vez que los personajes han evitado o luchado contra los dragonnels, Clystran se separa de la ruta de vuelo del ejército de los dragones y lleva a toda prisa a los personajes hasta la base de la ciudadela flotante. Lee el siguiente texto cuando los personajes se aproximen:

Conforme os acercáis a la ciudadela flotante, dos siluetas emergen de entre las nubes oscuras que parecen seguirla. Dos dragonnels de un color rojo intenso surcan los aires y sus jinetes los dirigen hacia vosotros.

Los personajes están a unos 180 m de altura del suelo cuando los detectan. **Ruina Roja**, la experta jinete de dragonnels del ejército de los dragones rojos, y Bakaris el Joven (un **oficial del ejército de los dragones**) van a por ellos. Ambos vuelan sobre **dragonnels del ejército de los dragones** (consulta los tres perfiles en el apéndice B).

Ruina Roja luchará hasta la muerte, pero Bakaris huirá si sus puntos de golpe se reducen a 20 o menos. Si tiran a Bakaris de su montura o acaban con él, cae y se pierde entre el caos.

Clystran y su dragonnel no intervienen en la batalla.

El ego de Bakaris. Durante la batalla, Bakaris se quita el casco y se burla de los personajes. Asegura que Kalamán está condenada y les ofrece encontrarles algún puesto como limpiadores de establos de dragonnels si se rinden.

Caída en combate. Ruina Roja pretende derribar a sus enemigos de sus monturas con su lanza de caballería. Si un jinete cae de un dragonnel, cae en caída libre hasta el final del siguiente asalto. En ese momento, otro jinete que vaya solo en un dragonnel puede bajar en picado junto a la criatura que esté cayendo e intentar rescatarla como acción. Si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 12, el jinete atraparà a la criatura que cae y la subirà a su dragonnel. Una criatura que caiga y no sea rescatada recibe 70 (20d6) de daño contundente al impactar contra el suelo.

ENTRAR A LA CIUDADELA

Una vez que han acabado con Bakaris y Ruina Roja, Clystran insta a los personajes a que lo sigan directamente a la ciudadela. Otros jinetes de dragonnels del ejército de los dragones se han percatado de la batalla y vuelven de Kalaman para ver qué pasa, pero todavía les quedan unos minutos para llegar.

Conforme los personajes se acerquen a la ciudadela flotante, lee el siguiente texto:

La ciudadela flotante se erige sobre una montaña invertida de piedra negra y huesos de dragón expuestos. La base está llena de fisuras que crean túneles hacia lo más profundo de la roca. Clystran lleva a su dragonnel cerca de uno de ellos, una plataforma natural con suficiente espacio para aterrizar. Al fondo, una estrecha cueva se abre paso hasta las profundidades de la ciudadela flotante.

Clystran insta a los personajes a que aterricen rápido, se bajen de los dragonnels y se metan en la cueva antes de que nadie los vea. Se llevará a los dragonnels y creará una distracción. No sabe qué aguarda en la cueva más allá del punto de aterrizaje, pero urge a los personajes a que se muevan rápido y en silencio, ya que la zona que rodea el Bastión de Takhisis, en la superficie, está plagada de soldados del ejército de los dragones. Poco después, Clystran y los dragonnels se marchan.

Antes de que los personajes entren en la cueva, pide que cada uno haga una prueba de Inteligencia. El personaje que obtenga el resultado más alto calcula que, a la velocidad actual de la ciudadela flotante, quedan al menos tres horas para que llegue a las murallas de Kalaman (a partir de entonces, derribarla también destruiría la ciudad). El grupo no puede perder el tiempo en la ciudadela, pero tampoco tiene que precipitarse para intentar derribarla a toda prisa.

El túnel es estrecho y solo pueden pasar por él criaturas de tamaño Mediano o más pequeñas. Lleva hasta la zona S1 de "La ciudadela flotante".

AVANCE DE PERSONAJES

Cuando los personajes llegan a la ciudadela flotante, suben al nivel 11.

LA CIUDADELA FLOTANTE

Cuando la Ciudad de los Nombres Perdidos se vino abajo, lo hizo para todo el mundo excepto para los seguidores de Chemosh, el dios de la muerte en vida. Los siervos de Chemosh prosperaron en las ruinas del Bastión de Takhisis, el templo de Onyari en honor a los ejércitos controlados por los dioses del mal. Bajo el mando del vampiro Alstare Bellis, se hicieron con el control del templo y continuaron su veneración. Cuando lord Soth se adueñó del templo, llevó el fuego cataclísmico hasta sus entrañas y lo imbuyó de poder mágico. Este poder reanima a los dragones de ultratumba y le da a Soth el control del Bastión de Takhisis.

OBJETIVOS EN LA CIUDADELA

Los personajes deben tener claro que hay que impedir que la ciudadela flotante llegue a Kalaman, pero seguramente no sepan cómo hacerlo todavía. Mientras la exploren, los personajes como Leedara (consulta la zona S2) y Caradoc (en la zona S22) podrán desvelarles detalles que les ayuden a trazar un plan acorde con las siguientes posibilidades.

EXPULSAR A SOTH

El plan inicial del grupo probablemente pase por acabar con lord Soth o echarlo de la ciudadela de alguna otra forma. Soth es el comandante absoluto del Bastión de Takhisis y acabar con él lo dejaría inerte. Los personajes deberán recurrir al ingenio, porque no tienen modo alguno de acabar con lord Soth en un enfrentamiento directo.

DESCUBRIR LA MAGIA ÉLFICA PERDIDA

Oculto en las profundidades del templo hay un objeto mágico conocido como el *espejo de los reflejos del pasado* (consulta el apéndice A). Este objeto puede paralizar temporalmente a lord Soth y detener la ciudadela. Varias personas creen que el espejo es crucial para la caída de Soth, pero, por sí mismo, no es más que una solución temporal.

DESTRUIR LA CIUDADELA

Para acabar con la magia que mantiene a flote la ciudadela hay que apagar el fuego cataclísmico del Santuario del Luto, el corazón de la ciudadela, o destruir el *timón de ciudadela flotante* (consulta el apéndice A) sintonizado con ella. Sin embargo, lord Soth nunca dejaría que esto sucediese, por lo que primero habría que neutralizarlo a él.

CARACTERÍSTICAS DE LA CIUDADELA

Los mapas 7.2 y 7.3 representan la ciudadela flotante. A menos que se indique lo contrario, las siguientes características son comunes en la mazmorra:

Iluminación. Excepto en las cámaras naturales y las zonas que así se indica, el interior de la ciudadela flotante presenta una iluminación tenue debido a las llamas intermitentes de las antorchas y candelabros mágicos.

Pasillos. Todos los pasillos tienen techos de 3 m de altura. Las salas tienen techos de 6 m de altura.

LAS ENTRAÑAS DE LA CIUDADELA

La parte más baja de la ciudadela flotante está llena de túneles abandonados. Los personajes descubren una entrada a esta zona a través de una grieta en la base de la ciudadela.

S1: TÚNELES

Cuando Clystran se vaya y los personajes se adentren en los túneles de la cueva, lee lo siguiente:

Los túneles que se adentren en los cimientos de la ciudadela flotante están totalmente a oscuras. De vez en cuando, a través de los pasadizos se oyen temblores mientras la ciudadela avanza por el cielo.

Los túneles miden 3 m de ancho y, de vez en cuando, dan a cámaras más grandes. Las curvas en zigzag, los caminos sin salida y las cuevas hacen que estos pasadizos sean un auténtico laberinto.

Para recorrer los túneles que llevan a la zona S2 sin sufrir ningún percance, los personajes deberán superar una prueba en grupo de Sabiduría (Supervivencia) con CD 16. Si más de la mitad de los personajes no superan la prueba, descubrirán que el camino lleva hasta una cueva de 15 m de ancho, 21 m de largo y 15 m de alto en el que acecha un **dragón de ultratumba menor** (consulta el apéndice B). En cuanto nota la presencia de los personajes, les ataca. Una vez que han acabado con el dragón, los personajes ya no se enfrentarán con más peligros en los túneles. Tarde o temprano descubrirán un agujero de 9 m de altura que lleva hasta la zona S2.



CRIPTAS DEL TEMPLO

El Bastión de Takhisis contaba con innumerables enemigos, muchos de los cuales se encuentran enterrados en las criptas del templo (mostradas en el mapa 7.2). Lord Soth presta poca atención a esta parte de la ciudadela, ya que cuando la investigó por encima no vio nada especialmente interesante. Sin que él lo sepa, varios muertos vivientes campan a sus anchas por aquí.

S2: ENTRADA

Los túneles que serpentean por los cimientos de la ciudadela flotante ascienden a través de un conducto natural que se adentra en esta cueva rocosa. Una abertura en la piedra forma un pasadizo hacia el este, donde se halla una elfa de piel azul que lleva un vestido pálido y sonríe con astucia.

Esta cámara es un recodo en la piedra. El pasadizo hacia el este se bifurca y ambas rutas llevan a la zona S3. Uno de los caminos se adentra en la zona S3 a través de una cripta rota en el muro de esa cámara, mientras que el otro baja 4,5 m y lleva hasta un agujero en el suelo de esa zona.

La elfa que aguarda aquí es Leedara (**fantasma** neutral descrita en el capítulo 3), que presenta el aspecto de una elfa silvanesti viva. Su objetivo es ayudar a los personajes a frustrar los planes de lord Soth y comparte con ellos la siguiente información:

- Lord Soth acecha en las ruinas que hay sobre sus cabezas. Utiliza el fuego cataclísmico de las catacumbas de Kalamán para controlar la ciudadela flotante y reanimar los esqueletos de dragones enterrados en los cimientos de la isla.
- Si los personajes consiguen apagar el fuego cataclísmico, acabarán con los dragones muertos vivientes y la ciudadela caerá.
- Leedara no sabe muy bien cómo apagar el fuego. Los dioses crearon esas llamas, por lo que supone que el poder de los dioses quizá logre extinguirlas.
- Lord Soth es un enemigo sin parangón. Los personajes no serán capaces de vencerle en batalla.
- Oculta en algún lugar de las cámaras hay una reliquia élfica, el *espejo de los reflejos del pasado* (consulta el apéndice A). Los que se miran en el espejo ven destellos de su pasado.
- Leedara cree el espejo podría distraer a Soth y así los personajes tendrían una oportunidad para extinguir el fuego cataclísmico.

Además, Leedara conoce el pasado de lord Soth y comparte toda la información de "La maldición de lord Soth" descrita en el capítulo 4.

Es probable que los personajes tengan muchas preguntas sobre la propia Leedara: qué hace aquí, por qué sabe tanto sobre Soth, etc. Si se le pregunta, Leedara revela su verdadero aspecto de fantasma. Explica que, en vida, fue una de las ayudantes de la sacerdotisa élfica

SUBNIVELES DE LA CIUDADELA FLOTANTE



APOSENTO DE LOS SACERDOTES

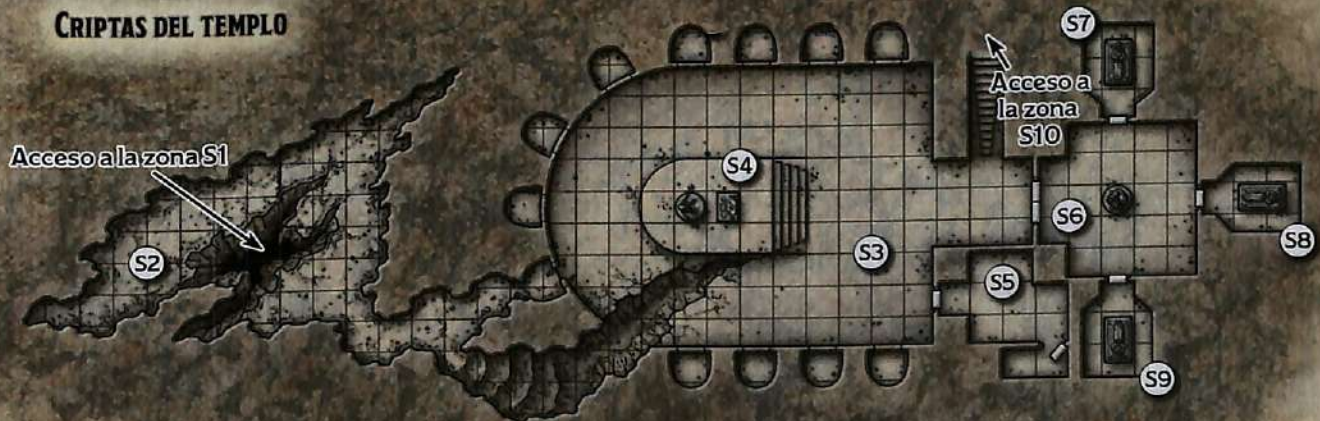
1 casilla = 1,5 metros

VISTA LATERAL DE LA CIUDADELA FLOTANTE



1 casilla = 15 metros

CRIPTAS DEL TEMPLO



1 casilla = 1,5 metros

Isolde y estuvo entre quienes desviaron a Soth de su misión para evitar el Cataclismo. Por lo que hizo, está condenada a vivir como un fantasma, pero también es una maldición para Soth y se esfuerza en impedir que logre sus objetivos. No puede enfrentarse sola a Soth y quiere ayudar a los personajes. Tras contarles lo que sabe y responder a las preguntas de los personajes sobre lord Soth, se desvanece.

Durante su charla con Leedara, si los personajes la atacan o no la creen, la elfa se desvanecerá y volverá a aparecer más adelante para compartir con ellos algún dato que resulte de ayuda.

S3: CÁMARA SEPULCRAL

Distribuidos por el perímetro de esta cámara hay numerosos nichos de piedra tapiados con ladrillo. Varios de ellos tienen placas conmemorativas. En el centro de la sala destaca una tarima de piedra con una siniestra estatua. En la parte oriental hay una puerta doble, otra más pequeña y un hueco de una escalera.

En la pared de esta cámara hay una grieta por la que se puede acceder desde la zona S2. Las paredes están cubiertas por once criptas cerradas. Otra está abierta porque la han roto y lleva a la zona S2. En la cripta rota hay una placa que dice: "Acont, Príncipe de los Minotauros".

Dos **caballeros esqueléticos** (consulta el apéndice B) y un **minotauro esqueleto** montan guardia en esta sala y atacan en cuanto ven a algún intruso.

Sellos de ladrillo. Cada cripta con un integrante dentro está tapiada con ladrillo. Los sellos de ladrillo son objetos Grandes con una CA de 15, 30 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Criptas. Las criptas contienen los restos de gente cuya alma fue entregada a Chemosh, dios de la muerte en vida. La identidad de cada ocupante se indica en una sencilla placa. Utiliza las tablas "Placas de las criptas" y "Contenido de las criptas" para determinar qué dice cada placa y qué contiene cada cripta. Si obtienes el mismo nombre para una placa más de una vez, faltará esa placa.

PLACAS DE LAS CRIPTAS

d10 Placa

- 1-2 La placa es ilegible porque está llena de arañazos.
- 3-4 No hay placa.
- 5 Minara de la Túnica Escarlata.
- 6 Nessa Coalcracker, experta en ingeniería.
- 7 Cecil Crownguard, Caballero del Rugido del Dragón.
- 8 Asa el Traidor.
- 9 Lorry Wanwillow.
- 10 Ohzren el Inmortal.

CONTENIDO DE LAS CRIPTAS

d10 Contenido

- 1-3 Esqueleto humanoide cubierto de polvo.
- 4 Urna con cenizas tirada.
- 5 Un **tumulario** que no para de gritar.
- 6 El esqueleto de una bestia que no se puede identificar.
- 7 Un **pudín negro**.
- 8 Una piedra con un boquete y un esqueleto humanoide con las falanges erosionadas.
- 9 El cadáver de un humanoide perfectamente conservado.
- 10 Un esqueleto humanoide con una *armadura de cuero* +2. Si este resultado sale por segunda vez, la cripta estará vacía.

S4: SANTUARIO DE CHEMOSH

En el centro de la cripta hay una tarima con la estatua de una figura que lleva una túnica y cuyo rostro es una adusta calavera. Ante la estatua hay un par de esqueletos arrodillados que sujetan un altar de piedra negra pulida.

El santuario se encuentra bajo el efecto del conjuro *consagrar* y, además, las criaturas que no sean muertos vivientes e intenten subir a la tarima sufrirán el efecto de terror del conjuro (CD de salvación 16).

Bendición de Chemosh. El primer personaje que supere la tirada de salvación contra el conjuro *consagrar* y se acerque a la calavera del santuario escuchará la voz de Chemosh en su cabeza:

"Creo que mereces servirme. Únete a mí y te abriré el río de las Almas".

Si el personaje rechaza la oferta, el altar emana un humo que forma una enorme figura. El ente hostil usa el perfil del **gólem de arcilla**, pero es un muerto viviente en lugar de un autómatas. Si el personaje la acepta, aprenderá de inmediato cómo utilizar el altar para hablar con los muertos y no necesitará ningún símbolo sagrado para ello.

Altar de Chemosh. Un conjuro *detectar magia* revela un aura de nigromancia alrededor del altar. El altar sirve para comunicarse con los muertos. Si se coloca en él la calavera de un cadáver, una criatura que lleve o sujete un símbolo sagrado de Chemosh podrá hacerle cinco preguntas como si utilizase el conjuro *hablar con los muertos*. Solo puede consultarse una vez de esta forma a cada calavera.

Si los personajes interrogan a una calavera de la zona S3, solo podrá responder a preguntas generales sobre la disposición del templo. Si le preguntan por la ubicación de la cámara del tesoro, una de las calaveras responde: "Encontrarás el tesoro cuando Takhisis dirija su ira hacia el sur".

Si se pregunta a las calaveras de las zonas S8 y S9, contarán lo que aparece detallado en esas secciones.

S5: SACRISTÍA

La única decoración de esta sala sin muebles son seis túnicas harapientas que cuelgan de unos ganchos de las paredes. Una parte de la pared se ha abierto y revela otra sala que otrora estaba oculta por una puerta secreta.

La pequeña sala está llena de piezas de cerámica tiradas por todas partes, una cómoda rota con los cajones vacíos y una pila de ropa mugrienta. Si se supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 12, se deduce que la sala ha sido saqueada: la cómoda y la cerámica se han manipulado a lo bruto y la ropa se ha revuelto.

Tesoro. Si un personaje busca entre el montón de ropa encontrará un *agujero portátil* oculto entre las prendas, doblado con forma de pequeño triángulo dentro del bolsillo de una camisa para una criatura de tamaño Pequeño.

S6: CATACUMBAS ÉLFICAS

Unas estatuas adornan las paredes norte, sur y este. La del norte es de un elfo recostado en un banco. La del sur, de una elfa en la misma postura, pero han apartado la estatua y se ve una puerta abierta tras ella. En la estatua del este, de un elfo noble sentado en una silla lujosa.

Las estatuas de tamaño Grande señalan las entradas de las tumbas de tres elfos: el embajador silvanesti Cithcillion y sus compañeros Madar y Tenadria. Los tres murieron prisioneros en el Bastión de Takhisis y fueron enterrados aquí, de forma que es posible hablar con sus espíritus si se utilizan espejos mágicos en sus tumbas.

Han apartado la estatua del sur, por lo que se ve la entrada a una tumba tras ella. Las otras estatuas presentan unas entradas similares y se pueden empujar superando una prueba de Fuerza con CD 20.

S7: TUMBA DE MADAR

Se puede acceder a esta tumba si se empuja la estatua y se supera una prueba de Fuerza con CD 20.

En mitad de la cámara hay una gran losa de mármol gris. Justo encima de ella, en el techo hay un hueco de poca profundidad y dimensiones parecidas. Alrededor de la losa hay restos de un esqueleto mezclados con esquirlas de cristal.

Si se examina el suelo, se ve que las esquirlas de cristal pertenecían a un espejo. Los huesos son de Madar, uno de los compañeros de Cithcillion. Cuando la Ciudad de los Nombres Perdidos cayó de los cielos, los huesos de Madar se cayeron de la losa de mármol. Ahora, los



CITHCILLION

huesos están desparramados y hechos añicos, sin posibilidad de arreglo.

S8: TUMBA DE CITHCILLION

Se puede acceder a esta tumba si se empuja la estatua y se supera una prueba de Fuerza con CD 20.

En mitad de la cámara hay una gran losa de mármol gris. A su alrededor hay esparcidos los restos del esqueleto de un elfo. En un agujero del techo, sobre la losa, hay un espejo del mismo tamaño que esta.

Un conjuro *detectar magia* revela que el espejo del techo irradia un aura de nigromancia. Si los personajes devuelven los huesos de Cithcillion a la losa, el espejo reflejará el aspecto que tenía en vida. El reflejo de su imagen abre los ojos y habla:

"Soy Cithcillion de Silvanost. Vine aquí con mis queridos amigos, Madar y Tenadria. ¿Sabéis qué ha sido de ellos?"

Cithcillion sabe que ha muerto, pero ignora qué ha sucedido con sus compañeros. Los personajes pueden darse cuenta de que las otras tumbas (zonas S7 y S9) pertenecen a Madar y Tenadria.

El dilema de Cithcillion. Si los personajes le cuentan a Cithcillion que Madar y Tenadria también han muerto, su tristeza es evidente y les pide a los personajes que traigan los restos de sus amigos a su tumba para reencontrarse en la muerte. No hablará ni responderá hasta que los personajes cumplan la petición.

Cuando los personajes llevan los restos de Madar y Tenadria a su tumba, Cithcillion ya está dispuesto a contarles lo que sabe a los personajes y responde con sinceridad. No sabe nada sobre las mazmorras en las que está enterrado, el Cataclismo, el estado de la Ciudad de los Nombres Perdidos o cuánto tiempo ha pasado. Cuenta lo siguiente a los personajes:

- Cithcillion era un elfo de Silvanesti que, como muchos otros habitantes de Krynn, estaba preocupado por la actitud cada vez más arrogante del príncipe de los sacerdotes.
- Cuando empezaron a correr rumores de que el príncipe de los sacerdotes estaba profanando un cementerio de dragones, enviaron a Cithcillion como embajador de Silvanesti a Onyari con sus amigos Madar y Tenadria. Esperaban convencer al príncipe de los sacerdotes para que devolviera los huesos a su lugar de descanso.
- Trajeron consigo un regalo, el *espejo de los reflejos del pasado* (consulta el apéndice A). El espejo era una reliquia élfica que se utilizaba para ayudar a los más ancianos a recordar tiempos mejores. La intención era que el príncipe de los sacerdotes reflexionara sobre una forma más sencilla de expresar su fe y, con suerte, eso lo desalentase de ofender a los dioses.
- La visita diplomática terminó cuando encarcelaron a Cithcillion y sus amigos en el templo, donde murieron.
- Cithcillion no sabe lo que fue del espejo, pero probablemente siga en algún lugar del templo.

Si los personajes utilizan el conjuro *hablar con los muertos* con la calavera de Cithcillion en vez de usar el espejo, responderá con sinceridad sobre la información anterior.

S9: TUMBA DE TENADRIA

La entrada a esta tumba está abierta y da a la zona S6, ya que habían movido la estatua antes de la llegada de los personajes.

En mitad de la cámara hay una gran losa de mármol gris y sobre ella yace un esqueleto humanoide. Justo encima de ella, en el techo hay un hueco de poca profundidad y dimensiones parecidas. Tanto la losa como el suelo están llenos de esquirlas de cristal.

Si se examina el suelo, se ve que las esquirlas de cristal pertenecían a un espejo hecho añicos. El esqueleto de la losa es de Tenadria, una diplomática élfica y una de las compañeras de Cithcillion. Tenadria responde sin mostrar mucha colaboración al conjuro *hablar con los muertos*.

Alstare Bellis. El vampiro neutral malvado y antiguo sumo sacerdote de Chemosh, Alstare Bellis, se esconde justo encima de la entrada a la tumba transformado en murciélago. Si un personaje supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 18, se dará cuenta de la presencia del murciélago. Si no ven a Alstare, esperará a que los personajes entren en la tumba y caerá justo detrás de ellos para cambiar a su forma humanoide y bloquear la salida.

Alstare no ataca inmediatamente a los personajes, sino que les empieza a hacer preguntas. Si queda claro que son enemigos del ejército de los dragones rojos, les ofrece un trato. A cambio de que los personajes acaben con los draconianos de la planta de arriba (sobre todo con su líder de escamas doradas, Drayan, en la zona S12), Alstare recompensará al grupo con "tesoros inconmensurables". Cuando los personajes vuelvan con pruebas de haberlo hecho, Alstare les dice cómo acceder a la cámara del tesoro (zona S13) usando la estatua de la zona S12.

Si los personajes aceptan ayudar a Alstare, este les cuenta de inmediato cómo funciona el altar de la zona S4.

Si se le rechaza o ataca, Alstare huye para luego hostigar a los personajes con tácticas de ataque relámpago con el objetivo de convertirlos en sus engendros vampíricos. Esta tumba es el lugar de descanso de Alstare.

El amuleto de Alstare. Alstare lleva un medallón en el cuello con la forma de la calavera de una cabra, que se ofrece a prestar a un personaje que quiera usar el altar de Chemosh. Un clérigo de Chemosh o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 14 reconocerá que se trata de un símbolo sagrado de Chemosh, dios de la muerte en vida.

APOSENTOS DE LOS SACERDOTES

Los aposentos de los sacerdotes (mostrados en el mapa 7.2) es donde vivían la mayoría de los religiosos del templo. Los oficiantes y siervos del Bastión de Takhisis acudían aquí a rezar, separados del resto de espacios comunes de arriba. Ahora, los draconianos trabajan frenéticamente para descubrir sus secretos mientras lord Soth vigila a través de sus siervos muertos vivientes.

S10: PASILLOS

Los pasillos de esta planta están custodiados por dos **caballeros esqueléticos** (consulta el apéndice B). Los caballeros vigilan la puerta del santuario (zona S12) y se percatarán de la presencia de cualquiera que utilice las escaleras del sudeste que llevan a la zona S3.

S11: ESCOMBROS Y RUINAS

La mitad sur de la sala está cubierta de escombros, donde tanto la pared como el techo se han derrumbado. Si un personaje examina la sala y supera una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 12, observará las huellas de unas botas de un humanoide Pequeño que vienen de la zona norte y van al sur. A mitad de camino, las

S12: SANTUARIO

huellas de humanoide desaparecen y comienzan las de una rata que llevan directamente hasta los escombros.

Exploración. Aunque la zona derrumbada que se encuentra al sur de la sala prácticamente está llena de escombros, una criatura de tamaño Mediano o más pequeño puede apretarse para pasar por los angostos pasadizos y llegar a la guarida de Lorry.

La guarida de Lorry. Una vez pasados los escombros, hay una cámara en ruinas iluminada por unas velas negras que rodean un ataúd de piedra abierto. En él yace el cuerpo de una kender que tiene las manos colocadas sobre el corazón y cuyo rostro transmite tranquilidad.

En el ataúd descansa Lorry Wanwillow (**vampira** kender caótica malvada; su atributo Cambiaformas le permite convertirse en rata en vez de en murciélago). Las huellas tanto de humanoide como de rata de la sala norte eran suyas. Parece estar muerta y finge estarlo hasta que los personajes se acercan, momento en el que se levanta para intentar asustarlos. Tras reírse de su propia ocurrencia, se dirige a los personajes:

“¿Y vosotros quiénes sois? Ni hobgoblins ni draconianos. Tampoco fantasmas ni gules. ¡Ya lo sé, sois intrusos! ¡Qué pasada!”.

En los últimos días, Lorry ha adoptado su forma de rata para vigilar a los nuevos habitantes de la ciudadela. Está encantada de hablar con los personajes porque se moría de aburrimiento.

Lorry habla largo y tendido y, finalmente, ofrece la siguiente información, la cual solo resulta útil en parte:

- Lorry llegó a la Ciudad de los Nombres Perdidos en busca de un tesoro hará unos doscientos años. Alstare Bellis la atrapó y la convirtió en vampira. Cuando pasaron cincuenta años, la emparedó en la cámara, pero no tiene ni idea del motivo (es porque no se calla ni muerta).
- Hace poco, Lorry escapó de su encierro cuando los ladrillos que tapiaban su cripta se derrumbaron por las vibraciones del templo al elevarse.
- Alstare es tonto perdido, pero conoce el templo como la palma de su mano. Teme al caballero de la rosa negra.
- Hay un fantasma llamado Caradoc vagando por la zona, y parece estar tramando algo. Lorry está pensando en acabar con él y ocupar su puesto.
- La mayoría de los tipos dracónicos hacen vida en la superficie, pero algunos de los más importantes pasan tiempo en el santuario (zona S12).

Tesoro. La mochila de Lorry está hecha un gurrño en la esquina de la sala. Entre sus pertenencias hay un *anillo de almacenamiento de conjuros* con un conjuro de *apariciencia* (CD de salvación 16) almacenado, una *poción de forma gaseosa* y un muñeco de ventrílocuo con el nacimiento del pelo en pico de viuda y una capa de raso rojo. Si los personajes intentan hacerse con estos objetos sin su permiso, Lorry se vuelve hostil.

Las paredes de este ruinoso santuario están cubiertas por unos frescos destrozados. En el extremo oeste destaca una estatua de 6 m de altura de la Reina de los Dragones, con más estatuas pequeñas tras ella.

El techo abovedado de esta cámara tiene 15 m de altura. Las paredes están salpicadas por columnas de obsidiana, aunque parte de la pared sur ha caído y ha tirado dos columnas. En el centro de la estancia hay una estatua de Takhisis con sus cinco cabezas. Tras ella, estatuas de los dioses malvados Chemosh, Hiddukel, Morgion, Nuitari, Sargonnas y Zeboim (que se describen con más detalle en la introducción) forman una media luna. Un personaje que sea clérigo de una de las deidades representadas o que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12 reconocerá la estatua de la deidad.

Criaturas. La **draconiana aurak** Drayan dirige el trabajo de seis **draconianos bozak** (consulta los perfiles en el apéndice B) en esta sala. Los bozaks están ocupados desmantelando las estatuas de los dioses tras la efigie de Takhisis. Si comienza una trifulca y los draconianos van perdiendo, Drayan utiliza el conjuro *puerta dimensional* para huir a la zona S18, donde se prepara para tender una emboscada a los personajes.

LORRY WANWILLOW



Estatua. Si los personajes examinan la estatua de Takhisis, notan unos surcos a lo largo de toda la base y una placa en la que pone: "Rendidos a su voluntad". Si un personaje revisa los surcos y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 14, se percatará de que sirven para girar la estatua.

Aunque se ha diseñado para moverse, sigue siendo muy pesada. Es posible rotar la estatua si un personaje supera una prueba de Fuerza con CD 22, o también si colaboran criaturas con una Fuerza combinada de 40 o superior.

Si se gira la estatua para que mire al norte, se abre la puerta secreta que lleva a la zona S14. Si se gira la estatua para que mire al sur, se abre la puerta secreta que lleva a la zona S13. Si se gira para mirar en cualquier otra dirección, las cabezas de la estatua cobran vida y exhalan llamas. Todas las criaturas que se encuentren en la cámara deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 16; sufrirán 35 (10d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una vez que la estatua ha exhalado las llamas, vuelve a girarse para mirar hacia el este.

Puertas secretas. Las paredes del norte y del sur albergan puertas secretas. Un personaje podrá encontrar una de ellas si inspecciona esos lugares y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 16, pero no hay forma clara de abrir ninguna de las puertas hasta que se mueva la estatua.

S13: CÁMARA DEL TESORO

El suelo de esta cámara medio derrumbada está lleno de monedas y otros objetos de valor. Entre ellos hay un espejo de tamaño considerable con una hoja de cristal negro en perfecto estado.

Esta es la cámara del tesoro del templo. Aquí se guardan las ofrendas y los bienes arrebatados a los enemigos.

Tesoro. Aunque parte de la sala se ha derrumbado, los personajes podrán conseguir monedas por un valor de 5200 po y valiosas obras de arte, así como una *poción de forma gaseosa*, dos *poções de curación* (superior), un *espadón +1* y el *espejo de los reflejos del pasado* (consulta el apéndice A).

S14: ALTAR PRIMORDIAL

Dentro de una cueva de piedra oscura hay un altar resplandeciente de obsidiana negra que ha sido pulida hasta conseguir el mismo brillo que un espejo. En los sitios en los que refleja la luz, distintos colores llenan el altar: azul, verde, blanco y rojo.

En esta cámara hay un altar primordial en honor a Takhisis, un punto débil en el tejido de los planos por el que la voluntad de la Reina de los Dragones penetra en Krynn. La cámara es una tierra profanada que otorga ventaja a los muertos vivientes, infernales y adoradores de Takhisis en las tiradas de ataque.

Altar. El primer personaje que toque el altar primordial quedará aturdido hasta el principio de su siguiente turno. Durante ese tiempo, verá en su mente horribles visiones de las cabezas dracónicas de Takhisis rugiendo triunfales, a los ejércitos de los dragones marchando por todo Ansalon y un templo oscuro que irrumpe del suelo agrietado. El personaje obtiene el sortilegio *Voluntad de la Reina de los Dragones* (un tipo de don sobrenatural que se explica en la *Guía del Dungeon Master*; consulta más adelante).

Criaturas. En cuanto una criatura toca el altar, tres **apariciones** se manifiestan y atacan.

VOLUNTAD DE LA REINA DE LOS DRAGONES *Don sobrenatural (sortilegio)*

Has visto un atisbo de la ambición de la Reina de los Dragones. Atormenta tus sueños pero refuerza tu voluntad para enfrentarte a ella. Este sortilegio te otorga un bonificador de +4 a las tiradas de salvación de Sabiduría. Cuando se ha utilizado tres veces, el sortilegio se desvanece.

Mientras tengas el sortilegio, sufrirás unos sueños inquietantes pero inofensivos de voraces dragones. Además, obtendrás de forma permanente la capacidad de hablar dracónico si no lo hacías antes.

S15: GUARNICIÓN DRACONIANA

Esta sala está llena de literas y repisas para dejar el equipo. Algunas de las mesas tienen aún restos de comida.

En esta habitación hay cuatro **draconianos bozak** y tres **draconianos kapak** (consulta sus perfiles en el apéndice B).

S16: ESTUDIO

En este estudio hay un escritorio viejo. Le falta una de las patas y lo han calzado con un montón de escombros. La sala tiene puertas que llevan al oeste, el norte y el este.

El cajón superior del escritorio contiene informes del ejército de los dragones sobre las tropas y los suministros que hay en la superficie de la isla flotante, así como un *pergamino de conjuro de ojo arcano*.

S17: BIBLIOTECA

En las paredes de esta biblioteca hay antiguas estanterías que se han derrumbado. El suelo polvoriento está lleno de libros antiguos con las tapas en un estado lamentable y las páginas desparramadas.

Los libros están podridos y no tienen ningún valor, pero si un personaje pasa cinco minutos registrando la biblioteca, descubrirá un *pergamino de conjuro de polimorfar*.

BASTIÓN DE TAKHISIS

PLANTA BAJA



2.º PISO



1.º PISO



MAPA 7.3: BASTIÓN DE TAKHISIS

S18: SALA DE GUERRA DRACONIANA

En esta cámara hay una gran mesa cubierta por un mapa poco preciso de Foscaterra, además de varios documentos y trozos de papel.

Seis **draconianos sivak** (consulta el apéndice B) están aquí revisando el plan de combate para asaltar Kalaman. Frente a ellos, en la mesa, hay unos bocetos de los líderes de Kalaman, entre quienes se encuentran la mariscal Vendri, Darrett y los propios personajes. Uno de los sivaks tiene la llave de las celdas de la zona S19.

Si los personajes se han encontrado con Drayan en la zona S12 y consiguió escapar, estará aquí cuando lleguen los personajes. En ese caso, solo habrá cuatro draconianos sivak con ella.

S19: CELDAS

En estas celdas de piedra vista solían alojarse los sacerdotes del templo. Actualmente, están vacías.

S20: ALMACÉN

Esta sala está llena de escombros, cerámica, un par de gárgolas de piedra rotas, un cuadro de un atardecer sobre una ciudad y un busto de bronce de un hombre con aspecto solemne que lleva un sombrero sobrecargado de plumas.

Los sirvientes de lord Soth usan esta sala para acumular trastos. La mayoría no son valiosos, pero el busto es de origen istariano y para un coleccionista alcanzaría un valor de 1000 po. A los personajes puede sonarles haber visto sombreros parecidos a los que lleva el hombre en la Ciudad de los Nombres Perdidos.

BASTIÓN DE TAKHISIS

En gran parte, la magia de la Ciudad de los Nombres Perdidos se debe a que se construyó sobre unos cimientos llenos de huesos de dragones robados. El Bastión de Takhisís (mostrado en el mapa 7.3) lleva ahora el legado de esa magia gracias al poder de la llama que arde en el Santuario del Luto, en las entrañas del templo.

S21: PASILLO EN RUINAS

Cuando los personajes entren en esta zona, lee o parafrasea lo siguiente:

Desde lo alto de las escaleras, un pasillo destrozado lleva hasta el sur. Los muros antiguos situados al oeste y al este son de piedra y están en muy mal estado. Una parpadeante luz violeta brilla a través de las grietas del muro oriental.

En la parte sur del pasillo hay otra escalera que sube hacia una torre en la esquina de las ruinas. Allí veis a una soldado que viste la armadura de Kalamán, pero no la reconocéis. Ella advierte vuestra presencia y os dirige una mirada de leve sorpresa. “Vaya, vosotros”, dice. “Podrías ayudarme. Venid”. Después, se da la vuelta y sube por las escaleras.

Este pasillo conecta las escaleras que llevan a las zonas S19 y S22.

Muro derrumbado. El muro oriental está medio en ruinas y lleno de grietas. Las criaturas que miren por las grietas podrán ver el Santuario del Luto (zona S23). Hay una parte del muro con 3 m de lado que es un objeto Grande con una CA de 17, 60 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Si se destruye, el muro se viene abajo y permite acceder a la zona S23, pero alertando a la criatura que hay allí de la presencia de los personajes.

Soldado. La soldado es una **veterana** que lleva la armadura del ejército de Kalamán, pero está poseída por **Caradoc** (descrito en el capítulo 4; su perfil está en el apéndice B). Cuando se percata de la presencia de los personajes, se retira por las escaleras hacia la zona S22.

S22: SANTUARIO DE NUITARI

Es evidente que esta sala, ahora en ruinas, antes era un santuario. Sus paredes están cubiertas de grabados de figuras vestidas con túnicas bajo una gran luna negra. Las paredes tienen numerosos huecos a una distancia simétrica, ocupados por velas negras encendidas y cera derretida. Unas puertas sencillas conducen al norte y al este.

Un clérigo de Nuitari o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12 reconocerá que la luna de los grabados de la pared representa al dios Nuitari.

Caradoc. La soldado que los personajes vieron en la zona S21 se encuentra aquí. En realidad es **Caradoc** (consulta el apéndice B), que ha poseído el cuerpo de una **veterana** que lleva la armadura de Kalamán. Caradoc está deseando hablar con los personajes e involucrarlos en su plan de traicionar a lord Soth y quedarse él con la ciudadela flotante. No intenta ocultar su identidad pese al nuevo cuerpo que ha poseído. Usa los siguientes puntos como guía para la conversación:

- Caradoc cree que la alianza de Soth con el ejército de los dragones es un sinsentido y que lo distrae de sus planes de venganza contra los Caballeros de Solamnia.
- Caradoc quiere hacerse con el control de la ciudadela flotante. Promete dejar Kalamán en paz si los personajes le ayudan.

- Soth se encuentra en lo alto de las ruinas (zona S25), desde donde controla la ciudadela flotante con un trono vinculado al fuego cataclísmico que mantiene la ciudadela en el aire.
- El poder de Soth es legendario. Caradoc insta a los personajes a buscar un modo de distraerlo o frustrar sus planes sin hacerle frente.
- Wersten Kern, la abanderada de Soth, protege el brasero que contiene el fuego cataclísmico. Le guarda lealtad a Soth y también habrá que deshacerse de ella.

Los planes de Caradoc están destinados al fracaso, ya que el *timón de ciudadela flotante* de la zona S25 solo puede utilizarlo un lanzador de conjuros. (Más tarde, cuando Caradoc se da cuenta de que no puede sintonizarse con él, entra en cólera y ataca a los personajes). Si los personajes no se alían con Caradoc, los echa y luego intenta tenderles una emboscada cuando sean vulnerables (probablemente, en la zona S25).

Independientemente de la forma en la que Caradoc interactúe con los personajes, utiliza sus advertencias para reforzar el peligro que supone enfrentarse a lord Soth.

Soldado cautiva. Si los puntos de golpe de la soldado a la que Caradoc está poseyendo se reducen a 0, permítele hacer tiradas de salvación contra muerte, ya que los personajes tal vez quieran curarla. Su nombre es Amelia Ghallen (**veterana humana neutral buena**). Recuerda que la capturaron cuando luchaba contra el ejército de los dragones rojos y se la llevaron junto con otros prisioneros a un terrorífico castillo que estaba en las montañas. Ayuda a los personajes a derrotar a Caradoc si el espíritu está presente, pero lo que más desea es volver a Kalamán.

S23: SANTUARIO DEL LUTO

El interior de este majestuoso templo ha sido ahuecado por completo; el techo y los muros interiores no son más que escombros y es todo una gran sala. Junto a la pared norte de las ruinas se alza una amenazadora estatua de la Reina de los Dragones, con sus cinco cabezas dracónicas rugiendo. Por encima de la estatua, la piedra deteriorada revela una cámara oscura en el muro, situada a doce metros de altura.

En el centro del antiguo templo hay un brasero gigante de unos tres metros de alto y nueve de diámetro, en el que se agitan llamas violetas. Un rudimentario armazón de hierro envuelve el brasero y unas escaleras desiguales suben hasta una plataforma que rodea el borde del mismo. Alrededor del armazón levitan cuatro soportes que lo mantienen en alto, coronados por unas abrasadoras llamas violetas. Sobre el armazón hay una figura que viste una armadura ennegrecida y empuña una pica con una tela harapienta.

Este es el núcleo de la ciudadela flotante. La magia del fuego cataclísmico que se encuentra aquí la mantiene a flote, además de ser la fragua de la que emergen los dragones de ultratumba. Las puertas que hay al sur de la sala llevan a la superficie de la isla flotante, pero están cerradas y no se pueden abrir.



WERSTEN KERN SIRVE CON LEALTAD A LORD SOTH Y VIGILA EL SANTUARIO DEL LUTO.

Wersten Kern. La figura en lo alto del armazón es **Wersten Kern** (consulta el apéndice B), una muerta viviente que antaño fue una Caballero de Solamnia y ahora es la abanderada de lord Soth. Cuando detecta la presencia de un personaje, le hace un saludo militar y le exige que se rinda y se una a la causa de su amo, lord Soth, o se enfrente a ella en un duelo honorable. Independientemente de la respuesta, comienza a combatir usando la acción de letanía aterradora. Kern lucha hasta la muerte y prioriza atacar a los enemigos que pretendan dañar el brasero o la base.

Lord Soth. Si los personajes no han paralizado a **lord Soth** (consulta el apéndice B) con el *espejo de los reflejos del pasado* en la zona S25, llegará 3 asaltos después de empezar la batalla con Kern y atacará a los personajes de inmediato. Consulta la zona S25 para obtener más detalles.

Brasero. El fuego cataclísmico llena el brasero gigante de la sala. Una criatura que caiga en él recibirá 70 (20d6) de daño necrótico. Es posible extinguir las llamas del brasero si se introduce en ellas una reliquia sagrada de un dios bueno, como una *lanza de dragón*. Si los jugadores no llegan a esta conclusión por sí mismos, haz que los personajes realicen una prueba de Inteligencia (Religión) o Sabiduría (Perspicacia) con CD 14. Si alguno la supera, recordará que Leedara dijo que el poder de los dioses podría apagar las llamas y se acordará de que la *lanza de dragón* alberga el poder de Paladine. Al extinguir las llamas se destruye el brasero, como se detalla más adelante.

Armazón. El armazón que rodea el brasero se eleva 3 m sobre el suelo. Las escaleras de las partes oeste y este suben hasta lo alto. Cuatro soportes flotantes con hendiduras que albergan el fuego cataclísmico sostienen el armazón y el brasero. Los soportes son objetos Grandes con una CA de 18, 40 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Si se destruyen los cuatro soportes, tanto el armazón como el brasero se derrumban como se detalla a continuación.

Destruir el brasero. Si se extingue el fuego cataclísmico del brasero o se destruyen los soportes del armazón, el brasero se viene abajo y la llama mágica se apaga con él. Pasa a la sección “La destrucción de la ciudadela”.

S24: SANTUARIO DE SARGONNAS

En el muro oeste del santuario hay un bajorrelieve de un minotauro descomunal. El suelo y las paredes están llenos de marcas de quemaduras. Las puertas conducen al norte y al oeste.

Dos **caballeros esqueléticos** (consulta el apéndice B) montan guardia en esta sala.

Un clérigo de Sargonnas o un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 12 reconocerá que las imágenes de la pared representan al dios Sargonnas.



LORD SOTH OBSERVA SUS
TRAICIONES DE ANAÑO
EN EL ESPEJO DE LOS
REFLEJOS DEL PASADO.

S25: SALÓN DEL TRONO DE LORD SOTH

Lee o parafrasea el siguiente texto cuando los personajes entren en esta sala:

Partes de los muros de esta cámara se han derrumbado, revelando tanto el interior del templo como las nubes oscuras que rodean la isla flotante. Esta sala alberga un rudimentario trono de mármol roto, desde el que se contemplan las llamas violetas del corazón del templo, situado por debajo. En la piedra laten venas de luz violeta con el mismo tono que las llamas del templo. Una figura inmóvil ocupa el trono. Lleva una armadura chamuscada y bajo su yelmo cerrado con forma de corona asoman unos brillantes ojos rojos. En la coraza ennegrecida destaca un emblema de una rosa negra.

El trono es el *timón de ciudadela flotante* (consulta el apéndice A) que controla el movimiento de la isla. Extrae su poder del brasero situado en la zona S23. Si se destruye el brasero, el timón deja de funcionar.

El suelo de la zona S23 está 12 m por debajo de la cornisa en la que se encuentra el trono. Desde aquí se ve toda esa zona.

Lord Soth. A menos que los personajes ya se hayan topado con él en la zona S23, **lord Soth** (consulta el apéndice B) está sentado en el trono. Soth está concentrado en controlar el movimiento de la ciudadela flotante e ignora a los personajes hasta que se dirijan a él. La sola presencia de Soth inspira temor y en su cuerpo acorazado crepitan cenizas. Es parco en palabras cuando alguien se enfrenta a él, y usa amenazas concisas como "ríndete" o "muere". Si es posible, comienza la batalla usando la acción de fuego cataclísmico contra un grupo de personajes.

Distraer a lord Soth. Si algún personaje utiliza el *espejo de los reflejos del pasado* (consulta el apéndice A), lord Soth falla todas las tiradas de salvación para resistir sus efectos. Antes de contemplar el espejo, susurra absorto: "Isolde". Mientras lord Soth pueda ver el espejo, queda paralizado durante 1 hora o hasta que reciba daño. Si sufre daño mientras está paralizado por el espejo, podrá hacer tiradas de salvación de forma normal contra los efectos del espejo.

LA DESTRUCCIÓN DE LA CIUDADELA

Si los personajes destruyen el brasero de la zona S23, lee el siguiente texto:

Con una cacofonía de suspiros murmurados, las llamas violetas desaparecen. Notáis que la isla flotante se para en seco bajo vuestros pies. Todo queda en silencio por un momento, hasta que, con el sonido de un chasquido lejano, el suelo comienza a temblar. Una grieta se extiende por el suelo y un muro cercano. ¡La ciudadela se está viniendo abajo!

Al destruir el brasero, la magia que mantiene a flote la ciudadela se disipa. Esto desvincula el *timón de ciudadela flotante* de la zona S25 y destruye a todos los dragones de ultratumba menores del ejército de los dragones rojos, que se convierten en huesos inertes.

El resto de amenazas a las que se enfrenta el grupo no han desaparecido, pero los personajes habrán cumplido su misión principal. Ahora deben escapar de la ciudadela condenada. No hay un límite de tiempo establecido para que huyan antes de que se estrelle, pero no se lo digas a los jugadores. Utiliza las siguientes escenas para animar a los personajes a que salgan de la ciudadela cuanto antes.

EL FIN DE SOTH

Los personajes son testigos del fracaso de lord Soth en medio del desastre. Si está en las zonas S23 o S25, la tierra se abre bajo los pies del caballero de la muerte y Soth cae en la oscuridad. No vuelve a aparecer en esta aventura y hará falta una coerción excepcional para que vuelva a aliarse con los ejércitos de los dragones en un futuro.

RUTAS DE ESCAPE

Deja que los personajes decidan cómo van a escapar de la ciudadela. Si corren por los niveles subterráneos del templo, serán testigos de los derrumbes mientras la estructura se desmorona (consulta el apartado "Escenas de destrucción"). Como alternativa, los personajes pueden abandonar el bastión rápidamente y huir al borde de la isla flotante (consulta la siguiente información) a través de las grietas cada vez mayores de los muros del templo. El exterior se muestra en el mapa 7.4 e incluye las siguientes zonas fuera del Bastión de Takhisis:

Campamentos del ejército de los dragones. Cientos de soldados del ejército de los dragones entran en pánico entre hileras de tiendas y zonas de aterrizaje de dragonnells.

Humo cataclísmico. Del templo sale vapor violeta, por lo que toda la zona que ocupa queda muy oscura.

Plaza. Desde esta plaza, que se encuentra a una altura de 3 m, se puede ver que el caos cunde por todas partes. Las escaleras bajan al sur.

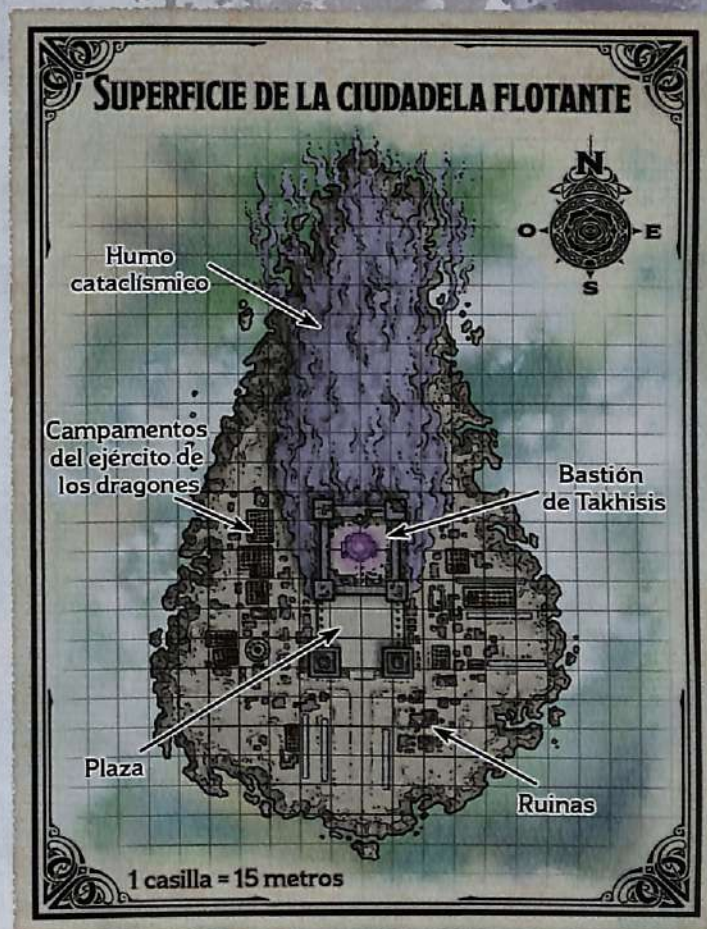
Ruinas. Toda la zona está llena de edificios istarianos en ruinas.

Los cientos de soldados que hay fuera de la ciudadela están demasiado preocupados por escapar como para fijarse en los personajes.

Independientemente del camino que elijan, antes de que los personajes consigan huir, pon de relieve la devastación de la ciudadela flotante con los sucesos del apartado "Escenas de destrucción" y luego pasa a "La venganza de Karavarix".

ESCENAS DE DESTRUCCIÓN

Enfatiza la debacle de la ciudadela flotante y los efectos de extinguir las llamas cataclísmicas utilizando cualesquiera de los siguientes sucesos:



MAPA 7.4: SUPERFICIE DE LA CIUDADELA FLOTANTE

Derrumbes. Parte del templo se viene abajo. Cada personaje deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o sufrirá 27 (6d8) de daño contundente.

Dragón de ultratumba destruido. Un dragón de ultratumba menor (consulta el apéndice B) aterriza cerca de los personajes. Las llamas violetas que le dan vida se apagan y la criatura se derrumba en un amasijo de huesos inertes. Los personajes ven que otros dragones de ultratumba también están cayendo y sus llamas se están extinguiendo.

Grieta hambrienta. Seis draconianos baaz (consulta el apéndice B) corren hacia los personajes a través de una grieta en los muros del templo. Entonces, una fisura de 3 m de ancho se abre en el suelo y arrastra a los draconianos a la oscuridad.

LA VENGANZA DE KARAVARIX

Antes de que los personajes escapen, en su camino se interpondrá Karavarix, el primero de los dragones de ultratumba y el más poderoso. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Un esqueleto de dragón animado más grande que cualquier otro que hayáis visto irrumpe de entre el suelo agrietado. Las llamas violetas de su gran cuerpo siguen encendidas.

Karavarix es un **dragón de ultratumba mayor** (consulta el apéndice B) caótico malvado al que no ha afectado la destrucción del brasero del Santuario del Luto (zona S23). En vida, era el dragón de oro al que Sarlamir aniquiló durante su misión en la ciudad flotante de Onyari... y aún ansía vengarse. Antes de atacar, ruge: “¡Sarlamir! Nadie volverá a expulsarme de los cielos. ¡Me vengaré de ti y de todos los humanos!”. Los personajes que exploraron las catacumbas bajo el castillo de Kalamán (consulta el capítulo 4) recuerdan el nombre de Sarlamir, el dragón al que mató y la estatua de su tumba que representaba a un dragón de oro. A continuación, Karavarix lucha hasta que acaban con él.

ESCAPAR DEL BASTIÓN

La ciudadela está a 90 m de altura. Antes de que se estrelle, los personajes pueden escapar de las siguientes formas o como ellos consideren:

Magia. La forma más sencilla de abandonar el Bastión de Takhisis es utilizar la magia, con un conjuro como *caída de pluma* o *volar*.

Notestampes. Si los personajes consiguieron antes algunos notestampes de sobra, pueden utilizarlos para escapar.

Dragonells del enemigo. Aunque la mayoría de los dragonells del ejército de los dragones ya se han ido de la ciudadela, quedan varios encerrados en los establos de la plaza. Si los personajes los liberan, los dragonells les ayudan a escapar hasta el campo de batalla que hay más abajo.



Dragonells de Clystran. Si los personajes no encuentran otra forma de abandonar la ciudadela flotante, Clystran y sus dragonells amistosos llegarán justo a tiempo para llevar a los personajes hasta el campo de batalla en tierra firme.

LA DERROTA DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

La destrucción de la ciudadela es un gran golpe a la moral del ejército de los dragones rojos. Sus fuerzas flaquean, pero la altamaestre Kansaldi Ojos de Fuego quiere cobrarse una venganza a las puertas de la derrota.

EL CIELO SE VIENE ABAJO

Cuando los personajes lleguen a tierra sanos y salvos, lee el siguiente texto:

Sobre el campo al oeste de Kalamán, el Bastión de Takhisis se hace añicos. Conforme la ciudadela flotante se ladea, inmensas rocas caen al suelo y se llevan por delante a muchos soldados del ejército de los dragones. En tierra, el ejército se dispersa para evitar la lluvia devastadora, pero los escombros de la ciudadela flotante aplastan a multitud de sus efectivos.

Los personajes aterrizan a casi 400 m de la muralla oeste de Kalamán. El riesgo de que la ciudadela flotante les caiga encima es pequeño, pero el suelo está repleto de piedras caídas y huesos de dragones de ultratumba. Numerosos draconianos con la mitad de sus puntos de golpe huyen de la ciudadela flotante y aterrizan bruscamente en el campo de batalla. Tanto ellos como otros enemigos se dispersan y huyen del campo de batalla en todas direcciones sin prestar atención a los personajes.

LA BATALLA DE LA LLUVIA DE FUEGO

Cuando los personajes se pongan en marcha para volver a Kalamán, lee el siguiente texto:

Una estela roja desciende hacia el campo de batalla y barre a decenas de enemigos que huyen. En el último segundo, remonta el vuelo y una imponente dragona roja se posa encima de un peñasco desprendido de la ciudadela. A lomos de la dragona va una mujer de cabello blanco y corto que viste una armadura del ejército de los dragones. Os señala con una pica mientras su ojo izquierdo, una gema carmesí, arde con una llama mágica.

Se trata de **Kansaldi Ojos de Fuego** (consulta el apéndice B) y su dragona roja, Ignia. Ignia utiliza el perfil del **dragón rojo joven**, pero es Enorme. Kansaldi se dio cuenta de que los personajes estaban escapando de la ciudadela flotante y ahora quiere vengarse. Es una fanática seguidora de la Reina de los Dragones y descarga toda su rabia contra los personajes diciendo lo siguiente:



LA ALTAMAESTRE KANSALDI OJOS DE FUEGO ASOLA EL CAMPO DE BATALLA A LOMOS DE LA DRAGONA ROJA IGZIA.

- La victoria de la Reina de los Dragones es inevitable. Medio Ansalon ya se inclina ante Takhisis.
- Puede que los personajes hayan retrasado la caída de Kalamán, pero las tropas de Kansaldi son solo una parte ínfima de los ejércitos de los dragones. Su maestro, el Señor del Dragón Verminaard, volverá con más efectivos.
- Los agentes del ejército de los dragones azules buscan otras estructuras flotantes de la Ciudad de los Nombres Perdidos. De una forma u otra, los ejércitos de los dragones conquistarán los cielos.
- Kansaldi mostrará piedad ante los personajes por su audacia: si uno de los personajes se rinde ante ella, dejará ir al resto. El que se rinda aceptará morir entre las llamas de Ignia a la vista de todos.
- Si alguno de los personajes quiere unirse al ejército de los dragones rojos, le invitará a mostrar su lealtad ante ella.

Kansaldi e Ignia atacan si los personajes ignoran o rechazan sus exigencias. Este campo de batalla se muestra en el mapa 7.5. Consulta las características del campo de batalla en las siguientes secciones.

Kansaldi e Ignia empiezan la batalla sobre el peñasco, 9 m por encima de los personajes. Los personajes la

comienzan entre los escombros de la ciudadela al sur del mapa. Ambas enemigas utilizan ataques a distancia para mantener a los personajes a raya. Solo optarán por el combate cuerpo a cuerpo si alguna criatura llega hasta ellas en lo alto del peñasco o si se ven superadas en el combate a distancia. Ambas lucharán hasta la muerte.

Mientras exhala su último aliento, Kansaldi susurra a los personajes que su muerte es el sacrificio que Takhisis desea y que ahora la victoria está asegurada.

Tesoro. El medio casco de Kansaldi, repujado con oro, vale 3000 po y en la cuenca del ojo izquierdo tiene incrustada una *gema de visión* carmesí. Solo es posible extraerla si Kansaldi está muerta. Cuando se utiliza, la gema se calienta y molesta al tocarla.

Si Kansaldi ha muerto, su *gema de visión* se convierte en un objeto mágico consciente de alineamiento legal malvado con una Inteligencia de 16, una Sabiduría de 19 y un Carisma de 15. Puede oír y tiene visión normal hasta 36 m. La gema habla, entiende común y dracónico y puede comunicarse por telepatía con su portador. Le promete que gozará del favor de la Reina de los Dragones si sustituye uno de sus ojos con la gema.



MAPA 7.5: BATALLA DE LA LLUVIA DE FUEGO

CARACTERÍSTICAS DE LA BATALLA DE LA LLUVIA DE FUEGO

El campo de batalla presenta las siguientes características:

Peñasco de la ciudadela. El centro del campo de batalla está presidido por una roca de 9 m de altura. Un camino sube alrededor de ella y permite llegar del suelo a la cima. La roca cuenta con muchos asideros, por lo que es fácil escalarla.

Escombros de la ciudadela y esqueletos de dragón. Las casillas con escombros o huesos de dragones muertos son terreno difícil.

Zona de combate. La zona de 4,5 m de ancho señalada con la cenefa en el borde del mapa representa a decenas de tropas del ejército de los dragones que intentan retirarse. Esta zona y el campo de batalla más allá del mapa son terreno difícil. Si una criatura empieza su turno en la zona de combate o entra en ella por primera vez en un turno, deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 16 o recibirá 10 (3d6) de daño cortante de los ataques de enemigos oportunistas.

SUCESOS DE LA BATALLA DE LA LLUVIA DE FUEGO

Durante este encuentro, tira en la tabla “Sucesos de la batalla de la Lluvia de Fuego” en la posición 0 del orden de iniciativa de cada asalto. El encuentro termina cuando Kansaldi e Ignia son derrotadas.

SUCESOS DE LA BATALLA DE LA LLUVIA DE FUEGO

d8 Suceso

- 1-3 Lluven fragmentos de la ciudadela flotante. Cada criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o sufrirá 22 (4d10) de daño contundente.
- 4-5 Un **draconiano bozak** (consulta el apéndice B) con 10 puntos de golpe cae del cielo y se precipita hacia el personaje de un jugador aleatorio. El personaje deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 16 o sufrirá 11 (2d10) de daño contundente. El draconiano queda aturdido durante un asalto y después ataca.
- 6 Una máquina de asedio explota en las cercanías. Sus restos se estrellan en una zona de 6 m de radio centrada en el personaje de un jugador aleatorio. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad y salir de la zona o recibirán 11 (2d10) de daño de fuego.
- 7 Unos dragonnels huyen del campo de batalla volando a ras de suelo. Las criaturas que haya en el peñasco o estén de algún modo a cierta altura del suelo deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o serán derribadas.
- 8 Un personaje de un jugador aleatorio nota que las nubes que sobrevuelan el campo de batalla adquieren, por un momento, el aspecto de cinco funestas cabezas dracónicas. El personaje deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica durante 1 asalto. Si el personaje lleva el símbolo sagrado de un dios de alineamiento bueno, en lugar de ello, el símbolo resplandecerá y el personaje obtendrá inspiración. Este suceso ocurre solo una vez. Si vuelves a sacarlo, no pasará nada.

FINAL DEL ASEDIO

Tras la derrota de Kansaldi, el ejército de los dragones rojos se desmorona por completo y se retira al sudeste hacia Taman Busuk.

LA VICTORIA DE KALAMAN

Con la derrota del ejército de los dragones rojos, los personajes son recibidos como héroes en Kalaman. Sus aliados, incluidos Darrett y la mariscal Vendri, son de los primeros en expresar su alegría y agradecimiento en nombre de toda la ciudad. Lo cierto es que Kalaman no hubiese sobrevivido de no haber sido por la valentía del grupo. La ciudad pasa el resto del día reparando las fortificaciones de la ciudad y honrando a los que han caído en la defensa de la ciudad, pero la fiesta y la música llenan las calles por la noche.

UN FUTURO INCIERTO

Durante días, las celebraciones y la alegría inundan Kalaman tras la derrota del ejército de los dragones, y los habitantes comienzan a hacer planes esperanzadores de cara al futuro. Estos son los de algunos de los aliados de los personajes:

Clystran. Clystran ya ha tenido bastante con lo que ha visto de la ciudad y está deseando volver a Hondonada del Corazón con sus dragonnells. Les dice a los personajes que vayan a verlo la próxima vez que pasen por los Eriales del Septentrión.

Darrett. Ahora que, de momento, ha pasado el peligro que entrañan los ejércitos de los dragones, Darrett quiere viajar a Maelgoth, donde espera convertirse en miembro de pleno derecho de los Caballeros de Solamnia.

Mariscal Vendri. Tan pragmática como siempre, la mariscal Vendri es consciente de que el ejército de los dragones quizá vuelva pronto, por lo que busca la forma de reforzar las defensas de la ciudad. También planea enviar agentes a Maelgoth y Palanthis para invitar a los Caballeros de Solamnia y a las otras grandes ciudades del país a que ayuden en la defensa de Kalaman.

Raven y los habitantes de Vogler. Con el apoyo de Kalaman, Raven se pone al frente de una incursión inicial a Vogler. Pretende ver qué se puede salvar y planificar la reconstrucción del pueblo. Raven está decidida a organizar un Festival del Martín Pescador magnífico el próximo año.

Rookledust y Than. Rookledust y Than han descubierto que trabajan muy bien codo con codo y que, si bien sus campos de interés son radicalmente distintos, les encantaría seguir colaborando en el futuro. Van a regresar al taller de Rookledust y comenzarán a trabajar en nuevos inventos.

Utiliza estos planes para concluir las historias de estos personajes o para presagiar futuras aventuras.

HOMENAJE A LOS HÉROES

Una semana después del asedio de Kalaman, la ciudad celebra una gran ceremonia en el patio del castillo para homenajear a los personajes y a todos los caídos en la defensa de la ciudad.

Los héroes, tanto los vivos como los muertos, son honrados con medallas y discursos. La gobernadora Thren y la mariscal Vendri le dan las gracias personalmente al grupo. Ante todos los presentes, Vendri les dice a los personajes que tienen derecho a un licenciamiento con honores por su compromiso con el ejército de Kalaman: han cumplido lo dispuesto en su colaboración con los defensores de Kalaman (tal y como se indica en el capítulo 4). Los personajes que acepten este licenciamiento recibirán como recompensa sendos medallones de platino con el símbolo de Kalaman que tienen un valor de 2500 po. Los personajes que elijan seguir formando parte del ejército de Kalaman recibirán el mismo medallón y se les concederá un nuevo cargo: Caballero de Kalaman. Tú decides cuáles son las responsabilidades del puesto y los posibles encargos que entrañe.

MENSAJE MISTERIOSO

Una vez que los personajes han recibido sus recompensas, un soldado de Kalaman les da una misiva que habían entregado a un guardia en la puerta del castillo de Kalaman. La carta está sellada con cera azul que tiene el símbolo de la Reina de los Dragones y dice lo siguiente:

Enhorabuena, héroes de Kalaman. Brindo por vuestra audacia y valentía. Me vendría bien contar con almas valientes como vosotros y vigilaré vuestras hazañas de cerca. Kalaman ha escapado de las garras de la Reina de los Dragones por ahora, mas nadie puede oponerse a su voluntad por mucho tiempo. Espero que nuestro primer encuentro no sea entre las ruinas de la ciudad.

El mensaje no lleva firma, pero el sello es el símbolo de la Reina de los Dragones impreso en cera azul, lo que sugiere que se trata de un agente del ejército de los dragones azules.

La aventura termina aquí. Usa este mensaje para presagiar futuros conflictos en la Guerra de la Lanza o para continuar vuestras aventuras en Krynn.

EQUIPO Y OBJETOS MÁGICOS

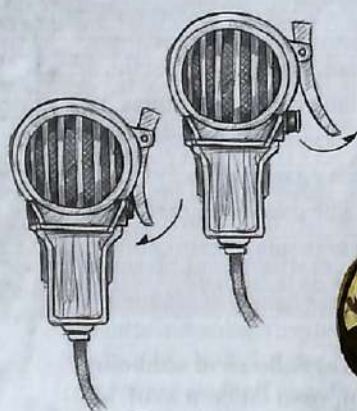
Este apéndice describe nuevos objetos mágicos, equipo y armas de asedio de los gnomos manitas que aparecen en la aventura.

EQUIPO DE AVENTUREROS

Esta sección describe objetos y armas que poseen reglas especiales o requieren más explicaciones. Los siguientes objetos se presentan en orden alfabético.

CHARLALEJOS

Estos dispositivos de tamaño mochila se crean en parejas, llevan grabados números idénticos y permiten comunicarse a larga distancia usando frecuencias de radio. Cuando lleves un charlalejos, puedes usar una acción para hablar por la boquilla del aparato y mandar un mensaje corto, de 25 palabras o menos, a otra criatura que lleve el charlalejos emparejado mientras esté a 27 km o menos de ti. El mensaje se emite desde los altavoces del dispositivo y se puede escuchar a hasta 3 m del aparato. Si ninguna criatura lleva puesto el charlalejos, los altavoces emiten ruido estático.



CHARLALEJOS



JUPAK

Arma cuerpo a cuerpo marcial

Precio: 1 po

Daño: 1d6 de daño perforante (cuerpo a cuerpo) o 1d4 de contundente (a distancia)

Peso: 1 kg

Propiedades: A dos manos, especial, munición (alcance 12/48), sutil

Un jupak es una vara resistente con una honda en un extremo y una punta afilada en el otro.

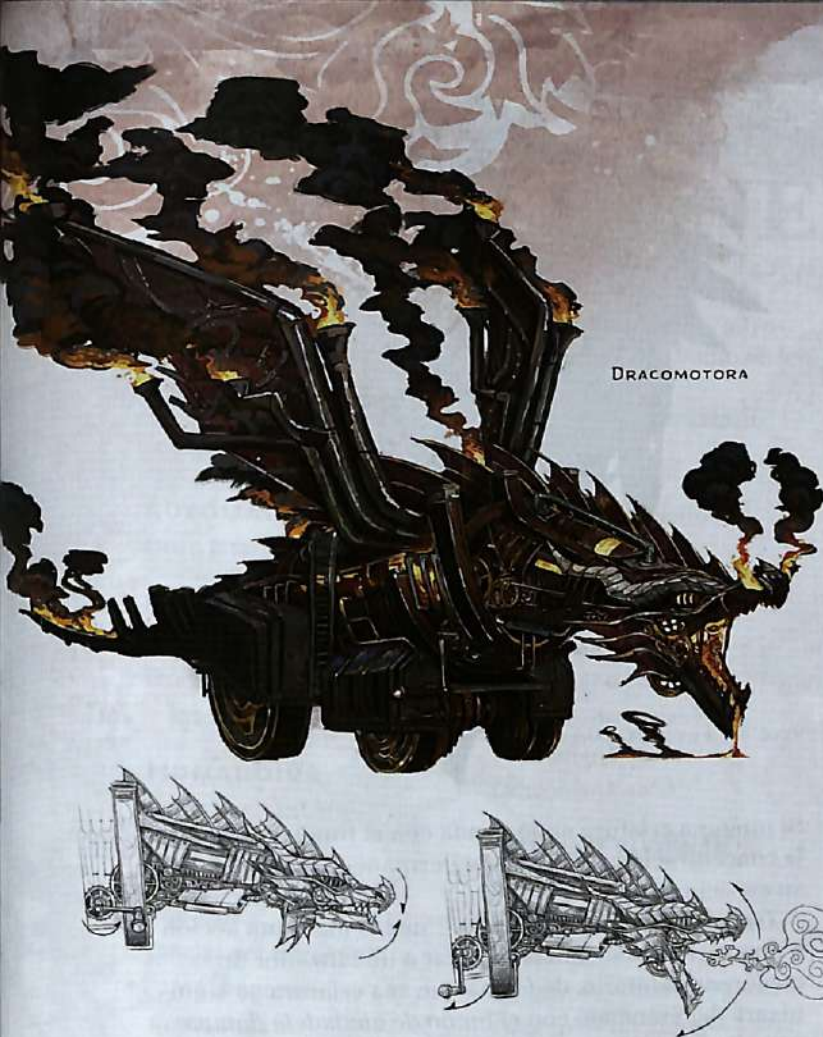
Especial. Cuando hagas un ataque cuerpo a cuerpo con esta arma, ignoras su propiedad de munición. Puede usar el jupak como un arma a distancia marcial. Si lo haces, usa la propiedad de munición, emplea proyectiles de honda e inflige 1d4 de daño contundente al impactar.

NOTESTAMPES

Este dispositivo de tamaño mochila contiene un paracaídas basado en un globo. Si estás en caída libre mientras llevas este dispositivo, puedes usar tu reacción para abrir el paracaídas. Una vez abierto, se infla rápidamente, descendes 18 m por asalto y no recibes daño por la caída. Cuando estés a 3 m del suelo, tira 1d20. Si el resultado es 5 o menos, el paracaídas se desinfla y empiezas a caer de manera normal.



NOTESTAMPES



ARMAS DE ASEDIO GNOMAS

Esta sección presenta dos armas de asedio diseñadas por los gnomos manitas.

DRACOMOTORA

Objeto Grande

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 100

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Este dispositivo del tamaño de un carro está diseñado para parecerse más o menos a un dragón. Para usar la dracomotora, antes hay que encenderla y apuntar. Cuesta 1 acción encender el arma, 1 acción apuntar con ella y 1 acción dispararla. Cuando uses tu acción para dispararla, tira 1d20. Si el resultado es 2 o más, usa la acción de llamas. Si el resultado es 1, usa en su lugar la acción de explosión.

Llamas. La dracomotora exhala llamas en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 27 (5d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Explosión. La dracomotora explota en una esfera de 9 m de radio y se destruye. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 27 (5d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

GNOMOLANZADERA

Objeto Grande

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 100

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

La gnomolanzadera es una catapulta diseñada para lanzar criaturas, en vez de proyectiles, en un arco elevado. La gnomolanzadera se diseñó a la vez que el notestampes (consulta la sección "Equipo de aventureros") para acelerar el transporte. El dispositivo puede contener una criatura Mediana o más pequeña. Para usar la gnomolanzadera, antes hay que cargarla y apuntar. Cuesta 1 acción cargarla, 1 acción apuntar con ella y 1 acción dispararla.

Mientras realizas la acción de apuntar con la gnomolanzadera, ajustas la distancia máxima horizontal de la acción de lanzar personal a 18 m, 45 m o 90 m.

Lanzar personal. La gnomolanzadera catapulta a una criatura Mediana o más pequeña a al menos 18 m de distancia en horizontal, con una distancia máxima de 18 m, 45 m o 90 m, en función de la opción elegida al apuntar con ella. Durante esta trayectoria, la criatura siempre alcanza una altura de 18 m en vertical.

Una criatura que choque contra otra o contra un objeto durante esta trayectoria recibirá 3 (1d6) de daño contundente por cada 3 m de distancia a los que esté de la gnomolanzadera.

OBJETOS MÁGICOS

Los siguientes objetos se presentan en orden alfabético.

ESPEJO DE LOS REFLEJOS DEL PASADO

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Este espejo de diseño élfico permite a quienes lo miran fijamente evocar recuerdos positivos. El espejo de 90 cm de alto pesa 12,5 kg y tiene una CA de 11, 10 puntos de golpe y vulnerabilidad al daño contundente. Se hace pedazos y es destruido si sus puntos de golpe se reducen a 0.

Con el espejo sostenido en vertical, puedes usar una acción para decir su palabra de activación y utilizarlo. Mientras está activado, el espejo levita en el aire y puede ser destruido, pero no se puede mover. Permanecerá activado hasta que uses una acción para repetir la palabra de activación o hasta que finalice tu sintonización con el espejo, momento en el que este flotará hasta posarse en el suelo sin sufrir daños. Una vez desactivado el espejo, no puede volver a activarse hasta el siguiente amanecer.

Si una criatura que no sea autómatas distinta de ti ve su reflejo en el espejo activado a 9 m o menos de ella, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedará paralizada hasta que el espejo se desactive o hasta que dicha criatura ya no pueda ver el espejo. Una criatura paralizada por el espejo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librerá del efecto. Si una

criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune al efecto de este espejo durante las siguientes 24 horas.

Mientras está paralizada por el espejo, la criatura ve sucesos de su pasado reflejados en el vidrio. Estos recuerdos no son reales, sino más bien versiones idealizadas de lo que sucedió. Los observadores cercanos pueden percibir retazos de esos recuerdos si miran indirectamente al espejo.

LANZA DE DRAGÓN

Arma (lanza de caballería o pica), legendaria (requiere sintonización)

Una *lanza de dragón* es un arma prestigiosa forjada a partir de un metal raro con la ayuda de poderosos artefactos. En Krynn, su creación está asociada con el dios Paladine y con los héroes legendarios que combatieron contra el mal de la Reina de los Dragones. Se forjan diferentes tipos de lanzas, ya sean para soldados de infantería (picas) o para jinetes (lanzas de caballería), pero las propiedades mágicas de estas armas son las mismas.

Recibes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Cuando impactes a una criatura de tipo "dragón" con esta arma, recibe 3d6 de daño de fuerza adicional y cualquier criatura de tipo "dragón" de tu elección que puedas ver a 9 m o menos de ti puede utilizar de inmediato su reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

TIMÓN DE CIUDADELA FLOTANTE

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

La función de este ornamentado asiento es impulsar y dirigir una ciudadela flotante en la que se haya instalado. El asiento tiene una CA de 15, 18 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Se destruye si sus puntos de golpe se reducen a 0.

La sensación de estar sintonizado con un *timón de ciudadela flotante* es similar al hormigueo que se siente cuando se te queda dormido un brazo o una pierna, pero no tan intensa.

Mientras estés sintonizado con un *timón de ciudadela flotante* y permanezcas sentado en él, obtienes las siguientes capacidades mientras mantengas la concentración (como si te concentraras en un conjuro):

- Puedes usar el *timón de ciudadela flotante* para mover esa ciudadela por el aire, hasta 24 m por asalto o 12 km por hora.
- Puedes dirigir la ciudadela, aunque de una forma algo tosca, de manera muy parecida a la que se usan un timón o unos remos para gobernar un barco en el mar.
- En cualquier momento, puedes ver y oír desde el punto exterior más elevado de la ciudadela como si estuvieras en ese lugar.



VELO DEL BOSQUE KALANESTI

Si ninguna criatura sintonizada con el timón mantiene la concentración, la ciudadela permanece inmóvil en su espacio.

Transferir la sintonización. Puedes usar una acción o una acción adicional para tocar a un lanzador de conjuros voluntario, de forma que esa criatura se sintonizará de inmediato con el *timón de ciudadela flotante* y tu sintonización con dicho *timón de ciudadela flotante* finalizará.

Choque. Si un *timón de ciudadela flotante* fuera destruido, la ciudadela en la que está instalado pierde su poder y empieza a derrumbarse. Si la ciudadela que se derrumba está en el aire, desciende a una velocidad de 9 m por asalto o 90 m por minuto. Cualquier criatura que esté en la ciudadela o en el suelo a 36 m o menos de ella cuando toque tierra deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 20; sufrirá 39 (6d12) de daño contundente si la falla o la mitad del daño si la supera.

VELO DEL BOSQUE KALANESTI

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Esta capa parece estar hecha de hojas otoñales entretejidas. Mientras lleves esta capa, tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) y puedes usar una acción adicional para teletransportarte mágicamente, junto con cualquier equipo que vistas o lleves contigo, a un espacio sin ocupar que puedas ver a 9 m o menos de ti. Luego tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque que realices antes del final del turno. Una vez utilizada, esta acción adicional no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

AMIGOS Y ENEMIGOS

Este apéndice describe criaturas que aparecen en la aventura, presentadas en orden alfabético. En la introducción del *Manual de Monstruos* se explica cómo se lee el perfil de una criatura.

Las criaturas de este apéndice se clasifican según los tipos indicados a continuación.

AUTÓMATA

Dron istariano

Soldado del ejército de los dragones

DRAGÓN

Dragonnel de los eriales
Dragonnel del ejército de los dragones

MONSTRUOSIDAD

Draconiano aurak
Draconiano baaz
Draconiano bozak
Draconiano kapak
Draconiano sivak

HUMANOIDE

Experto en escaramuzas kender
Kansaldi Ojos de Fuego
Lohezet
Oficial del ejército de los dragones
Ruina Roja
Soldado de Kalaman

MUERTO VIVIENTE

Anhkolox
Caballero esquelético
Caradoc
Dragón de ultratumba mayor
Dragón de ultratumba menor
Lord Soth
Wersten Kern

ENCUENTROS ALEATORIOS

Durante toda la aventura, las fuerzas del ejército de los dragones rojos suponen una amenaza para los personajes y para las tierras que rodean Kalaman. Tira en la tabla "Encuentros con el ejército de los dragones" siempre que los personajes pudieran toparse con un grupo aleatorio de criaturas aliadas con el ejército. Las criaturas marcadas con un asterisco aparecen en este apéndice.

ENCUENTROS CON EL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

d100 Encuentro

1-5	1d6 soldados del ejército de los dragones*
6-11	1d6 draconianos baaz*
12-16	1 dragonnel del ejército de los dragones* y 1 oficial del ejército de los dragones*
17-20	1d6 soldados del ejército de los dragones* luchando contra 2d4 expertos en escaramuzas kenders*
21-26	2d6 hobgoblins y su bajomaestre (comandante), 1 capitán hobgoblin
27-32	1d6 soldados del ejército de los dragones* y 1 oficial del ejército de los dragones*
33-38	1d4 draconianos baaz* y 1 draconiano bozak*
39-45	2d4 soldados del ejército de los dragones* luchando contra 2d6 soldados de Kalaman*

d100 Encuentro

46-50	1d6 draconianos baaz* y 1 oficial del ejército de los dragones*
51-55	2d4 soldados del ejército de los dragones* con 2d4 mastines dando caza a un prisionero huido
56-60	1d6 draconianos kapak* disfrazados de viajeros
61-65	1 sacerdote de Takhisis intentando convertir al culto de la Reina de los Dragones a un grupo de 2d6 plebeyos
66-71	1d4 draconianos sivak* volando
72-76	1d4 draconianos sivak* usando su reacción de robo de forma para adoptar el aspecto de viajeros kenders
77-80	1 draconiano aurak* y 1d6 soldados del ejército de los dragones*
81-84	1d4 caballeros esqueléticos* a lomos de caballos de guerra
85-89	1 draconiano aurak* usando el conjuro <i>disfrazarse</i> para parecer el prisionero de 2 draconianos sivak*
90-93	1d6 draconianos sivak* transportando a un prisionero, 1 sacerdote de un dios no malvado
94-99	1d6 caballeros esqueléticos* liderados por Caradoc*, que usa su acción de posesión para controlar a 1 noble
00	1 oficial del ejército de los dragones* y 1 dragón rojo joven

DRON ISTARIANO





ANHKOLOX

Los anhkolox son unos muertos vivientes brutales creados a partir de huesos de osos y otras bestias. Sus huesos con púas rechinan y crujen, y muchas veces se mueven de formas aparentemente imposibles. Los anhkolox están impulsados por un instinto territorial y un ansia depredadora por cazar y devorar a cualquier presa viva. Corren apoyados en las cuatro patas y se alzan sobre las traseras cuando acorralan a su presa. Cuando golpean, barren a los enemigos con sus garras (disfrutan golpeándolos hasta lanzarlos a pozos llenos de huesos con bordes dentados) y su caja torácica con púas se abre como una trampa para cazar y se cierra alrededor de una víctima.

ANHKOLOX

Muerto viviente Enorme, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 157 (15d12 + 60)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	11 (+0)	18 (+4)	4 (-3)	14 (+2)	2 (-4)

Tiradas de salvación: Sab +6

Habilidades: Percepción +6

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: —

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

Naturaleza Inusual. El anhkolox no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. El anhkolox realiza dos ataques con sus garras o un ataque con su desgarrador atrapador.

Desgarrador atrapador. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 23 (5d6 + 6) de daño perforante y, si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 18 o quedará atrapada en la caja torácica del anhkolox y quedará agarrada (CD 18 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el anhkolox no podrá usar su desgarrador atrapador contra otro objetivo.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 18 o será empujada en horizontal hasta 6 m del anhkolox en la dirección que este elija.



UN CABALLERO ESQUELÉTICO CARGA DESDE LA TUMBA HACIA EL CAMPO DE BATALLA.

CABALLERO ESQUELÉTICO

Los caballeros esqueléticos son poderosos muertos vivientes que se alzan para servir a seres aún más malvados, con frecuencia caballeros de la muerte. Quienes se convierten en caballeros esqueléticos generalmente eran virtuosos en vida, pero traicionaron sus juramentos y murieron en desgracia. Incapaces de descansar, ahora son inquebrantablemente leales a los villanos a los que sirven. Si el amo de un caballero esquelético es destruido, este recupera su voluntad y es libre de perseguir sus propios fines.

Los caballeros esqueléticos son incansables en combate y difíciles de destruir. Se aferran a los pecados que los maldicen y luchan hasta que sus cráneos quedan reducidos a astillas. Sus hojas causan heridas persistentes que absorben la fuerza vital de sus víctimas y dejan cicatrices ennegrecidas incluso después de curarlas con magia.

CABALLERO ESQUELÉTICO

Muerto viviente Mediano, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +5

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del caballero esquelético, este deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea contundente o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el caballero esquelético se queda con 1 punto de golpe.

Naturaleza Inusual. El caballero esquelético no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. El caballero esquelético hace tres ataques con su hoja enervante o su hacha arrojada en cualquier combinación.

Hoja enervante. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (3d6 + 5) de daño necrótico y, si el objetivo es una criatura, no podrá recuperar puntos de golpe hasta el principio del siguiente turno del caballero esquelético.

Hacha arrojada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +8 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño cortante.



CARADOC

Senescal de lord Soth y antiguo Caballero de Solamnia, Caradoc ardió cuando el alcázar de Dargaard fue consumido por las llamas del Cataclismo. Como les sucedió a muchos siervos de Soth, Caradoc fue maldito con la muerte en vida. De naturaleza engañosa y cobarde, el senescal no regresó como un caballero esquelético, sino como un espíritu intangible. La forma de muerto

viviente de Caradoc le es muy apropiada, ya que le permite poseer a los vivos y usar lenguas involuntarias para extender sus mentiras. Sin embargo, Caradoc está anclado a sus huesos abrasados, que acumulan polvo en el alcázar de Dargaard. Puede abandonar el castillo maldito si posee el cuerpo de un humanoide, pero es devuelto rápidamente allí si sale de sus muros sin un anfitrión.

CARADOC

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 14
Puntos de golpe: 110 (20d8 + 20)
Velocidad: 0 m, volar 12 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +4
Habilidades: Engaño +7, Percepción +4, Perspicacia +4
Resistencia a daño: ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos
Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno
Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14
Idiomas: común, solámnico
Desafío: 8 (3900 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Fantasma Atado. El espíritu de Caradoc está vinculado al alcázar de Dargaard. Al principio de su turno, si está fuera de los muros del alcázar y no está poseyendo a ninguna criatura con su acción de posesión, deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 15 o se desvanecerá y reaparecerá en un espacio sin ocupar dentro de la fortaleza.

Movimiento Incorpóreo. Caradoc puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Naturaleza Inusual. Caradoc no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Rejuvenecimiento. Si Caradoc muere, vuelve a tomar forma dentro del alcázar de Dargaard al cabo de 2d6 días.

ACCIONES

Ataque múltiple. Caradoc realiza dos ataques de toque marchitador.

Toque marchitador. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 15 (2d10 + 4) de daño necrótico.

Poseción (recarga 5–6). Un humanoide que Caradoc pueda ver a 1,5 m o menos de él deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 15 o quedará poseído por él; a continuación, Caradoc desaparecerá y el objetivo quedará incapacitado y perderá el control de su cuerpo. Ahora Caradoc controla el cuerpo, pero no priva al objetivo de su consciencia. Caradoc no puede ser el objetivo de ningún ataque, conjuro u otro efecto, excepto los que expulsan muertos vivientes, y conserva su alineamiento, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, la inmunidad a ser asustado y hechizado, y su acción adicional de susurros divisorios. Por lo demás, usará el perfil del objetivo poseído, pero no tendrá sus conocimientos, rasgos de clase o competencias.

La posesión durará hasta que los puntos de golpe del cuerpo se reduzcan a 0, hasta que Caradoc le ponga fin como acción adicional o hasta que sea expulsado o sacado a la fuerza por un efecto como el conjuro *disipar el bien y el mal*. Cuando la posesión finaliza, Caradoc reaparece en un espacio sin ocupar a 1,5 m del cuerpo. El objetivo será inmune a la posesión de Caradoc durante 24 horas tras superar la tirada de salvación o después de que finalice la posesión.

ACCIONES ADICIONALES

Susurros divisorios. Caradoc susurra mágicamente a una criatura a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o tendrá que usar su reacción inmediatamente para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra otra criatura a elección de Caradoc (perderá su reacción si no hay otras criaturas a su alcance).

DRACONIANOS

Los draconianos son monstruos bípedos nacidos de huevos de dragones metálicos que han sido corrompidos por una combinación de alquimia retorcida y la magia maligna de la Reina de los Dragones. Los ejércitos de los dragones protegen celosamente el secreto de la creación de los draconianos para que los dragones metálicos de Krynn sigan pensando que tienen sus huevos como rehenes y no se opongan a las conquistas de la Reina de los Dragones.

DRACONIANO AURAK

Creados a partir de los huevos de dragones de oro, los draconianos aurak son los más poderosos de estas criaturas, ya que todo su ser vibra con una energía sobrenatural. A diferencia de otros draconianos, los aurak no tienen alas. Esto podría transmitir a los enemigos una falsa sensación de seguridad, hasta que los aurak exhalan sus vapores nocivos, similares a los de sus progenitores dragones. Los draconianos aurak son inteligentes estrategas que sirven como comandantes en los ejércitos de los dragones, a menudo al mando de contingentes de draconianos menos poderosos. Cuando mueren, los draconianos aurak liberan su magia inherente en un mortal estallido de relámpagos.



DRACONIANO AURAK

DRACONIANO AURAK

Monstruosidad Mediana (hechicero), por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 10,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +3, Car +6

Habilidades: Percepción +3

Inmunidad a estados: hechizado

Sentidos: visión verdadera 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 6 (2300 PX)

Bonificador por competencia: +3

Aura de Mando. El draconiano irradia una presencia imponente en una esfera de 6 m de radio centrada en él. Los draconianos que estén dentro del aura y puedan ver u oír al aurak no pueden ser hechizados y tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de asustado sobre sí mismos.

Últimos Estertores. Cuando los puntos de golpe del draconiano se reducen a 0, su esencia mágica se concentra en una bola de relámpagos que va a por la criatura más cercana a 9 m o menos de ella antes de saltar hacia un máximo de otras dos criaturas a 4,5 m o menos

de la primera. Cada criatura deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 14. Si la falla, recibirá 9 (2d8) de daño de relámpago y quedará aturdida hasta el final de su siguiente turno. Si la supera, sufrirá la mitad del daño y no quedará aturdida.

ACCIONES

Ataque múltiple. El draconiano realiza tres ataques con su desgarrador o su rayo de energía.

Desgarro. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d12 + 2) de daño cortante.

Rayo de energía. Ataque de conjuro a distancia: +6 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño de fuerza.

Aliento nocivo (recarga 5–6). El draconiano exhala gas nocivo en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 14. Si la fallan, recibirán 21 (6d6) de daño de veneno y sumarán 1 nivel de cansancio. Si la superan, recibirán la mitad de daño, no sumarán ningún nivel de cansancio y serán inmunes al aliento nocivo de cualquier draconiano durante 24 horas.

Lanzamiento de conjuros. El draconiano lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: *invisibilidad*, *mano de mago*

2/día cada uno: *disfrazarse*, *puerta dimensional*, *recado*

1/día: *dominar persona*

DRACONIANO BAAZ

Los draconianos baaz son soldados de infantería fanáticos que surgen de huevos de dragones de oropel. Son los más pequeños de los draconianos y sus alas ligeras no les permiten volar, aunque sí controlar su caída hasta cierto punto. Estas alas son lo bastante pequeñas como para ocultarlas bajo una capa o túnica, por lo que a veces se disfrazan para espiar para los ejércitos de los dragones. Cuando ven cualquier dragón, los draconianos baaz entran en un estado de furia mortal. Cuando los draconianos baaz mueren, sus cuerpos se transforman en piedra y liberan nubes de gas que petrifican sus cadáveres y a las criaturas cercanas.

DRACONIANO BOZAK

Los draconianos bozak nacen de huevos de dragón de bronce y usan la magia para ayudar a sus aliados en el combate. Sus alas no tienen fuerza suficiente como para permitirles volar, pero los bozaks pueden planear durante una caída. Al morir, su carne se seca y sus huesos explotan enviando una lluvia de astillas mágicas en todas direcciones.

DRACONIANO KAPAK

Los draconianos kapak se crean mediante huevos de dragón de cobre. A estos astutos adversarios les gusta golpear a enemigos distraídos o desprevenidos. A menudo, los kapaks recubren sus armas con su saliva paralizante, lo que hace de ellos unos asesinos formidables. Sus pequeñas alas no les permiten volar, pero ayudan a estos draconianos a convertir una caída en una especie de planeo. Cuando mueren, los kapaks se convierten en ácido que puede salpicar a las criaturas cercanas.

DRACONIANO SIVAK

Los draconianos sivak son criaturas brutales y terribles creadas a partir de huevos de dragones de plata. Con sus grandes alas, sobrevuelan los campos de batalla hacia donde la lucha sea más feroz, lo que los convierte en unas tropas de asalto muy efectivas. Los sivaks pueden cambiar mágicamente sus rasgos para imitar el aspecto de aquellos a quienes matan. Esto permite a estos astutos soldados sembrar la confusión y la desesperación entre sus enemigos. Cuando los sivaks mueren, sus cuerpos se deshacen en polvo mientras imitan la forma de quienes los matan y gritan en una horrenda agonía.



DRACONIANO BAAZ

Monstruosidad Mediana, por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	10 (+0)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Caída Controlada. Si el draconiano se precipita al vacío y no está incapacitado, resta hasta 30 m de la caída al calcular el daño de la caída.

Devoción Dracónica. Mientras el draconiano pueda ver a una criatura de tipo "dragón" que no sea hostil hacia él, tiene ventaja en las tiradas de ataque.

Últimos Estertores. Cuando los puntos de golpe del draconiano se reducen a 0, su cuerpo se convierte en piedra y libera un gas petrificante. Todas las criaturas situadas a 1,5 m o menos del draconiano deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedarán apesadas, ya que comenzarán a convertirse en piedra. Una criatura apesada deberá repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Si la supera, el efecto acabará; de lo contrario, quedará petrificada durante 1 minuto. Al cabo de 1 minuto, el cuerpo del draconiano se convierte en polvo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El draconiano realiza dos ataques con su espada corta.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6 + 1) de daño perforante.



DRACONIANO BOZAK

Monstruosidad Mediana (hechicero), por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Int +2, Sab +2, Car +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Planeo. Si el draconiano se precipita al vacío y no está incapacitado, resta hasta 30 m de la caída al calcular el daño de la caída y puede moverse hasta 0,6 m horizontalmente por cada 0,3 m que descienda.

Últimos Estertores. Cuando los puntos de golpe del draconiano se reducen a 0, sus escamas y su carne se secan de inmediato y luego sus huesos explotan. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o sufrirán 9 (2d8) de daño de fuerza.

ACCIONES

Ataque múltiple. El draconiano realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su tridente o dos ataques de descarga de relámpago.

Tridente. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Descarga de relámpago. Ataque de conjuro a distancia: +4 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. Impacto: 10 (3d6) de daño de relámpago.

Lanzamiento de conjuros. El draconiano lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

1/día cada uno: *agrandar/reducir*, *invisibilidad*, *nube apesosa*, *telaña*



DRACONIANO KAPAK

Monstruosidad Mediana, por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +5

Habilidades: Engaño +4, Percepción +3, Sigilo +7

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Planeo. Si el draconiano se precipita al vacío y no está incapacitado, resta hasta 30 m de la caída al calcular el daño de la caída y puede moverse hasta 0,6 m horizontalmente por cada 0,3 m que descienda.

Últimos Estertores. Cuando los puntos de golpe del draconiano se reducen a 0, se convierte en ácido y salpica a quienes estén cerca. Todas las criaturas situadas a 1,5 m o menos del draconiano deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 12 o quedarán cubiertas de ácido durante 1 minuto. Una criatura cubierta de ácido recibe 7 (2d6) de daño de ácido al principio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede usar su acción para quitarse el ácido o a sí misma o a otra criatura.

ACCIONES

Ataque múltiple. El draconiano realiza dos ataques con su daga. Si ambos impactan a la misma criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenada hasta el final de su siguiente turno. Mientras esté envenenado de esta manera, el objetivo también estará paralizado.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.



TAMAÑOS DE DRACONIANOS A ESCALA
DE IZQUIERDA A DERECHA: BAAZ, BOZAK, KAPAK, SIVAK, AURAK, HUMANO

DRACONIANO SIVAK

Monstruosidad Grande, por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 57 (6d10 + 24)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Fue +6, Sab +2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Últimos Estertores. Cuando una criatura Grande o más pequeña reduce los puntos de golpe del draconiano a 0, este se convierte en un montón de polvo, que luego conforma una imagen espectral que grita de la criatura que lo ha matado. La imagen dura 1 minuto. Todas las criaturas hostiles al draconiano que estén a 3 m o menos de ella deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o quedarán asustadas de la imagen espectral durante 1 minuto. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

ACCIONES

Ataque múltiple. El draconiano realiza dos ataques con su espada dentada y otro con su cola.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será derribada.

Espada dentada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

REACCIONES

Robo de forma. Después de que el draconiano mate a un humanoide Mediano o más pequeño, se envuelve en una ilusión para tener el aspecto de esa criatura, pero conservando el perfil de draconiano (aparte de su tamaño). Esta transformación dura hasta que el draconiano muera o utilice una acción adicional para ponerle fin.



DRACONIANO SIVAK

CHRIS RAHN
KOSBON MICHEL



DRAGONNELS

Los dragonnels son parientes lejanos de los dragones cromáticos y metálicos, y guardan un parecido básico con ellos. Estas criaturas, lo bastante inteligentes como para entender el habla, pero incapaces de hablar, son obstinadas y están motivadas sobre todo por su ansia de comida.

DRAGONNEL DE LOS ERIALES

Los Eriales del Septentrión de Ansalon son el hábitat natural de los dragonnels de los eriales, unas criaturas dracónicas estrechamente relacionadas con los dragones de cobre. Los dragonnels de los eriales son ágiles y rápidos, con escamas de color cobre mate. Para defender su territorio, estas juguetonas criaturas vuelan fuera del alcance del enemigo y escupen un potente ácido, de forma similar a sus parientes, los dragones de cobre.

DRAGONNEL DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Los dragonnels de las montañas volcánicas que rodean Sanction están estrechamente relacionados con los dragones rojos y recuerdan a ellos por la coloración de sus escamas y su forma general. Se trata de criaturas crueles y egoístas entrenadas por los ejércitos de los dragones para servir de monturas para sus oficiales de confianza. Aunque carecen del aliento destructor de un dragón rojo, estos dragonnels están habituados al fuego, y sus salvajes dientes y garras refulgen con ascuas.

DRAGONNEL DE LOS ERIALES

Dragón Grande, por lo general caótico bueno

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 65 (10d10 + 10)
Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +3
Resistencia a daño: ácido
Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: entiende común y dracónico, pero no puede hablar
Desafío: 3 (700 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Pasar Volando. El dragonnel no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragonnel realiza dos ataques con su desgarró.
Desgarró. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6 + 3) de daño cortante.
Escupitajo ácido. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. **Impacto:** 20 (5d6 + 3) de daño de ácido.

DRAGONNEL DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Dragón Grande, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 16 (barda coraza)
Puntos de golpe: 58 (9d10 + 9)
Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +3
Resistencia a daño: fuego
Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: entiende común y dracónico, pero no puede hablar
Desafío: 3 (700 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Pasar Volando. El dragonnel no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragonnel realiza dos ataques con su desgarró.
Desgarró. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de fuego.



DRAGONES DE ULTRATUMBA

Los dragones de ultratumba son los restos esqueléticos muertos vivientes de dragones cromáticos o metálicos, imbuidos de los fuegos persistentes del Cataclismo mediante magia maligna. En raras ocasiones, los dragones de ultratumba surgen cuando un dragón muere de una forma que atormenta a su alma y la consume con un ansia de venganza. Independientemente de su origen, un dragón de ultratumba conserva una sombra de su antigua personalidad. Cuanto más fuerte es el dragón de ultratumba, más combate el odio que lo consume y más se aferra a cierto vestigio de sus recuerdos.

Los huesos de un dragón de ultratumba arden con un fuego cataclísmico violeta, que puede liberarse como una horrenda burla del ataque de aliento que posea en vida. El aliento extingue la fuerza vital e insufla muerte en vida en los cadáveres que toca. Estos zombis arden con fuego cataclísmico y se pliegan a la voluntad del dragón de ultratumba, generalmente lanzándose en acometidas salvajes para destruir a todas las criaturas vivas que tengan a la vista.

DRAGÓN DE ULTRATUMBA MAYOR

Algunos dragones de ultratumba consiguen conservar casi toda su personalidad anterior, aunque retorcida por su existencia actual. Estos dragones de ultratumba mayores maquinan planes para lograr sus fines, al tiempo que aman y protegen celosamente sus tesoros igual que hacían en vida. En la batalla, son enemigos mortíferos y canalizan el fuego cataclísmico que ilumina sus huesos y alimenta su aliento. Disfrutan cruelmente capturando a sus enemigos entre sus fauces y elevándose en el aire, para luego precipitar a las criaturas atrapadas hacia la muerte.

DRAGÓN DE ULTRATUMBA MAYOR

Muerto viviente Enorme, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 230 (20d12 + 100)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +7

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +5

Resistencia a daño: perforante

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m,

Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

Desaño: 14 (11 500 PX)

Bonificador por competencia: +5

Naturaleza Inusual. El dragón no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d8 + 6) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 17 (2d10 + 6) de daño perforante más 4 (1d8) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, quedará agarrada (CD 19 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apesado y el dragón no podrá morder a otro objetivo distinto.

Aliento cataclísmico (recarga 5–6). El dragón exhala una oleada de fantasmales llamas púrpuras en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 18; sufrirán 45 (10d8) de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una criatura muere si el aliento reduce sus puntos de golpe a 0. Además, cualquier humanoide Mediano o más pequeño que muera por el daño del aliento, al igual que cualquier cadáver de una criatura así que esté dentro del cono, se convertirá en un zombi bajo el control del dragón. El zombi actúa en la posición de iniciativa del dragón, pero inmediatamente después del turno de este. Si no se le da ninguna otra orden, el zombi intenta matar a cualquier criatura que no sea un muerto viviente con la que se encuentre.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Garra. El dragón realiza un ataque con sus garras.

Carrera cataclísmica (cuesta 2 acciones). El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad volando sin provocar ataques de oportunidad, transportando con él a cualquier criatura que tenga agarrada. Durante este movimiento, si entra en el espacio de una criatura Mediana o más pequeña, dicha criatura recibirá 4 (1d8) de daño necrótico. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno.



DRAGÓN DE ULTRATUMBA MENOR

La mayoría de los dragones de ultratumba son pálidas imitaciones de sus yos anteriores. Recuerdan imágenes fugaces y ecos, y a veces las cosas o criaturas con las que se encuentran les provocan un doloroso recuerdo de lo que antaño tuvieron. Esos efímeros momentos de lucidez desaparecen rápidamente entre furia y angustia, e impulsan a estos dragones a destruir ese recordatorio.

DRAGÓN DE ULTRATUMBA MENOR

Muerto viviente Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 199 (21d10 + 84)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Resistencia a daño: perforante

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: entiende común y dracónico, pero no puede hablar

Desafío: 10 (5900 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Naturaleza Inusual. El dragón no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, quedará agarrada (CD 15 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado. El dragón tiene dos garras y cada una puede agarrar a un objetivo.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño perforante más 4 (1d8) de daño necrótico.

Aliento cataclísmico (recarga 5-6). El dragón exhala una oleada de fantasmas llamas púrpuras en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 16; sufrirán 36 (8d8) de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una criatura muere si el aliento reduce sus puntos de golpe a 0. Además, cualquier humanoide Mediano o más pequeño que muera por el daño del aliento, al igual que cualquier cadáver de una criatura así que esté dentro del cono, se convertirá en un zombi bajo el control del dragón. El zombi actúa en la posición de iniciativa del dragón, pero inmediatamente después del turno de este. Si no se le da ninguna otra orden, el zombi intenta matar a cualquier criatura que no sea un muerto viviente con la que se encuentre.

DRON ISTARIANO

Los drones istarianos son autómatas antiguos fabricados de mármol y metal reluciente, con cristales incrustados que destellan con chispas de electricidad. Creados para construir las fantásticas estructuras que antaño subrayaban la gloria de Istar, estos drones se asemejan a mantis robustas y de baja altura. Cuentan con cuatro patas insectiles que no dejan de moverse y brazos con púas en forma de guadaña para transportar y colocar materiales de construcción. Los drones crean un gel viscoso que, al endurecerse, se convierte en mortero cristalino que también pueden utilizar para frenar a los atacantes.

DRON ISTARIANO

Autómata Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 127 (15d8 + 60)

Velocidad: 9 m, preparar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende los idiomas hablados por su creador, pero no puede hablar

Desafío: 6 (2300 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Naturaleza Inusual. El dron no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

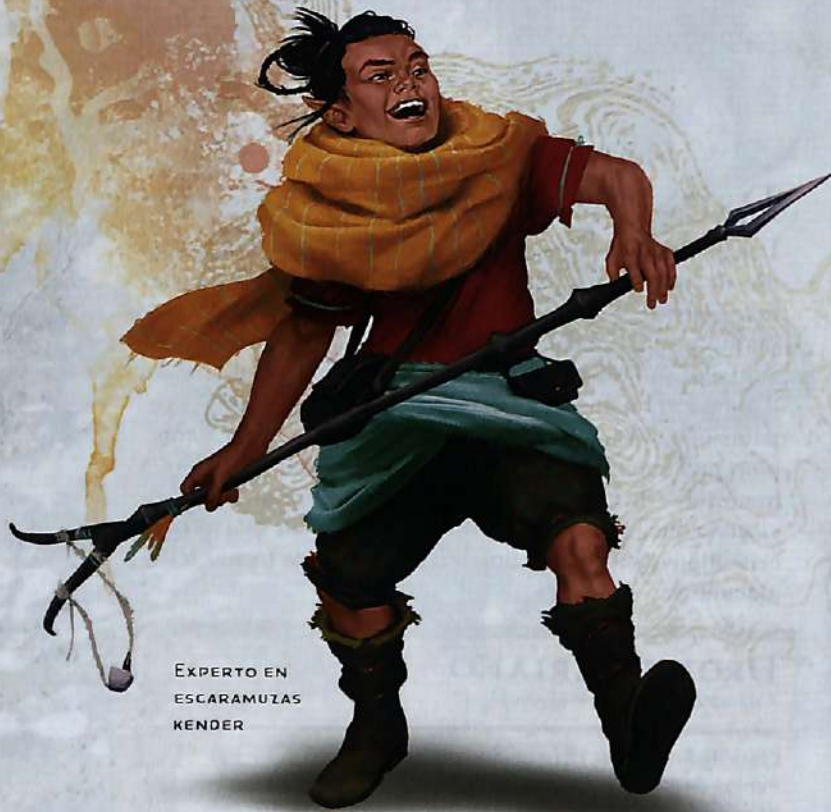
Tregar cual Arácnido. El dron puede tregar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dron realiza dos ataques con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de relámpago. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, quedará agarrada (CD 15 para escapar). El dron tiene dos garras y cada una puede agarrar a un único objetivo.

Escupitajo cristalino (Recarga 5-6). El dron escupe un gel crepitante en una línea de 1,5 m de ancho y 6 m de largo. Todas las criaturas situadas en esa línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15. Si la fallan, recibirán 14 (4d6) de daño de relámpago y quedarán apresadas por el gel, que se endurece y se transforma en cristal. Estarán apresadas hasta que se destruya el cristal. El cristal tiene una CA de 15, 15 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño de trueno. Si la superan, recibirán la mitad de daño y no quedarán apresadas.



EXPERTO EN
ESCARAMUZAS
KENDER



JUPAK

EXPERTO EN ESCARAMUZAS KENDER

Los expertos en escaramuzas kender son luchadores intrépidos que usan el sigilo y la astucia para defender a sus amigos y sus hogares. Destacan por entorpecer a los enemigos sabotando el equipo crucial o burlándose de ellos para que tomen decisiones precipitadas. Emplean su característica arma kender, el jupak, un bastón que combina una lanza y una honda.

MOFAS KENDER

Tira en la tabla “Mofas kender” o elige una opción de ella para determinar cómo exaspera un experto en escaramuzas kender a un rival en el combate.

MOFAS KENDER

d4 Mofa

- 1 “¿Quieres que haga como que tengo miedo? Creo que lo necesitas de veras”.
- 2 “Ojalá pudiera parecerme a ti y no preocuparme ni de mi aspecto... ni de mi olor... ni de mi ropa. Qué valiente eres”.
- 3 “¿El Cataclismo tenía cara? ¡Porque para mí que sois gemelos!”.
- 4 Señala con mucha energía a su enemigo con ambas manos y repite sonoramente la palabra “bam”.

EXPERTO EN ESCARAMUZAS KENDER

Humanoide Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 14 (4d6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	14 (+2)

Habilidades: Juego de Manos +7, Percepción +3, Sigilo +5

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común, kender

Desaño: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Jupak. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 1,5 m o 12/48 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante o 5 (1d4 + 3) de daño contundente si el kender ha usado la honda del jupak para hacer un ataque a distancia.

Mofa. El kender lanza una andanada de insultos a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. Si el objetivo puede oír al kender, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o tendrá desventaja en las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES ADICIONALES

Elusivo. El kender realiza las acciones de Destrabarse o de Escondarse.



KANSALDI OJOS DE FUEGO

La altamaestre Kansaldi Ojos de Fuego lidera la ofensiva del ejército de los dragones rojos en Solamnia. Partidaria fanática de la Reina de los Dragones, Kansaldi fue adoctrinada en el culto de la diosa por el Señor del Dragón Verminaard. Durante una prueba de fe a la que fue sometida por su mentor, Kansaldi sustituyó su ojo izquierdo por una *gema de visión*. Esta gema arde y brilla siempre que Kansaldi usa su magia, y sus seguidores afirman que le permite darse cuenta de cualquier mentira.

El Señor del Dragón Verminaard sigue las visiones de la Reina de los Dragones en una campaña en el sur. En su ausencia, ha dejado un poderoso contingente de tropas del ejército de los dragones rojos bajo el mando de Kansaldi y le ha ordenado que se apodere de la región de Kalamán en nombre de la Reina de los Dragones. Kansaldi sigue estas órdenes con la devoción de una fanática. Para ella, la derrota no es una posibilidad: solo existe la voluntad de la Reina de los Dragones.

KANSALDI OJOS DE FUEGO

Humanoide Mediana (humana, clériga), legal malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 172 (23d8 + 69)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +8, Car +7

Habilidades: Percepción +8, Perspicacia +12, Religión +7

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 11 (7200 PX)

Bonificador por competencia: +4

Equipo Especial. Kansaldi cuenta con un rubí luminoso incrustado en la cuenca del ojo izquierdo. La gema le sirve de ojo y le concede visión verdadera (incluida anteriormente). Mientras Kansaldi esté viva, la gema no se puede extraer. Si muere, una criatura puede sacar la gema como acción. Luego, esta gema funciona como una *gema de visión*.

ACCIONES

Ataque múltiple. Kansaldi realiza dos ataques con su pica y usa su estallido de llamas.

Pica. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d10 + 4) de daño perforante más 16 (3d10) de daño radiante.

Estallido de llamas. Kansaldi arroja llamas mágicas a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de ella. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 16. Si la falla, recibirá 11 (2d10) de daño de fuego y empezará a arder; hasta que una criatura utilice una acción para extinguir el fuego, el objetivo sufrirá 5 (1d10) de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos. Si la supera, recibirá la mitad del daño y no empezará a arder.

Lanzamiento de conjuros. Kansaldi lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *luz, piedad con los moribundos, taumaturgia* 1/día cada uno: *barrera de cuchillas, disipar magia, golpe flamígero, restablecimiento menor, revivir*

ACCIONES ADICIONALES

Favor de la Reina de los Dragones. Kansaldi o una criatura que pueda ver a 18 m o menos de ella recupera mágicamente 17 (2d12 + 4) puntos de golpe.



LOHEZET

LOHEZET

Miembro de Túnica Negra de los Magos de la Alta Hechicería, Lohezet es un erudito obsesionado con las criaturas extinguidas y los imperios caídos, y considera al ejército de los dragones un modo de recrear las glorias del pasado de Ansalon. Mientras los ejércitos invadían Khur y Kendermore, las investigaciones de Lohezet sobre las ruinas istarianas revelaron la ubicación de la ciudad flotante de Onyari. Ahora viaja junto al ejército de los dragones rojos con intención de encontrar la Ciudad de los Nombres Perdidos y devolverla a los cielos.

En combate, Lohezet emplea las estrategias de depredadores venenosos extintos. Sus toxinas mágicas agotan incluso a los enemigos más poderosos y le dan la oportunidad de huir o de reducirlos a cadáveres descoloridos.

LOHEZET

Humanoide Mediano (humano, mago), neutral malvado

Clase de Armadura: 12 (15 con *armadura de mago*)

Puntos de golpe: 137 (25d8 + 25)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Con +5, Sab +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +9, Historia +9, Medicina +6

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, elfo, enano, infernal

Desafío: 12 (8400 PX)

Bonificador por competencia: +4

Dominio Tóxico. Lohezet ignora la resistencia de una criatura al daño de veneno.

ACCIONES

Ataque múltiple. Lohezet realiza tres ataques con su ráfaga marchitadora y usa su miasma si está disponible. Puede sustituir uno de los ataques por un uso de lanzamiento de conjuros.

Ráfaga marchitadora. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia:* +9 a impactar, alcance 1,5 m o 18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d12 + 5) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. Lohezet lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *detectar magia, luz, prestidigitación*

2/día cada uno: *armadura de mago, puerta dimensional*

1/día cada uno: *dominar persona, muro de fuerza, ojo arcano*

Miasma (recarga 4–6). Lohezet conjura mágicamente una ondulante nube de niebla púrpura en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto a 36 m o menos de él. La zona del interior de la esfera está muy oscura y, si una criatura empieza su turno en la esfera o entra ella por primera vez en un turno, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 17. Si la falla, recibirá 39 (6d12) de daño de veneno y quedará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si la supera, sufrirá la mitad del daño y no quedará envenenada. La nube dura 1 minuto, hasta que Lohezet la disipe (no requiere acción) o hasta que use esta acción otra vez. Un viento fuerte dispersa la nube.

REACCIONES

Represalia nociva (3/día). Cuando una criatura a 18 m o menos de Lohezet le inflija daño, este contraataca mágicamente con una rociada de niebla púrpura nociva. La criatura deberá realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirá 16 (2d10 + 5) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

LORD SOTH A LOMOS DE UN DRAGÓN
DE ULTRATUMBA MAYOR



LORD SOTH

Lord Soth es el caballero de la muerte más poderoso de Krynn. Antaño un caballero solámnico de la Orden de la Rosa, Soth era un ejemplo de virtud y justicia que permitió que su orgullo lo llevara por la senda del mal. Los dioses le concedieron a Soth una oportunidad de redimirse y le encargaron que se enfrentara al príncipe de los sacerdotes de Istar y evitara el Cataclismo. Sin embargo, se desvió de su camino a causa de su orgullo, abandonó su misión y dejó que el Cataclismo

devastara Krynn. Soth pereció durante la catástrofe, pero luego surgió de las cenizas como un espeluznante muerto viviente. En su castillo maldito, el alcázar de Dargaard, Soth ignoró el mundo en ruinas durante mucho tiempo, pero la Reina de los Dragones ha solicitado la presencia de su maldad una vez más.

En combate, Soth es aterrador y emplea los últimos restos de los fuegos del Cataclismo con un efecto devastador. Por lo general, usa su aptitud mágica únicamente como parte de sus acciones legendarias.

LORD SOTH

Muerto viviente Mediano (paladín), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 228 (24d8 + 120)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +9, Car +11

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, infernal, solámnico

Desafío: 19 (22 000 PX)

Bonificador por competencia: +6

Comandar Muertos Vivientes. A menos que esté incapacitado, Soth y los muertos vivientes de su elección a 18 m o menos de él son inmunes a los efectos que expulsan muertos vivientes.

Naturaleza Inusual. Soth no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia Legendaria (3/día). Soth puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Soth tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Soth hace tres ataques con su hierro del condenado.

Hierro del condenado. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) de daño contundente más 18 (4d8) de daño necrótico y, si el objetivo es una criatura, no podrá recuperar puntos de golpe hasta el principio del siguiente turno de Soth.

Fuego cataclísmico (1/día). Soth lanza una bola de fuego mágica que explota en un punto que pueda ver a 36 m o menos de él. Todas las criaturas situadas en una esfera de 6 m de radio centrada

en ese punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 19. Sufrirán 35 (10d6) de daño de fuego y 35 (10d6) de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Además, cualquier humanoide Mediano o más pequeño que muera por este daño, al igual que cualquier cadáver de una criatura así que esté dentro de la esfera, se convertirá en un esqueleto bajo el control de Soth. El esqueleto actúa en la posición de iniciativa de Soth, pero inmediatamente después de su turno. Si no se le da ninguna otra orden, el esqueleto intenta matar a cualquier criatura que no sea un muerto viviente con la que se encuentre.

Lanzamiento de conjuros. Soth lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 19):

A voluntad: *orden imperiosa* (lanzado a nivel 3)

2/día cada uno: *disipar magia*, *inmovilizar persona* (lanzados a nivel 3)

1/día: *destierro* (lanzado a nivel 6)

Palabra de muerte (1/día). Soth señala a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él y le ordena mágicamente que muera. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 19; sufrirá 100 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera. Si este daño reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, este morirá.

ACCIONES LEGENDARIAS

Soth puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Soth recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Maniobra implacable. Soth se mueve hasta su velocidad u ordena a su montura que se mueva hasta la velocidad de la misma. El movimiento de esta acción no provocará ataques de oportunidad. Si él o su montura pasan a 1,5 m o menos de una criatura durante este movimiento, Soth puede obligarla a hacer una tirada de salvación de Fuerza con CD 20. A menos que la supere, la criatura será derribada.

Golpe (cuesta 2 acciones). Soth hace un ataque con su hierro del condenado.

Lanzar conjuro (cuesta 3 acciones). Soth utiliza su lanzamiento de conjuros.

RUINA ROJA

Conocida por sus increíbles reflejos y perspicacia, la experta jinete de dragonnels Ruina Roja lidera las fuerzas aéreas del ejército de los dragones rojos. Nadie sabe su nombre real, lo que hace que sus aliados se refieran a ella simplemente como "comandante" o "Ruina Roja", un sobrenombre ganado tras derribar a numerosos objetivos desde el aire. Rara vez se quita su característico casco con forma de dragonnel, lo que provoca especulaciones sobre su verdadera identidad. Además, habla muy poco y prefiere realizar gestos secos con la mano para dirigir a los jinetes de dragonnels en su vuelo.

RUINA ROJA

Humanoide Mediana, legal malvada

Clase de Armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Puntos de golpe: 150 (20d8 + 60)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +8, Des +5

Habilidades: Atletismo +8, Percepción +6

Resistencia a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 10 (5900 PX)

Bonificador por competencia: +4

Devoción Dracónica. Mientras Ruina Roja pueda ver a una criatura de tipo "dragón" que no sea hostil hacia ella, tiene ventaja en las tiradas de ataque.

Evasión Montada. Si Ruina Roja o su montura hacen una tirada de salvación de Destreza para sufrir la mitad del daño de un efecto, no reciben ningún daño si la superan y solo sufren la mitad si la fallan.

Maestría en Combate Montado. Cuando Ruina Roja está montada y una criatura hace objetivo a su montura con un ataque, Ruina Roja puede hacer que el ataque la haga objetivo a ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. Ruina Roja hace tres ataques con su lanza candente.

Lanza candente. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d12 + 4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 16 o caerá derribada.

Ballesta de mano explosiva (recarga 5-6). Ruina Roja dispara un virote de ballesta explosivo a un punto que pueda ver a 36 m o menos de ella. Cuando el virote llega a ese punto o si impacta a un objeto antes, estalla en una esfera de 6 m de radio. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 35 (10d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

SOLDADO DE KALAMAN

Los soldados de Kalamán son las tropas básicas del ejército de la ciudad. Se entrenan para el combate defensivo y se apoyan unos a otros en batalla.

SOLDADO DE KALAMAN

Humanoide Mediano o Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (cota de malla, escudo)

Puntos de golpe: 16 (3d8 + 3)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +3, Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El soldado realiza dos ataques con su espada larga.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8 + 2) de daño cortante o 7 (1d10 + 2) de daño cortante si se usa a dos manos.

REACCIONES

Mantener la formación. Si un aliado a 1,5 m o menos del soldado debe realizar una tirada de salvación, el soldado anima al aliado, lo que le concede ventaja en la tirada.

TROPAS DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Los ejércitos de los dragones incorporan en sus filas a seguidores fanáticos. Los reclutas son adoctrinados para reverenciar a la Reina de los Dragones y consideran a los dragones sus sirvientes predilectos. Las tropas del ejército de los dragones emplean armas bendecidas por Takhisis para golpear con el poder del dragón junto al que luchan.

ARMAS DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Las armas de las tropas están bendecidas con una infusión de aliento de dragón. El tipo de daño que infligen estas armas depende del ejército en concreto. Los perfiles que se muestran aquí representan a tropas del ejército de los dragones rojos con armas imbuidas del fuego de esos dragones. Puedes representar a los seguidores de otros dragones cromáticos si cambias el daño de fuego por el tipo de daño asociado con los ataques de aliento de esos otros dragones.

OFICIAL DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Humanoide Mediano, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura de bandas, escudo)
Puntos de golpe: 65 (10d8 + 20)
Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +4
Habilidades: Atletismo +5, Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: común, dracónico
Desafío: 3 (700 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Devoción Dracónica. Mientras el oficial pueda ver a una criatura de tipo "dragón" que no sea hostil hacia él, tiene ventaja en las tiradas de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El oficial hace dos ataques con su lanza cruel y utiliza sus órdenes de asalto si puede.

Lanza cruel. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante más 2 (1d4) de daño de fuego.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante más 5 (1d10) de daño de fuego.

Órdenes de asalto (recarga 5–6). El oficial grita órdenes y hace objetivo a hasta otras dos criaturas a 18 m o menos de él. Si un objetivo tiene el atributo Devoción Dracónica y puede oír al oficial, dicho objetivo podrá usar su reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.



SOLDADO DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

SOLDADO DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES

Humanoide Mediano, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 17 (cota de escamas, escudo)
Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)
Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +2
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común, dracónico
Desafío: 1 (200 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Devoción Dracónica. Mientras el soldado pueda ver a una criatura de tipo "dragón" que no sea hostil hacia él, tiene ventaja en las tiradas de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El soldado realiza dos ataques con su espada larga o su jabalina.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante o 7 (1d10 + 2) de daño cortante si se usa a dos manos, más 2 (1d4) de daño de fuego.

Jabalina. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 2 (1d4) de daño de fuego.

WERSTEN KERN

Wersten Kern es la abanderada de lord Soth y su campeona. Como les sucedió a muchos de los caballeros de Soth, murió junto a su señor durante el Cataclismo y fue maldita con la muerte en vida. En combate, blande una pica retorcida en la que ondea el estandarte de la rosa negra de Soth y sus gritos pueden paralizar los corazones de los guerreros más poderosos. Wersten sigue a rajatabla las órdenes de Soth y lo servirá hasta su segunda muerte.

WERSTEN KERN

Muerta viviente Mediana, legal malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 178 (21d8 + 84)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +9, Sab +7

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, infernal, solámnico

Desafío: 14 (11 500 PX)

Bonificador por competencia: +5

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe de Wersten, esta deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea contundente o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, Wersten se queda con 1 punto de golpe.

Naturaleza Inusual. Wersten no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. Wersten realiza tres ataques con su pica de estandarte y usa su letanía aterradora si está disponible.

Pica de estandarte. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d10 + 5) de daño perforante más 13 (3d8) de daño necrótico. Si el objetivo es un humanoide, deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 16 o quedará maldito. La maldición durará hasta que se elimine con un conjuro *levantar maldición* u otros similares. Mientras la criatura esté maldita, de su cuerpo brotan tallos de rosas negras espinosas, que le imponen desventaja en sus pruebas de característica y sus tiradas de ataque y reducen su velocidad a la mitad. Una criatura que supere la tirada de salvación contra la maldición será inmune a esta durante 24 horas.

Letanía aterradora (recarga 5–6). Wersten recita nombres de almas muertas a manos de Soth y su compañía y canaliza su terror mortal. Todas las criaturas que no sean muertos vivientes y estén a 9 m o menos de ella deberán realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16. Si la fallan, recibirán 22 (4d10) de daño psíquico y quedarán asustadas de Wersten durante 1 minuto. Si la superan, sufrirán la mitad del daño y no quedarán asustadas. Al final de cada uno de sus turnos, una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de conjuros. Wersten lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

1/día cada uno: *disipar magia*, *muro de piedra*

ACOMPAÑANTES

Este apéndice presenta a seis acompañantes (PNJ especiales que pueden asistir a los personajes en sus aventuras). Los siguientes acompañantes son adecuados para un grupo de aventureros de nivel 1. Plantéate añadir uno o varios acompañantes para completar el grupo de personajes si hay menos de cuatro jugadores. Como DM, puedes interpretar a los acompañantes o dejar que lo hagan los jugadores junto con sus propios personajes. Encontrarás más información sobre los acompañantes en *El Caldero de Tasha para Todo*.

Si un acompañante permanece con los personajes al subir de nivel, el acompañante también lo hace. Es una forma de representar una combinación de las aventuras que el acompañante ha compartido con el grupo y el propio entrenamiento del acompañante.

El nivel de un acompañante debería ser igual que el nivel medio del grupo de aventureros y debería subir cuando el nivel medio del grupo lo haga. Consulta las tablas de la sección "Niveles de los acompañantes" al final de este apéndice para orientarte sobre cómo actualizar el perfil de los acompañantes cuando suban al nivel 2 y a medida que avancen hasta el 11.

ALIADOS EN LA GUERRA

Estos PNJ pueden unirse a los personajes como acompañantes. Cada uno tiene un trasfondo en las tierras de Ansalon, pero puedes personalizar estas historias según convenga a tu campaña.

ANDIR VALMAKOS

A pesar de su talento para la magia y de que sus padres eran magos, Andir terminó su aprendizaje y optó por no salir de inmediato en busca de otros Magos de la Alta Hechicería. En su lugar, se embarcó en una vida de mago aventurero con la intención de ver mundo y descubrir la magia que existe más allá de los libros polvorientos. Aunque sus viajes solo acaban de empezar, Andir sabe que un día su camino le conducirá hasta la Torre de la Alta Hechicería en Wayreth, donde espera que le pongan a prueba y averigüe lo que le depara el futuro.

AYIK UR

El joven arquero Ayik es un superviviente consumado. Cuando los ejércitos de los dragones invadieron su patria, Khur, se convirtió en refugiado, pero no sin antes hacerse daño en una pierna cuando un caballo de guerra lo arrolló. Aunque escapó, juró poner su arco al servicio de la lucha contra los ejércitos de los dragones. Es insolente y engreído hasta rozar la temeridad, y no duda en retar a sus enemigos a que acaben lo que los ejércitos de los dragones comenzaron en Khur.

ANDIR VALMAKOS



ANDIR VALMAKOS

Lanzador de conjuros de nivel 1 (mago);
humanoide Mediano (humano), caótico bueno

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Sab +2

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Historia +4,

Investigación +4, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común, dracónico

Bonificador por competencia: +2

Competencias Adicionales. Andir es competente con las armas sencillas y las armaduras ligeras.

Lanzamiento de Conjuros. La aptitud mágica de Andir es la Inteligencia (CD de salvación de conjuros 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

A voluntad: *luz*, *rayo de escarcha*

Nivel 1 (2 espacios): *ola atronadora*

ACCIONES

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia:

+4 a impactar, alcance 1,5 m o 36 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño de fuerza.

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 3 (1d6) de daño contundente o 4 (1d8) de daño contundente si se usa a dos manos.

AYIK UR

HRIGG ROUNDROOK



AYIK UR

Guerrero de nivel 1 (atacante);
humanoide Mediano (humano), neutral bueno

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)
Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)
Velocidad: 9 m

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

Tiradas de salvación: Des +5
Habilidades: Atletismo +2, Naturaleza +2, Percepción +5, Sigilo +5, Supervivencia +3
Sentidos: Percepción pasiva 15
Idiomas: común
Bonificador por competencia: +2

Atacante. Ayik recibe un bonificador de +2 a todas las tiradas de ataque (ya sumado).

Competencias Adicionales. Ayik es competente con las armas sencillas y marciales, los escudos y todas las armaduras.

ACCIONES

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

HRIGG ROUNDROOK

Lanzador de conjuros de nivel 1 (sanador);
humanoide Mediano (enano), legal bueno

Clase de Armadura: 16 (media armadura)
Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)
Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Sab +4
Habilidades: Atletismo +4, Historia +2, Medicina +4, Percepción +4
Resistencia a daño: veneno
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14
Idiomas: común, enano
Bonificador por competencia: +2

Competencias Adicionales. Hrigg es competente con las armas sencillas y marciales y con las armaduras ligeras y medias.

Lanzamiento de Conjuros. La aptitud mágica de Hrigg es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

A voluntad: *guía*, *llama sagrada*
Nivel 1 (2 espacios): *curar heridas*

Resistencia Enana. Hrigg tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado sobre sí mismo.

ACCIONES

Maza a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6 + 2) de daño contundente.

HRIGG ROUNDROOK

Hrigg es un enano sociable que ríe efusivamente y vive para deleitarse con la comida más exquisita y pelear contra el mal más atroz. Es uno de cinco hermanos que fueron elegidos por Kiri-Jolith, el dios de la guerra, para recibir su poder divino. Los cinco hermanos partieron de su patria, Kayolin, para seguir sus propios caminos y llevar el mensaje de Kiri-Jolith directamente a los ejércitos de los dragones. El camino de Hrigg le condujo a Kalaman, donde descubre que está, para su regocijo, en primera línea de una invasión.

IRIAD

Iriad es una elfa kalanesti procedente de los frondosos bosques de Ergoth del Sur, donde aprendió a pasar inadvertida allá por donde pise. Cuando los elfos silvanesti comenzaron a llegar a Ergoth del Sur como refugiados, decidió poner sus habilidades al servicio de la lucha contra los ejércitos de los dragones antes de que invadieran su patria. Es una espía y batidora con un gran talento que no teme usar sus dagas si la situación lo exige.

LEVNA DRAKEHORN

Aunque acaba de unirse a la Orden de la Rosa, Levna es una caballero solámnica segura de sí misma y experimentada. Es valiente, decidida y letal con su espadón. Un encuentro fortuito con unos agentes del ejército de los dragones azules le dejó grabada en el rostro una peculiar cicatriz con diversas bifurcaciones. Afirma que se debe al aliento de un dragón azul, pero pocos Caballeros de Solamnica la creen.

TEM TEMBLE

Tem tiene alma de nómada, aunque sus pasos suelen llevarla a las profundidades de la naturaleza y a lugares que han caído en el olvido. Cuando comenzó a viajar, entabló amistad con un lagarto alado al que llamó Meilón y los dos se volvieron inseparables. Se enfrenta al avance de los ejércitos de los dragones canalizando la magia revitalizante de la naturaleza a través de su fiable jupak para apoyar a sus aliados. El comportamiento de Tem recuerda al de un gato, ya que no respeta el espacio personal y siempre quiere acurrucarse en lugares calentitos.



IRIAD

IRIAD

Experta de nivel 1; humanoide Mediana (elfa), caótica buena

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 10,5 m

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

Tiradas de salvación: Des +4

Habilidades: Acrobacias +5, Atletismo +2, Investigación +2, Naturaleza +2, Percepción +5, Sigilo +5, Supervivencia +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, elfo

Bonificador por competencia: +2

Competencias Adicionales. Iriad es competente con las armas sencillas, las armaduras ligeras, las herramientas de cartógrafo y las herramientas de ebanista.

Linaje Feérico. Iriad tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre sí misma y la magia no puede dormirla.

ACCIONES

Daga venenosa. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno.

ACCIONES ADICIONALES

Servicial. Iriad realiza la acción de Ayudar.



LEVNA DRAKEHORN

LEVNA DRAKEHORN

Guerrera de nivel 1 (defensora);
humanoide Mediana (humana), legal buena

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)
Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)
Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Con +4
Habilidades: Atletismo +4, Intimidación +4, Percepción +2
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común
Bonificador por competencia: +2

Atacar en Manada. Levna tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Competencias Adicionales. Levna es competente con las armas sencillas y marciales, los escudos y todas las armaduras.

ACCIONES

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6 + 2) de daño cortante.

REACCIONES

Protección. Cuando una criatura que Levna pueda ver a 1,5 m o menos de ella sea objetivo de un ataque, Levna puede dar desventaja a la tirada de ataque si puede ver al atacante y ella está empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

TEM TEMBLE



TEM TEMBLE

Lanzadora de conjuros de nivel 1 (sanadora);
humanoide Pequeña (kender), caótica buena

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 11 (2d6 + 4)
Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Sab +4
Habilidades: Juego de Manos +4, Medicina +4, Percepción +4, Perspicacia +4, Sigilo +4
Inmunidad a estados: asustado
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: común, kender
Bonificador por competencia: +2

Competencias Adicionales. Tem es competente con las armas sencillas y las armaduras ligeras.

Lanzamiento de Conjuros. La aptitud mágica de Tem es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de druida preparados:

A voluntad: *rociada venenosa*, *saber druídico*
Nivel 1 (2 espacios): *palabra de curación*

ACCIONES

Jupak. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 12/48 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante o 4 (1d4 + 2) de daño contundente si Tem ha usado la honda del jupak para hacer un ataque a distancia.

Mofa. Tem lanza una andanada exasperante de insultos a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de ella. Si el objetivo puede oír a Tem, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o tendrá desventaja en las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES ADICIONALES

Elusiva. Tem realiza las acciones de Destrabarse o de Escondarse.

NIVELES DE LOS ACOMPAÑANTES

Las tablas de esta sección detallan los puntos de golpe y los rasgos que obtienen los acompañantes de este apéndice a medida que suben de nivel. Los acompañantes se presentan en orden alfabético.

ANDIR MÁS ALLÁ DEL NIVEL 1

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
2	16 (3d8 + 3)	Lanzamiento de Conjuros. Andir aprende otro conjuro de nivel 1: <i>zancada prodigiosa</i> .
3	22 (4d8 + 4)	Lanzamiento de Conjuros. Andir obtiene un espacio de conjuro de nivel 1. También aprende otro conjuro de nivel 1: <i>disco flotante de Tenser</i> .
4	27 (5d8 + 5)	Lanzamiento de Conjuros. Andir aprende otro truco: <i>mano de mago</i> . Mejora de Característica. La Inteligencia de Andir aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro y los bonificadores del apartado "Habilidades".
5	33 (6d8 + 6)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Andir aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques con su bastón y sus conjuros y los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades".

Lanzamiento de Conjuros. Andir obtiene un espacio de conjuro de nivel 1 y dos espacios de nivel 2. También aprende un conjuro de nivel 2: *abrir*.



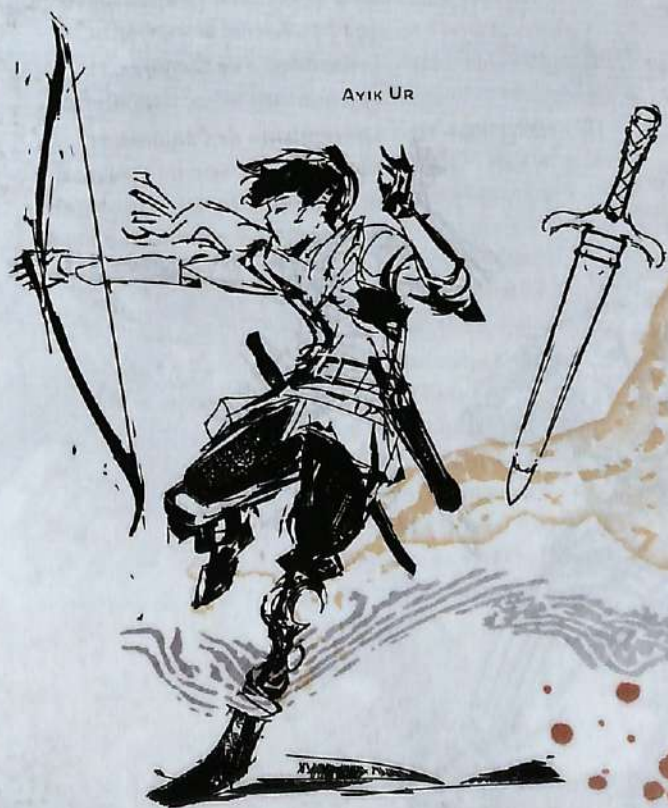
Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
6	38 (7d8 + 7)	Trucos Potentes. Andir añade su modificador por Inteligencia al daño que inflige con cualquier truco.
7	44 (8d8 + 8)	Lanzamiento de Conjuros. Andir obtiene un espacio de conjuro de nivel 2. También aprende otro conjuro de nivel 2: <i>invisibilidad</i> .
8	49 (9d8 + 9)	Mejora de Característica. La Inteligencia de Andir aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro y los bonificadores del apartado "Habilidades".
9	55 (10d8 + 10)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Andir aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques con su bastón y sus conjuros y los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades". Lanzamiento de Conjuros. Andir obtiene dos espacios de conjuro de nivel 3. También aprende un conjuro de nivel 3: <i>acelerar</i> .
10	60 (11d8 + 11)	Lanzamiento de Conjuros. Andir aprende otro truco: <i>ilusión menor</i> .
11	66 (12d8 + 12)	Lanzamiento de Conjuros. Andir obtiene un espacio de conjuro de nivel 3. También aprende otro conjuro de nivel 3: <i>recado</i> .



AYIK MÁS ALLÁ DEL NIVEL 1

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
2	16 (3d8 + 3)	Tomar Aliento. Ayik puede usar una acción adicional en su turno para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 + su nivel. Cuando use este rasgo, no podrá volver a hacerlo hasta que finalice un descanso corto o largo.
3	22 (4d8 + 4)	Crítico Mejorado. Las tiradas de ataque de Ayik causarán críticos con un resultado de 19 o 20 en el d20.
4	27 (5d8 + 5)	Mejora de Característica. La Destreza de Ayik aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su Clase de Armadura, su bonificador a las tiradas de salvación de Destreza, sus bonificadores a Acrobacias y Sigilo y los bonificadores a impactar y al daño de sus ataques con armas.
5	33 (6d8 + 6)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Ayik aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades" (en 2 para Percepción) y los bonificadores a impactar de sus ataques con armas. Su puntuación de Percepción pasiva aumenta en 2.

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
6	38 (7d8 + 7)	Ataque Adicional. Ayik puede atacar dos veces en lugar de una cuando realice la acción de Atacar en su turno.
7	44 (8d8 + 8)	Preparación para la Batalla. Ayik tiene ventaja en las tiradas de iniciativa.
8	49 (9d8 + 9)	Mejora de Característica. La Destreza de Ayik aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su Clase de Armadura, su bonificador a las tiradas de salvación de Destreza, sus bonificadores a Acrobacias y Sigilo y los bonificadores a impactar y al daño de sus ataques con armas.
9	55 (10d8 + 10)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Ayik aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades" (en 2 para Percepción) y los bonificadores a impactar de sus ataques con armas. Su puntuación de Percepción pasiva aumenta en 2.
10	60 (11d8 + 11)	Defensa Mejorada. La Clase de Armadura de Ayik aumenta en 1.
11	66 (12d8 + 12)	Indómito. Ayik puede repetir una tirada de salvación si falla, pero debe usar el nuevo resultado. Cuando use este rasgo, no podrá volver a hacerlo hasta que finalice un descanso largo.



AYIK UR

LA ESPADA CORTA DE AYIK

HRIGG MÁS ALLÁ DEL NIVEL 1

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
2	16 (3d8 + 3)	Lanzamiento de Conjuros. Hrigg aprende otro conjuro de nivel 1: <i>bendición</i> .
3	22 (4d8 + 4)	Lanzamiento de Conjuros. Hrigg obtiene un espacio de conjuro de nivel 1. También aprende otro conjuro de nivel 1: <i>detectar el bien y el mal</i> .
4	27 (5d8 + 5)	Lanzamiento de Conjuros. Hrigg aprende otro truco: <i>piEDAD con los moribundos</i> . Mejora de Característica. La Sabiduría de Hrigg aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro, su bonificador a las tiradas de salvación de Sabiduría, sus bonificadores a Medicina y Percepción y su puntuación de Percepción pasiva.
5	33 (6d8 + 6)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Hrigg aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro, los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades" y los bonificadores a impactar de sus ataques con armas. Lanzamiento de Conjuros. Hrigg obtiene un espacio de conjuro de nivel 1 y dos espacios de nivel 2. También aprende un conjuro de nivel 2: <i>arma espiritual</i> .

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
6	38 (7d8 + 7)	Trucos Potentes. Hrigg añade su modificador por Sabiduría al daño que inflige con cualquier truco.
7	44 (8d8 + 8)	Lanzamiento de Conjuros. Hrigg obtiene un espacio de conjuro de nivel 2. También aprende otro conjuro de nivel 2: <i>restablecimiento menor</i> .
8	49 (9d8 + 9)	Mejora de Característica. La Sabiduría de Hrigg aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro, su bonificador a las tiradas de salvación de Sabiduría, sus bonificadores a Medicina y Percepción y su puntuación de Percepción pasiva.
9	55 (10d8 + 10)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Hrigg aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro, los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades" y los bonificadores a impactar de sus ataques con armas. Lanzamiento de Conjuros. Hrigg obtiene dos espacios de conjuro de nivel 3. También aprende un conjuro de nivel 3: <i>señal de esperanza</i> .
10	60 (11d8 + 11)	Lanzamiento de Conjuros. Hrigg aprende otro truco: <i>taumaturgia</i> .
11	66 (12d8 + 12)	Lanzamiento de Conjuros. Hrigg obtiene un espacio de conjuro de nivel 3. También aprende otro conjuro de nivel 3: <i>espíritus guardianes</i> .



LA MAZA A DOS MANOS DE HRIGG

HRIGG ROUNDROOK



IRIAD MÁS ALLÁ DEL NIVEL 1

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
2	16 (3d8 + 3)	Acción Astuta. En el turno de Iriad en combate, puede usar las acciones de Correr, Destrabarse o Escondarse como acción adicional.
3	22 (4d8 + 4)	Pericia. El bonificador por competencia de Iriad se duplica para cualquier prueba de característica que haga utilizando Sigilo o Supervivencia.
4	27 (5d8 + 5)	Mejora de Característica. La Destreza de Iriad aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su Clase de Armadura, su bonificador a las tiradas de salvación de Destreza, su bonificador a Sigilo y los bonificadores a impactar y al daño de sus ataques con armas.
5	33 (6d8 + 6)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Iriad aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades" (en 2 para Percepción, Sigilo, Supervivencia y su puntuación de Percepción pasiva) y los bonificadores a impactar de sus ataques con armas.
6	38 (7d8 + 7)	Golpe Coordinado. Cuando Iriad usa el rasgo de Servicial para ayudar a un aliado a atacar a otra criatura, ese objetivo podrá estar a hasta 9 m de ella e Iriad podrá infligirle 2d6 de daño adicional la siguiente vez que impacte con una tirada de ataque contra el objetivo antes de que finalice el turno actual. El daño adicional es del mismo tipo que el del ataque.
7	44 (8d8 + 8)	Evasión. Si Iriad sufre un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibe ningún daño si la supera y solo sufre la mitad si la falla. Iriad no se beneficia de este rasgo si está incapacitada.

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
8	49 (9d8 + 9)	Mejora de Característica. La Fuerza y la Sabiduría de Iriad aumentan en 1, lo que incrementa en 1 los modificadores y, por tanto, los siguientes valores: sus bonificadores a Atletismo, Percepción y Supervivencia y su puntuación de Percepción pasiva.
9	55 (10d8 + 10)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Iriad aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades" (en 2 para Percepción, Sigilo, Supervivencia y su puntuación de Percepción pasiva) y los bonificadores a impactar de sus ataques con armas.
10	60 (11d8 + 11)	Mejora de Característica. La Destreza de Iriad aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su Clase de Armadura, su bonificador a las tiradas de salvación de Destreza, su bonificador a Sigilo y los bonificadores a impactar y al daño de sus ataques con armas.
11	66 (12d8 + 12)	Ayuda Inspiradora. Si Iriad realiza la acción de Ayudar, la criatura que reciba dicha ayuda también consigue un bonificador de 1d6 a la tirada del d20. Si esa tirada es una tirada de ataque, la criatura puede renunciar a añadirle el bonificador y, si el ataque impacta, puede sumar el bonificador a la tirada de daño del ataque contra un objetivo.



EL CAMUFLAJE Y LAS DAGAS DE IRIAD

IRIAD

LEVNA MÁS ALLÁ DEL NIVEL 1

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
2	19 (3d8 + 6)	Tomar Aliento. Levna puede usar una acción adicional en su turno para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 + su nivel. Cuando use este rasgo, no podrá volver a hacerlo hasta que finalice un descanso corto o largo.
3	26 (4d8 + 8)	Crítico Mejorado. Las tiradas de ataque de Levna causarán críticos con un resultado de 19 o 20 en el d20.
4	32 (5d8 + 10)	Mejora de Característica. La Fuerza de Levna aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su bonificador a Atletismo y los bonificadores a impactar y al daño de sus ataques con armas.
5	39 (6d8 + 12)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Levna aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades", su puntuación de Percepción pasiva y los bonificadores a impactar de sus ataques con armas.

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
6	45 (7d8 + 14)	Ataque Adicional. Levna puede atacar dos veces en lugar de una cuando realice la acción de Atacar en su turno.
7	52 (8d8 + 16)	Preparación para la Batalla. Levna tiene ventaja en las tiradas de iniciativa.
8	58 (9d8 + 18)	Mejora de Característica. La Fuerza de Levna aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su bonificador a Atletismo y los bonificadores a impactar y al daño de sus ataques con armas.
9	65 (10d8 + 20)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Levna aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades", su puntuación de Percepción pasiva y los bonificadores a impactar de sus ataques con armas.
10	71 (11d8 + 22)	Defensa Mejorada. La Clase de Armadura de Levna aumenta en 1.
11	78 (12d8 + 24)	Indómita. Levna puede repetir una tirada de salvación si falla, pero debe usar el nuevo resultado. Cuando use este rasgo, no podrá volver a hacerlo hasta que finalice un descanso largo.



LEVNA DRAKEHORN



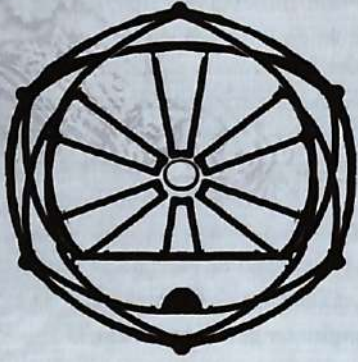
TEM MÁS ALLÁ DEL NIVEL 1

Nivel	Puntos de golpe	Nuevos rasgos
2	16 (3d6 + 6)	Lanzamiento de Conjuros. Tem aprende otro conjuro de nivel 1: <i>fuego feérico</i> .
3	22 (4d6 + 8)	Lanzamiento de Conjuros. Tem obtiene un espacio de conjuro de nivel 1. También aprende otro conjuro de nivel 1: <i>buenas bayas</i> .
4	27 (5d6 + 10)	Lanzamiento de Conjuros. Tem aprende otro truco: <i>reparar</i> . Mejora de Característica. La Sabiduría de Tem aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro, su bonificador a las tiradas de salvación de Sabiduría, sus bonificadores a Medicina, Percepción y Perspicacia, su puntuación de Percepción pasiva y la CD de su acción de mofa.
5	33 (6d6 + 12)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Tem aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro, los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades", los bonificadores a impactar de sus ataques con armas y la CD de su acción de mofa.
6	38 (7d6 + 14)	Trucos Potentes. Tem añade su modificador por Sabiduría al daño que inflige con cualquier truco.
7	44 (8d6 + 16)	Lanzamiento de Conjuros. Tem obtiene un espacio de conjuro de nivel 2. También aprende otro conjuro de nivel 2: <i>potenciar característica</i> .
8	49 (9d6 + 18)	Mejora de Característica. La Sabiduría de Tem aumenta en 2, lo que incrementa en 1 el modificador y, por tanto, los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro, su bonificador a las tiradas de salvación de Sabiduría, sus bonificadores a Medicina, Percepción y Perspicacia, su puntuación de Percepción pasiva y la CD de su acción de mofa.
9	55 (10d6 + 20)	Bonificador por competencia. El bonificador por competencia de Tem aumenta en 1, lo que incrementa los siguientes valores: su CD de salvación de conjuros, el bonificador a impactar de sus ataques de conjuro, los bonificadores de los apartados "Tiradas de salvación" y "Habilidades", los bonificadores a impactar de sus ataques con armas y la CD de su acción de mofa.
10	60 (11d6 + 22)	Lanzamiento de Conjuros. Tem aprende otro truco: <i>resistencia</i> .
11	66 (12d6 + 24)	Lanzamiento de Conjuros. Tem obtiene un espacio de conjuro de nivel 3. También aprende otro conjuro de nivel 3: <i>disipar magia</i> .

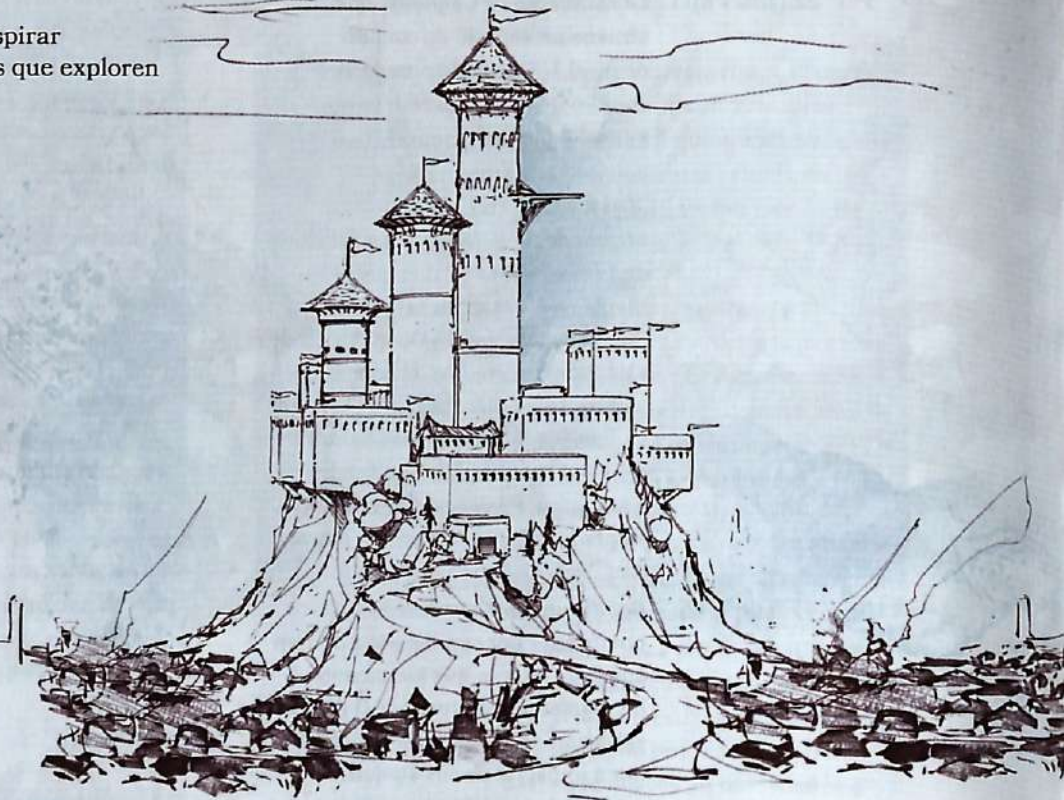


ARTE DE CONCEPTOS DE LA HISTORIA

El arte de este apéndice se creó para inspirar a escritores, artistas y Dungeon Masters que exploren el mundo de Krynn.



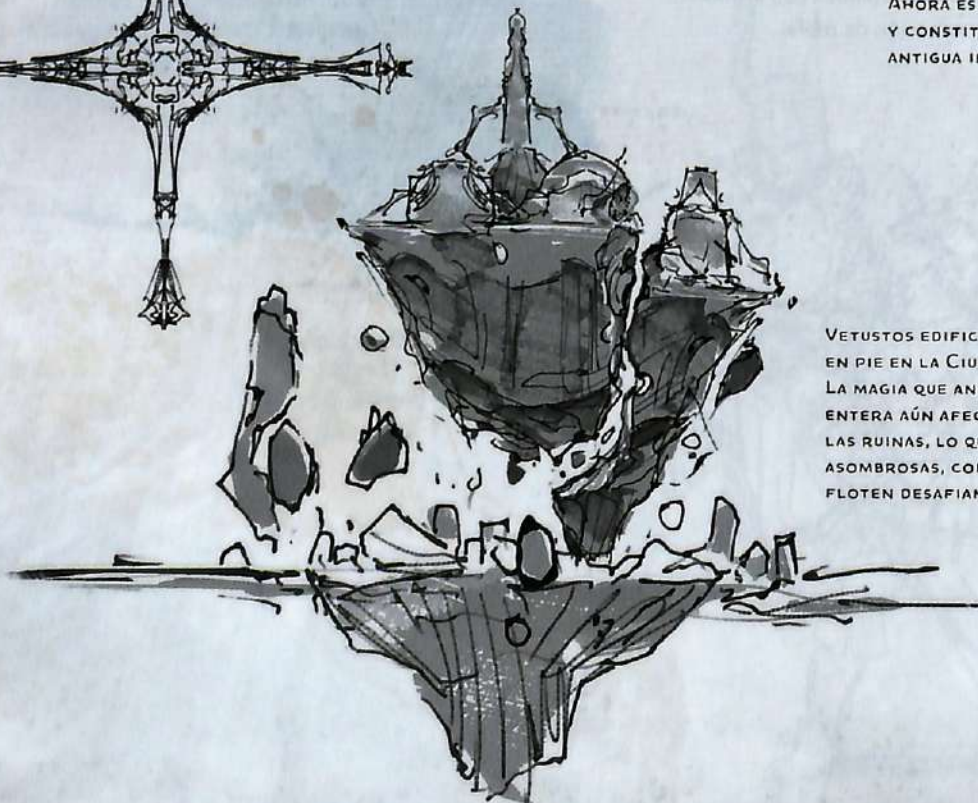
EL SÍMBOLO DE LA CIUDAD SOLÁMNICA DE KALAMAN REPRESENTA SUS MUROS INEXPUGNABLES Y LA LUZ DE SUS ANTIGUOS FAROS.



BUENA PARTE DEL CASTILLO DE KALAMAN SOBREVIVió AL CATACLISMO Y SE HA ido RESTAURANDO GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN. AHORA ES LA SEDE DEL GOBIERNO DE KALAMAN Y CONSTITUYE UNA PROEZA DE LA INGENIERÍA ANTIGUA INIGUALABLE EN LA ACTUALIDAD.

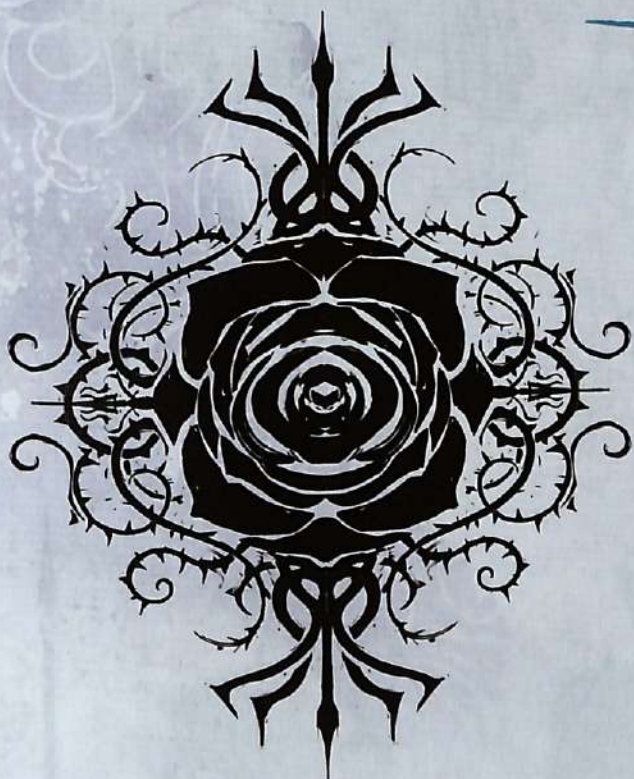


VISTA AÉREA DEL UMBRAL DE LOS CIELOS



VETUSTOS EDIFICIOS ISTARIANOS PERMANECEN EN PIE EN LA CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS. LA MAGIA QUE ANTAÑO HACÍA VOLAR A LA CIUDAD ENTERA AÚN AFECTA ESPORÁDICAMENTE A LAS RUINAS, LO QUE HACE QUE ESTRUCTURAS ASOMBROSAS, COMO EL UMBRAL DE LOS CIELOS, FLOTEN DESAFIANDO A LA GRAVEDAD.

EL BASTIÓN DE TAKHISIS, UN TEMPLO DE LOS DIOSES ANTIGUOS DEL MAL, SOBREVIVIÓ A LA CAÍDA DE LA CIUDAD DE LOS NOMBRES PERDIDOS. LOS SIERVOS DE LA REINA DE LOS DRAGONES USARON LAS LLAMAS MÁGICAS DEL CATACLISMO PARA ALZAR EL EDIFICIO MALDITO COMO LA PRIMERA CIUDADELA FLOTANTE.



EN EL PASADO, LORD SOTH LUCIÓ EL SÍMBOLO DE LOS CABALLEROS DE SOLAMNIA DE LA ORDEN DE LA ROSA, UN EMBLEMA QUE REPRESENTA LA SABIDURÍA Y LA JUSTICIA. DESDE SU CAÍDA EN DESGRACIA, SOTH EMPLEA UNA VERSIÓN QUEMADA Y RETORCIDA DE ESTE SÍMBOLO, LO QUE HACE QUE SE LE CONOZCA COMO EL CABALLERO DE LA ROSA NEGRA.

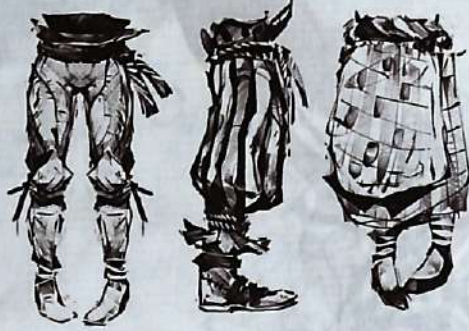
LAS AGUAS DEL OCÉANO TURBULENTO PENETRAN CON FRECUENCIA EN LOS ERIALES DEL SEPTENTRIÓN E INUNDAN LOS CAÑONES DE LA REGIÓN CON MAREAS IMPREDECIBLES Y SALADAS, FENÓMENO QUE SE CONOCE COMO LA AGUADA.



SHAWN WOOD



LOS KENDERS SUELEN USAR ROPAJES PRÁCTICOS HECHOS DE RETALES EN SUS VIAJES POR KRYNN. CADA RETAZO DESIGUAL CUENTA SU PROPIA HISTORIA.



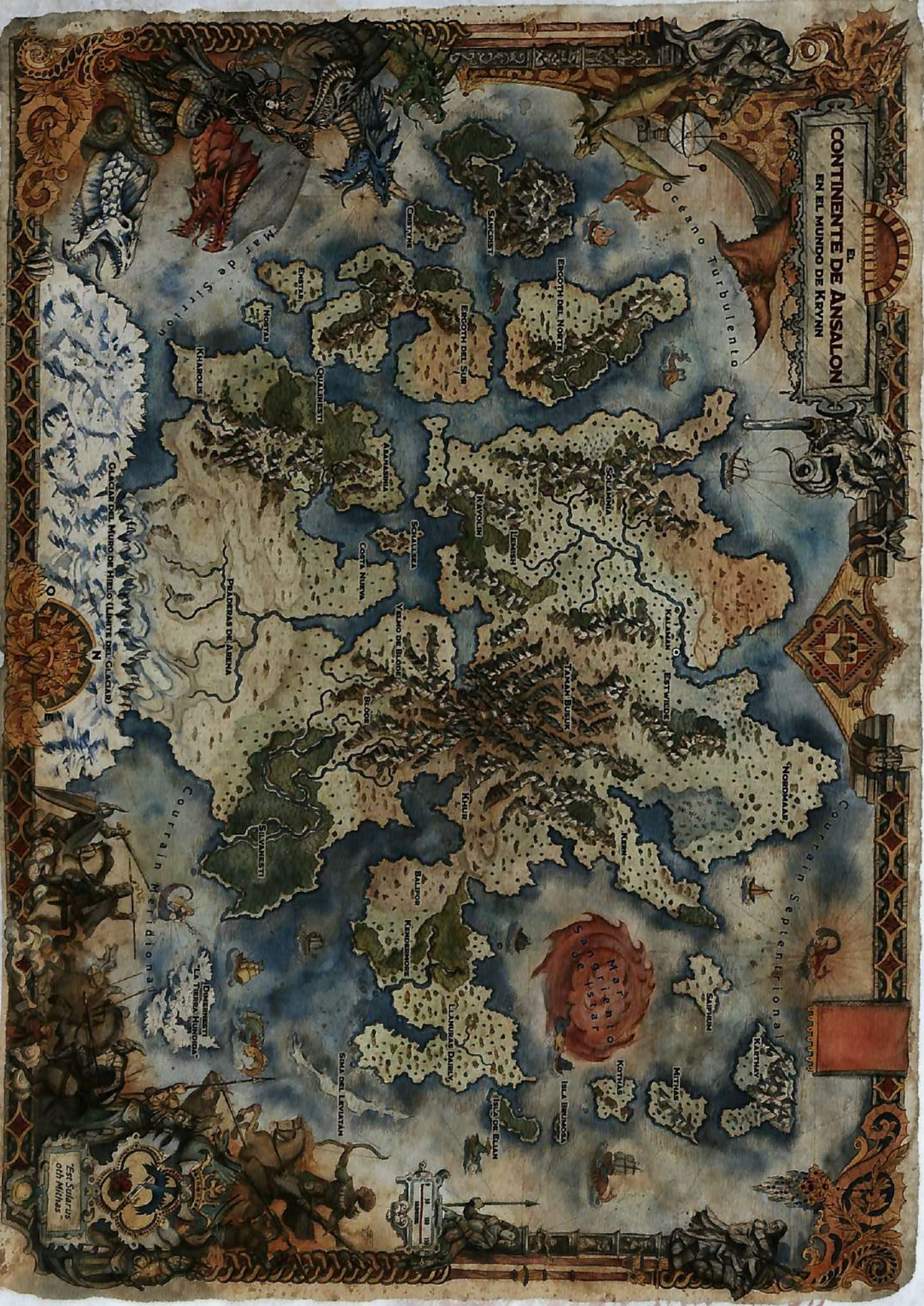
LA ALTAMAESTRE KANSALDI OJOS DE FUEGO DIRIGE AL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES ROJOS QUE ATACA SOLAMNIA. SE TRATA DE UNA FANÁTICA SEGUIDORA DE LA REINA DE LOS DRAGONES QUE SUSTITUYÓ SU OJO IZQUIERDO POR UNA GEMA PARA DEMOSTRAR SU DEVOCIÓN.

LA JINETE DE DRAGONNELS CONOCIDA COMO RUINA ROJA ES UNA DE LAS LÍDERES MÁS VILES DEL EJÉRCITO DE LOS DRAGONES ROJOS. QUIENES SE ENFRENTAN A ELLA EN COMBATE AÉREO SUELEN CONVERTIRSE EN PASTO DE LAS LLAMAS.



SHAWN WOOD

EL CONTINENTE DE ANSALON EN EL MUNDO DE KRYNN



Est. Salaris
och Mithas

EL CONTINENTE DE ANSA EN EL MUNDO DE KRYNN



Océano Turbulento

FARO

PUERTO CALA

CASTILLO CARMESI

ERGOTH DEL NORTE

GWYNED

FUERTE LOMA

MONTE NOIMPORTA

SANCRIST

ALEPH

CASTILLO UTH WISTAN



ALÍSTATE EN LA GUERRA DE LA LANZA

Takhisis la Reina de los Dragones ha regresado al mundo de Krynn. En todas las tierras, sus ejércitos de fanáticos draconianos llevan a cabo una brutal guerra de conquista. Los ejércitos de los dragones marchan hacia la desprotegida nación de Solamnia y ante ellos solo se interponen los defensores de la ciudad de Kalamán. Pero los ejércitos de los dragones no se conforman solo con aplastar a sus enemigos. Un antiguo mal al servicio de la Reina de los Dragones busca un arma mágica que podría dominar Krynn por toda la eternidad.

Dragonlance: La sombra de la Reina de los Dragones es una historia de conflicto y desafío ambientada en la legendaria Guerra de la Lanza. Crea personajes de Krynn, el mundo de Dragonlance, y luego ve con ellos a la primera línea de batalla contra los aterradores ejércitos de los dragones.

Una aventura de DUNGEONS & DRAGONS que lleva a los personajes del nivel 1 al 11

Para usar con la quinta edición del *Manual del Jugador*, el *Manual de Monstruos* y la *Guía del Dungeon Master*



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST



9 780786 968329

49,99 €

Printed in Belgium/Impreso en Bélgica
D09911050 SP