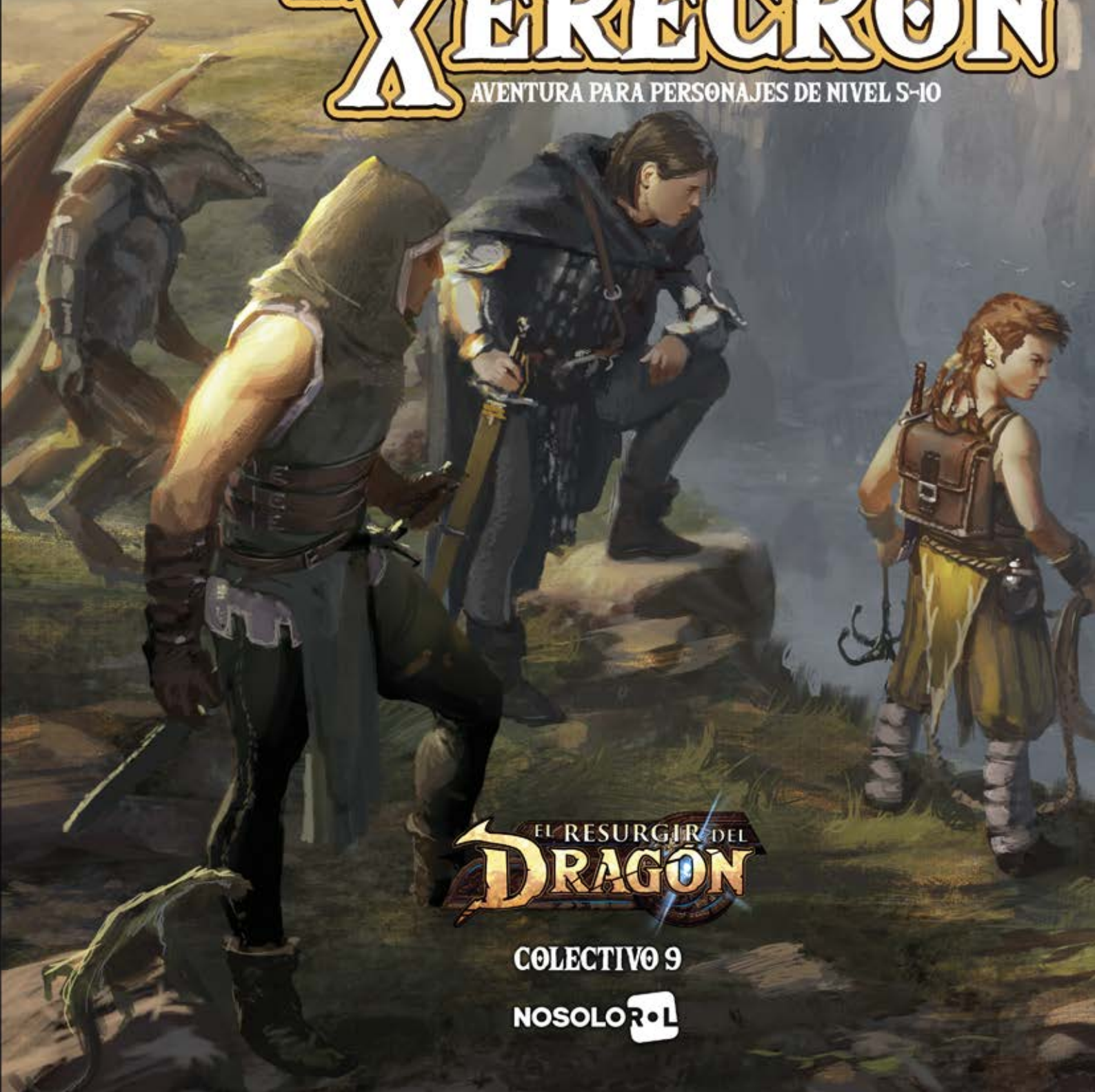


MAREA DE GUERRA EN XERECRON

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 5-10



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

COLECTIVO 9

NOSOLO 



CRÉDITOS

Escrito por
**Pablo Sixto, Pablo Claudio Ganter
y Rafael 'Fali' Ruiz-Dávila (Colectivo 9)**

Diseño y maquetación de
Cecilia Jos y Sergio M. Vergara

Portada de
Javier Charro

Ilustraciones de
Javier Charro y Antonio Vázquez

Mapas de
Juan Sixto (Dragon Ground Set Vol.1)

Corrección de
Juan Sixto, Mar Arribas y Rafael Alguacil (Colectivo 9)

Pruebas de juego
Adrián Carnicer, Leyre Gracia, Pedro J. Ramos y Sergio Vela

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

INTRODUCCIÓN

Marea de guerra en Xerecron es una aventura para **El Resurgir del Dragón**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 5 a 10 y tiene una duración aproximada de una o dos sesiones de juego. Se trata de un nuevo evento épico para Pioneros de Voldor, el juego organizado de El Resurgir del Dragón, y forma parte de la Segunda Temporada.

Ajustando los encuentros

Los combates de esta aventura incluyen cuadros con información para poder ajustarlos según la composición de tu grupo de aventureros. Por defecto, la aventura está presentada para un grupo de cuatro o cinco aventureros de nivel 7-8.

Si tu grupo es más débil, por ejemplo, porque solo son tres o porque su nivel es 5 o 6, deberías escoger la opción **nivel bajo** en los combates para ajustar la dificultad. Si, por el contrario, tu grupo es más poderoso, porque son seis o siete o porque su nivel es 9 o 10, deberías elegir la opción **nivel alto**. Además, te recomendamos utilizar estas opciones para ajustar la dificultad a tu gusto durante la aventura, subiéndola o bajándola si crees que no es suficiente desafío para tu grupo o si los combates les resultan excesivamente duros.

Resumen de la aventura

Hace una semana, los exploradores y espías que el Imperio Mida posee en la frontera con el reino Bastarre descubrieron una operación que había permanecido oculta ante sus propios ojos hasta entonces. Los elfos de la casa Banraxa estaban reconstruyendo la antigua ciudad de Zakalsasen, situada en una de las paredes del Gran Cañón de Xerecron. Esta ciudad, que se creía perdida tras la marcha de los Peregrinos, servía en el pasado como un astillero capaz de conectar Vajra con el Xerecron, permitiendo a sus flotas moverse rápidamente por todo Voldor. Y no solo eso, sino que en su interior se fabricaban poderosos navíos impulsados por el poder del xion, que no conocen rival en la batalla.

Si los Bastarre logran fabricar estos navíos, y ese parece ser su objetivo según los espías mida, podrán moverse sin oposición por el Xerecron e incluso alcanzar el Marmarax, amenazando a todas las naciones libres de la región. El emperador Yagar-Yorta If' Antjajara Yidindji lo ha considerado como una provocación de guerra y ha enviado un ejército al lugar para arrasarlo. Sin embargo, los primeros intentos de teleportar tropas de élite al lugar han fracasado, pues Zakalsasen parece protegido por poderosos conjuros. A poca distancia del lugar, las tropas mida esperan órdenes para lo que parece un inevitable ataque frontal que sin duda causará innumerables víctimas y que no garantiza la victoria. Por ello, algunos de sus líderes, han trazado un plan para destruir el astillero mediante la operación de infiltración. De la misma forma, otras naciones de Voldor se encuentran preocupadas por la amenaza Bastarre y han desarrollado sus propios planes para detenerlos. No falta mucho para que la casa Banraxa concluya los primeros navíos y se debe actuar de prisa para evitar la amenaza.

Antecedentes de la aventura

En los primeros siglos del segundo milenio del dominio de los Peregrinos sobre Voldor, la raza de las estrellas se encontraba en una fase expansión y conquista, en su insaciable búsqueda de recursos exóticos y conocimiento. Muchos de aquellos lugares estaban poblados, ya fuera por seres inteligentes o por bestias sin cerebro, y los ejércitos esclavos compuestos por legiones de saurios, batroks, orcos y demás criaturas fueron cuidadosamente equipados para librar guerras de exterminio contra todos ellos. De igual forma, aún

quedaban en Voldor algunos núcleos de resistencia formados por esclavos rebeldes o por criaturas nativas que se habían refugiado en los lugares más recónditos del mundo.

Como consecuencia, los Peregrinos levantaron una gran infraestructura armamentística que les dotó de armas de rayos, armaduras, constructos, grandes máquinas de guerra y potentes vehículos. Uno más de estos complejos armamentísticos fue la ciudad de **Zakalsasen**, que por los azares del destino se ha conservado relativamente intacta en el tiempo cuando la mayoría de estos enclaves fueron destruidos por los desastres naturales, las revueltas de esclavos o las primeras guerras.

Fundada en el año 2212, su objetivo era la fabricación de unos particulares navíos sumergibles, que los elfos Bastarre llaman de forma casi religiosa *Leviatanes Castigadores*. Zakalsasen fue un ejemplo de productividad y a lo largo de los siglos en los que estuvo funcionando centenares de navíos salieron de sus astilleros. El mismísimo Kiralizor supervisó, a través de sus aprendices, la construcción de Zakalsasen, incluyendo su sistema de energía dependiente de la Urdimbre Espejada. Con su poder cinceló las paredes del Gran Cañón de Xerecron para crear una gran cámara capaz de albergar los astilleros y a los centenares de esclavos que trabajarían en ellos. Una vez el complejo industrial comenzó a funcionar, Kiralizor dirigió su atención a otras cuestiones, delegando en los criados Bastarre de la casa Banraxa la responsabilidad de su gobierno.

La casa Banraxa cumplió lo que sus amos esperaban de ellos, pasando a gestionar también nuevos astilleros de guerra similares por todo Vajra. Incluso, durante los últimos días de la raza de las estrellas en Voldor, se les otorgó el título de Chambelanes Almirantes de los Mares y Océanos. Pero con el ocaso de los Peregrinos llegó la decadencia de Zakalsasen y finalmente las rebeliones sacudieron con fuerza el lugar, así como algunos terremotos menores que lo aislaron de Vajra y de la Urdimbre Espejada. La casa Banraxa destinó ingentes recursos para mantener el control, pero esta era una labor titánica y cualquier logro pronto demostraba ser insuficiente. Una noche del año 3.999, en mitad de la más feroz de las revueltas de esclavos que Zakalsasen había conocido hasta la fecha, un terremoto cegó la entrada al puerto y los gases subterráneos emergieron con fuerza, asfixiando a elfos y esclavos por igual. Arimasin, el propio señor de la casa Banraxa, falleció enfundado en su armadura-golem, ahogado en su propia sangre mientras intentaba huir de una turba amotinada. Durante más de seiscientos años, Zakalsasen estuvo sumergida en las tinieblas, casi olvidada por completo.

El tiempo pasó y nuevas naciones poblaron Voldor. Por su parte, los elfos Bastarre y su señor Falesin apenas podían mantener los restos decadentes de un imperio que ya no existía. Las guerras con Vindusan, los conflictos con el Imperio Mida, los ataques de los morlocks y otras potencias emergentes de un mundo parecían dejarlos atrás pese a las promesas de eterna supremacía de sus amos ausentes. Los ejércitos de elfos y esclavos se perdían no librando guerras o subyugando naciones, sino en patrullas que intentaban mantener unas fronteras cada vez más menguantes o en ciudades reducidas a poco más que reliquias. Durante los últimos años, el reino Bastarre ha sido considerado por algunos como una potencia menor, condenada a la irrelevancia antes de desaparecer como sus amos. Sin embargo, los guardianes del saber de los Peregrinos, algunos por iniciativa propia y otros instigados por la férrea voluntad de su rey, han comenzado a buscar en el pasado las herramientas que permitan el resurgir de los elfos Bastarre.

Hace apenas un año que **Acaena Moorkaith**, una antigua consejera vindusina que se había unido a la casa Banrax, estudiando los viejos documentos de su familia, encontró un mapa de Zakalsasen junto a los planos de los poderosos Leviatanes Castigadores, así como un diario del propio Arimasin. Aquellas naves bien podían ser lo que los Bastarre necesitaban para poner de rodillas a los advenedizos que osaban explorar los canales, reclamando las riquezas de Vajra y saqueando el legado de los dioses. En una audiencia con el rey Falesin y la reina Driza dur'Favuz presentó un proyecto; recuperar Zakalsasen y reactivar su complejo industrial. Las notas de Arimasin afirmaban que en los astilleros habían quedado tres Leviatanes Castigadores casi listos para la guerra, y que en las fábricas había material para construir media docena más de aquellos portentosos navíos. Era posible que aún siguieran allí. A Falesin le gustó su propuesta, pues recordaba con orgullo el terror y la destrucción que aquellos navíos de acero, pero vio imposible recuperar Zakalsasen. Aún estando cerca del Mar de Oculta, despejar la entrada y preparar de nuevo la ciudad sería una labor enorme, más aún con los agentes del Imperio Mida siempre atentos a los movimientos Bastarre en la zona. Entonces Driza dur'Favuz intervino. Para la bruja blanca aquella operación era viable, siempre y cuando se invirtieran los recursos mágicos necesarios. Tejer ilusiones para ocultar la operación, restaurar los túneles de acceso desde Vajra, e incluso volver a poner en marcha la maquinaria arcana era posible con los sacrificios adecuados. No hacer otra cosa, afirmó Driza, sería poco menos que herejía. Así pues, Falesin nombró a Acaena Chambelán Almirante de los Mares y Océanos y ordenó que se iniciara la recuperación de Zakalsasen para mayor gloria del Imperio.

Desde entonces, la operación se ha llevado a cabo con rotundo éxito. En apenas unas semanas, un destacamento logró alcanzar la localización de la ciudad a través de túneles de Vajra antes cerrados y liberó la fuerza de criaturas elementales, demonios y esclavos para que despejasen el lugar, ocultos tras un muro ilusorio levantado por los magos enviados por la mismísima reina. Una vez establecidos allí, los Bastarre y sus esclavos han dedicado sus esfuerzos a restaurar el lugar y actualmente se encuentran muy cerca de activar nuevamente la maquinaria del astillero. Sin embargo, hace una semana, la operación ha sido víctima de sabotaje por parte de infiltrados mida y todo ha quedado al descubierto. El muro ilusorio que la ocultaba ha sido disipado como el humo al viento, quedando a la vista del resto de Voldor. Los exploradores mida en la zona y los guardianes del Eidolón al servicio de la Hegemonía de Hierro han hecho correr la noticia y ahora todos los grandes poderes de Voldor están al corriente de los planes Bastarre en Zakalsasen.

Ganchos de la aventura

El descubrimiento de los espías mida ha recorrido una buena parte de Voldor y casi todas las grandes naciones están preocupadas por sus posibles consecuencias. Ante la necesidad de actuar contra los Bastarre de una forma y otra, cada una ha dispuesto a sus agentes de la forma más conveniente para defender sus intereses. Las prisas por actuar, la política, los enfrentamientos del pasado y el secretismo en este tipo de asuntos provoca que, aunque todas las facciones se oponen a los actos de los Bastarre, no haya una respuesta conjunta a la amenaza. En su lugar, cada una tiene su propio plan para acabar con ellos y, en algunos casos, sacar partido propio de la situación.

Por ello, esta aventura posee diferentes ganchos para cada una de las facciones. Allí donde se encuentren los aventureros en el momento de empezar la aventura, serán contactados

por un representante de la facción con quien tengan mayor amistad para solicitar su ayuda contra los Bastarre. Todas las facciones han logrado un acuerdo para utilizar el círculo de teletransporte que los exploradores mida han establecido cerca de Zakalsasen, así que llegar hasta allí no será un problema.

Si tu grupo tiene buena relación con varias facciones, es probable que reciba a varios representantes solicitando ayuda y quedará en sus manos decidir a quién van a hacer caso. Nada les impide tratar de cumplir la misión de varias facciones a la vez, pero en algunos casos esto puede resultar complicado o imposible. Como norma general, los aventureros recibirán la petición de ayuda de cualquier facción con la que sean **Amistosos** o superior (y puedan contactar con ellos). Si tu grupo de aventureros no tiene amistad con ninguna facción, pueden ser reclutados por los mida o por aquella facción dominante en el lugar donde se encuentren. La persona en concreto que contactará con ellos dependerá en gran medida de donde se encuentren y con quien hayan interactuado previamente. Junto a los ganchos se presenta un resumen de las localizaciones relevantes para el mismo, como ayuda para el director de juego.

EL IMPERIO MIDA

El plan de los mida es directo y su único objetivo es destruir completamente la maquinaria de los astilleros de Zakalsasen para asegurar que no se utilizan nunca más. De esta forma, evitan la futura supremacía naval de los Bastarre, reduciendo sus movimientos y obligándoles a continuar luchando en las Selvas Azules, donde tienen ventaja. Gracias a información recogida por espías infiltrados, sus arcanomantes han desarrollado un método de provocar una sobrecarga de energía en los conductos de la maquinaria del astillero que haría explotar toda la zona de forma casi inmediata.

Desgraciadamente, su agente infiltrado, una experta en xion llamada Usaba Narphiruntan ha sido descubierta y hecha prisionera por los Bastarre. La misión de los aventureros consiste en infiltrarse en la ciudad de Zakalsasen, liberar a Usaba Narphiruntan, y ayudarla a llevar a término su plan para destruir los astilleros. La única información que han logrado obtener es que ha sido llevada al cuartel de mando, en la ciudad, para ser interrogada.

Localizaciones relevantes

(solo para el director de juego):

Cuartel Sala 5: Rescatar a Usaba Narphiruntan

Fortaleza Sala 5: Hacerse con la llave de la sala de energía xiónica.

Atarazanas Sala 7: Sobrecargar los conductos de xion utilizando la pirámide xiónica.

EL PUEBLO MOPÁN

Los mopán son, probablemente, aquellos que más están sufriendo los ataques de los Bastarre en la actualidad, así que su interés por hacer fracasar sus planes es absoluto. Su alianza con los mida les convierte en actores destacados del conflicto, pero sus líderes no han sido informados sobre los planes concretos de estos para acabar con la amenaza. Es por ello que la princesa Sembati y sus consejeros se han desplazado hasta el lugar para tratar de destruir el lugar por sus propios medios. Gracias a unos pocos esclavos fugados de Zakalsasen, donde la mayoría de sometidos son mopán, han conocido la existencia de un artefacto de gran poder, oculto en algún lugar del complejo, que los Bastarre utilizan para someter mentalmente a todos sus esclavos. Sembati está convencida de que si este artefacto fuese destruido, se produciría una revuelta de esclavos que daría al traste con los esfuerzos de los elfos.

La misión de los aventureros consiste en localizar y destruir el artefacto, conocido como el Vínculo del Sometimiento. La



única información que los mopán pueden ofrecer es que una Bastarre llamada Mezerel Olasha, que suele estar en algún lugar de la fortaleza, es una de las que participó en su fabricación. Probablemente puedan sacar a Mezerel la localización del vínculo, aunque también es probable que para acercarse al artefacto los aventureros deban encontrar algún objeto que les proteja de quedar dominados por el artefacto.

Localizaciones relevantes (solo para el director de juego)

Fortaleza Sala 5: Interrogar a Mezerel Olasha.

Cuartel Sala 6: Robar los amuletos protectores.

Fortaleza Sala 9: Acceder al Vínculo del Sometimiento y destruirlo.

LA HEGEMONÍA DE HIERRO

Pese a las tensiones políticas de la Hegemonía con sus vecinos, los fieles de Arather son conscientes de los enormes problemas que les causaría una flota de elfos Bastarre navegando por el Xerecron y el Marmarax. Los señores del pueblo del Río han hablado y han establecido unos objetivos para evitar la amenaza Bastarre. No obstante, consideran que la presencia de su ejército en el lugar agravaría la situación con sus aliados y podría provocar que los Bastarre les considerasen un enemigo prioritario. Por eso, han ordenado a Akasturm, señora de la marca de Uskanast, reclutar un grupo de agentes ajenos a su ejército para una misión de infiltración.

La misión de estos aventureros consiste en localizar y secuestrar al mago Bastarre responsable del sistema de motores de las embarcaciones de los Peregrinos, además de robar los planos con el diseño de los Leviatanes Castigadores. Con ello, esperan conseguir un retraso importante en la fabricación de la flota, suficiente para que la Hegemonía se aproveche de la captura, incorpore su sistema de motores a su propia flota y pueda hacer frente a cualquier amenaza futura. Aunque desconocen quién es el Bastarre responsable, la Hegemonía cuenta con un infiltrado entre los esclavos del lugar, una mujer llamada Vatne, que debería conocer esa información y con la que los aventureros deberán contactar en las atarazanas. Les reconocerá gracias a un colgante de Arather que les entregará su contacto.

Localizaciones relevantes (solo para el director de juego)

Atarazanas Sala 2: Usar el amuleto para contactar con Vatne.

Fortaleza Sala 5: Secuestrar a Mezerel Olasha.

Portón de los Heraldos: Escapar de Zakalsasen

LA COFRADÍA DE EREKAR

Los siervos del dios del conocimiento se encuentran igualmente consternados por la amenaza que suponen los Bastarre, pero consideran que corresponde a las grandes naciones tomar medidas al respecto. Sin embargo, el magíster Khalil de Tabalard, uno de los líderes de la cofradía, ha recibido una misión sagrada del mismísimo Erekar. Durante las últimas semanas el magíster ha recibido numerosas visiones relacionadas con los sucesos de Zakalsasen empujándole a actuar. Khalil ha solicitado la ayuda de todos los miembros de la cofradía para encontrar un grupo de aventureros afines que puedan encargarse de semejante misión.

La misión de los aventureros consiste en recuperar el cráneo de Arimasin, el propio señor de la casa Bastarre de Banrax, antiguos gobernadores de Zakalsasen. Solo Erekar sabe qué conocimientos podrían extraer los sabios de la cofradía de una reliquia semejante. Aunque su cuerpo está desaparecido desde

hace siglos, Khalil ha visto su localización en sus visiones. Se encuentra oculto en un antiguo templo, enterrado a muchos metros bajo las ruinas de la ciudad. Khali también ha visto a un Bastarre, un maestro historiador llamado Shanderzoth, que parece estar tras el tesoro. Se encuentra en el templo, e interrogarlo probablemente sea un buen punto desde el que empezar a buscar.

Localizaciones relevantes (solo para el director de juego)

Templo de Kiralizer Sala 3: Interrogar a Shanderzoth
Atarazanas Sala 5: Robar la pieza de xion que necesitan para arreglar la máquina de excavación

Templo de Kiralizer Sala 5: Activar la máquina y hacerse con el cráneo (sala 8)

EL CLAN ROCASANGRIENTA

A pesar de la creencia extendida de que los Bastarre son una fuerza enemistada con todas los reinos de Voldor, la verdad es que los gobernantes enanos de Kiralizer han conseguido permanecer ajenos al conflicto permitiendo que sean sus aliados en Vindusan y el lejano Imperio Mida quienes se enfrenten de manera directa a los elfos. Ante la amenaza de que los elfos del Mar de Oculta dominen los mares con una poderosa flota, optaron por llevar a cabo un sutil sabotaje que acabase con los astilleros sin provocar represalias por parte de los elfos. Para ellos utilizaron uno de sus mejores activos, el Clan Rocasangrienta.

Reikrem Rocasangrienta ha pasado más de una década proveyendo de armas y metales preciosos a la casa Bastarre de Banraxe, ganándose poco a poco la confianza de los elfos, fingiendo ser un renegado de su clan obsesionado con el oro. Gracias a sus contactos élficos, y varios galones de vino especiado entregados a la persona adecuada, no le fué difícil descubrir que los astilleros han perdurado durante siglos gracias a un artefacto de los Peregrinos: el Ingenio de Estabilidad Telúrica. Este poderoso objeto, perteneciente al Peregrino Kiralizer, mantiene la gruta estable y protege el lugar de seísmos y temblores. Sin esta guarda, todo la cueva se desmoronaría en pocos días por culpa de las tensiones que provoca la maquinaria del astillero en los pilares que soportan la cúpula de piedra.

Por ello, los señores enanos autorizaron a Reikrem Rocasangrienta a hacerse con el artefacto y dejar que la propia tierra se encargue de la amenaza élfica. Sin embargo, han pasado días sin noticias de su agente infiltrado y temen que haya sido descubierto. A través del Clan Rocasangrienta han contactado con los aventureros para que se infiltren en Zakalsasen, encuentren a Reikrem y terminen su misión, hacerse con el Ingenio de Estabilidad Telúrica o al menos destruirlo y sepultar a los Bastarre. Los enanos creen probable que Reikrem haya sido llevado al cuartel de mando en la ciudad para interrogarlo.

Localizaciones relevantes (solo para el director de juego)

Cuartel Sala 5: Rescatar a Reikrem Rocasangrienta
Fortaleza Sala 8: Desactivar el escudo de Interdicción
Templo de Kiralizer Sala 7: Alcanzar el Ingenio de Estabilidad Telúrica.

LAS LANZAS DE LANTAMAR

Una compañía mercenaria de tanto prestigio como las Lanzas de Lantamar ha recibido toda clase de encargos a lo largo de su existencia: asediar ciudades, asaltar navíos, escoltar nobles... pero pocos tan extravagantes y misteriosos como lo que tienen ahora entre manos. Un misterioso patrón, alguien

bien colocado y con gran riqueza que ha preferido mantenerse en el anonimato, ha contratado a las Lanzas para que roben uno de los navíos que están construyendo los elfos Bastarre en Zakalsasen.

El cliente, que ha ofrecido una generosa paga, quiere adquirir uno de los barcos que están siendo construidos, aunque no necesita que esté terminado completamente. Los conflictos marinos y las guerras entre los Bastarre y los pueblos Mida y Mopán nunca han importado a los capitanes de Lantamar, por lo que no tienen interés en lo que ocurre con los astilleros, solo quieren satisfacer las necesidades de sus 7 pagadores. Sin embargo, al ser una misión tan arriesgada y que requiere de talentos como la infiltración y el sigilo han optado por encargar a los aventureros que la lleven a cabo a cambio de una buena suma de oro.

El plan trazado entre el pagador y los capitanes de las Lanzas es desplegar un pequeño grupo en Zakalsasen que se infiltre dentro de los astilleros y alcance uno de los navíos a medio construir. Obviamente, el plan no es llevarse navegando a la vista de todos los Bastarre, sino emplear un poco de magia como ayuda. Una vez asegurado uno de los barcos, cuánto más equipado mejor, los aventureros deben trazar un círculo de teleportación alrededor y emplear el pergamino que les han entregado para transportarlo a miles de millas de distancia, donde esperan los hombres del pagador. Sin embargo, saben que los Bastarre han establecido defensas contra el desplazamiento arcano en todo el lugar, para defenderse de los comandos mida principalmente, por lo que los aventureros tendrán que buscarse la vida para acabar con dichas protecciones antes del robo. Un informante ha logrado transmitir una información clave para localizar dicho artefacto; en un antiguo templo a Kiralizer en las ruinas de la ciudad, un maestro historiador cuenta con mapas detallados de todo Zakalsasen, que sin duda incluyen la localización del artefacto que genera el escudo.

Localizaciones relevantes (solo para el director de juego)

Templo de Kiralizer Sala 3: Encontrar el mapa de Zakalsasen
Fortaleza Sala 8: Desactivar el escudo de Interdicción
Atarazanas Sala 6: Teleportar uno de los Leviatanes Castigadores

LA LIGA DE COMERCIANTES DE ZABÁRIAX

Los rumores de una poderosa flota dotada de artefactos de los Peregrinos que los elfos Bastarre de la casa Banraxe han hecho cundir el pánico entre los dirigentes de la Liga. Si semejante poderío naval es desplegado desde el Gran Cañón de Xerecron hasta el Marmarax, todas las rutas comerciales desde Azur hasta Nechizar corren un grave peligro. Por ello, han decidido tomar medidas y montar una operación para acabar con dicha flota antes siquiera de que sea botada.

Mientras otras facciones, como los mida o los mopán, seguramente decidirán realizar un enfoque directo y tratar de acabar con los astilleros desplegando tropas en el interior del Gran Cañón es tan peligroso como caro. La Liga, sin embargo, no va a derrochar tropas y oro en una operación tan arriesgada y es que ellos, expertos marinos, conocen el verdadero punto débil de los Bastarre: los capitanes que tomarán el mando de todos esos navíos.

Los Bastarre marinos son escasos y si la casa Banraxe pierde a sus capitanes veteranos, sus noveles sustitutos no serán rivales para la flota de Zabáriax por muy avanzados que sean sus barcos. Por ello, han contactado con los aventureros y han

solicitado sus servicios para que se abran paso hasta Zakalsasen y acaben con la vida de todos los capitanes que esperan en el puerto a que se complete la construcción de sus futuros navíos. Para ello han pagado una gran cantidad de oro a un capitán llamado **Yamala Banraxe**, que se encargará de guiar a los aventureros por el lugar y ayudarles a encontrar la manera de acabar con todos los capitanes mientras descansan entre dados y alcohol. Los aventureros pueden encontrar a Yamala en el faro de Puerto de Hierro, contactar con él como agentes de la liga y solicitar su ayuda para acabar con todos los capitanes de una sola vez.

Localizaciones relevantes

(solo para el director de juego)

Faro Sala 4 - Contactar con Yamala Banraxe.

Fortaleza Sala 4 - Colarse en el despacho de la Chambelán Almirante y convocar la reunión.

Casa del consignatario Sala 1 o Sala 6 - Llegar a la reunión y acabar con todos los capitanes.

LA CIUDAD DE VINDUSAN

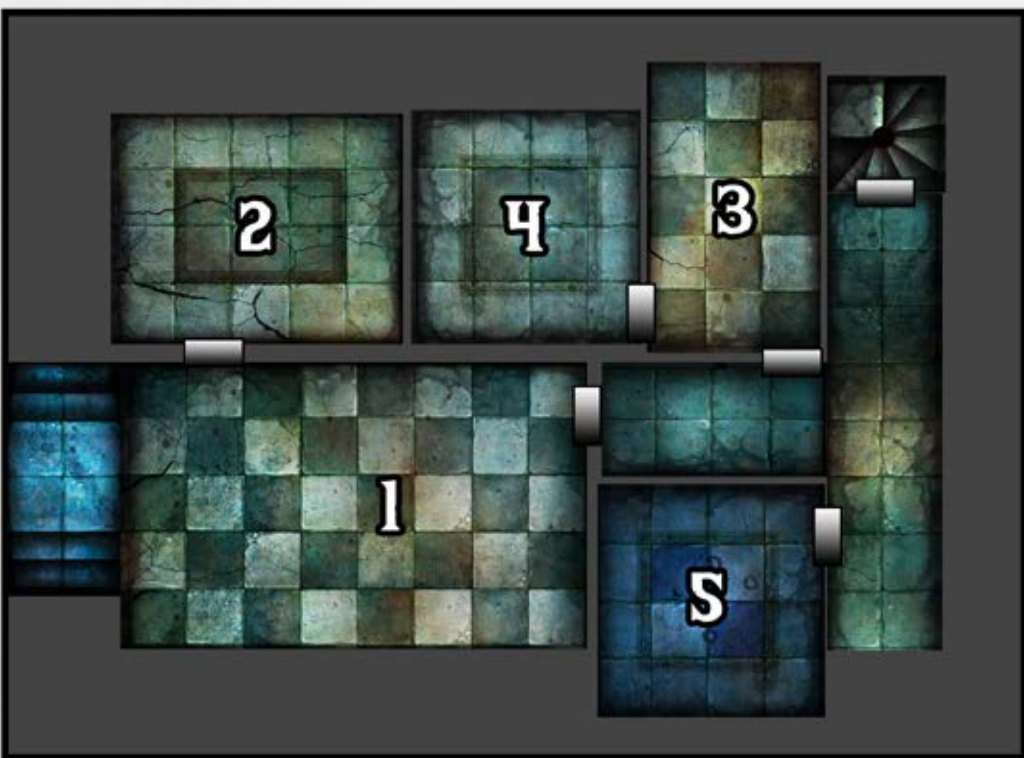
La noticia de la existencia de una flota de barcos alimentados por xion en manos de los elfos Bastarre pilló por sorpresa a todos los gobiernos de Voldor, menos a uno. Cuando la información llegó a Vindusan, el Líder Supremo y sus consejeros ya sabían que era cuestión de tiempo que dicha amenaza tuviese lugar. Durante décadas, los astilleros de Zakalsasen fueron un tema recurrente de discusión en el consejo de la ciudad. Acaena Moorkaith, encargada de la flota fluvial de Vindusan durante más de un siglo, había dedicado una vida de estudios a buscar restos de antiguos navíos que habían pertenecido a los Peregrinos y ponerlos en funcionamiento.

A pesar de insistir en innumerables reuniones que los elfos banjora debían hacerse con esa potencial flota que esperaba en el Xerecron, el resto del consejo nunca aceptó montar una

partida de guerra tan cerca del Mar de Oculta. Años de ninguneos y humillaciones llevó a Acaena Moorkaith a obsesionarse con unos astilleros que ni siquiera sabía a ciencia cierta si habían sobrevivido hasta nuestros días, volviéndose más agresiva y huraña con el paso del tiempo. A nadie sorprendió, ni entristeció, que fuese vista abandonando la ciudad con una pequeña guardia camino al Mar de Oculta. Sin embargo, todos los informes recopilados desde entonces parecen indicar que recientemente se ha aliado con la casa Bastarre de Banraxe, donde ha sido nombrada Chambelán Almirante de toda la flota, ya que su participación ha sido clave a la hora de poner en marcha la construcción de la flota en Zakalsasen.

La misión que el consejo de Vindusan ha encargado a los aventureros es de gran importancia, tanto para los elfos banjora como para todo Voldor. Han sido reclutados para desplazarse sin llamar la atención en Zakalsasen y acabar con la vida de Acaena Moorkaith y asegurarse que nadie pueda contactar con ella después de su muerte, por lo que han entregado a los aventureros una varita de desintegración de un solo uso con la que deben destruir sus restos mortales. Sin el liderazgo de Acaena Moorkaith y sin todos los secretos de Vindusan que posee, el plan de la casa Banraxe de dominar los mares de Voldor sufrirá retrasos y dará lugar a una lucha de poder entre los Bastarre por ocupar el puesto de almirante, permitiendo a Vindusan encargarse del problema con la paciencia que caracteriza a los elfos. Y, de paso, tapando cualquier posible relación entre esta crisis y la ciudad de Vindusan. La red de espías banjora cuenta con un informante en Zakalsasen, un capitán de barco Bastarre que ha accedido a vender información a cambio de cuantiosas sumas de sal. Se trata del capitán Yamala Banraxe, y los aventureros deben contactar con él en el faro de Puerto de Hierro para que les dé detalles sobre cómo asesinar a Acaena. Una vez asesinada, deben utilizar la varita para lanzar el conjuro de *Desintegrar* sobre su cuerpo y evitar

LA CASA DEL COSIGNATARIO



PLANTA BAJA



SOTANO

posibles resurrecciones. La varita tiene una única carga antes de quedar inservible y posee salvaguardas mágicas que evitarán también otros conjuros como *Resurrección verdadera* sobre el alma de Acaena.

Localizaciones relevantes (solo para el director de juego)

Faro Sala 4 - Contactar con Yamala Banrax.

Fortaleza Sala 4 - Despacho de la Chambelán Almirante

Muelles Sala 2 - Matar a la chambelán y desintegrar su cadáver.

¿Cómo viajar hasta Zakalsasen?

Uno de los problemas que pueden surgir a la hora de jugar la aventura es el de transportar vuestro grupo de aventureros hasta la ciudad de Zakalsasen. Probablemente el grupo se encontrará inmerso en otras aventuras, seguramente en tierras lejanas como pueden ser Vindusan o Azur, y la distancia hasta la batalla puede parecer insalvable. Para superar este problema, tened en cuenta que podéis manejar el tiempo que transcurre entre el descubrimiento de Zakalsasen y la batalla como mejor os convenga. Desde que los primeros espías descubren lo que está ocurriendo, hasta que el ejército mida alcanza el lugar pueden transcurrir muchos días, en caso de necesitarlos. Aun así, que los aventureros tengan que interrumpir otra de sus misiones para hacer frente a los Bastarre podría reflejar bien la urgencia del evento.

Además, colaborar con alguna de las facciones implicadas puede facilitar mucho la tarea de viaje. En esta ocasión, todas las facciones están implicadas en evitar el ascenso de los antiguos mayordomos de los Peregrinos, y los mida saben que pueden contar con ellos. Por eso han establecido un círculo de teletransporte en las cercanías de Zakalsasen, vigilado permanentemente por su ejército, y le han ofrecido la secuencia de símbolos a cualquiera dispuesto a ayudar. De esta forma, son capaces de enviar tropas o material con velocidad hasta el lugar de la batalla. En las grandes ciudades de Voldor, como pueden ser Nakuro, Tabalard, Vindusan, Sarmapalin o Mirianis, cofradías de magos han coordinado sus esfuerzos para crear de manera temporal «autopistas» mágicas utilizando círculos de teletransporte hasta allí.

Resumen de personajes no jugadores

Usaba Narphiruntan. Espía y arcanomante mida, ha pasado las últimas semanas infiltrada en Zakalsasen, investigando el funcionamiento de los astilleros y diseñando un plan para destruirlo. Fue descubierta y capturada cuando iba a ponerlo en práctica, y ahora está prisionera en el cuartel de mando Bastarre para ser interrogada.

Vatne. Ejecutora humana y espía al servicio de la Hege-monía de Hierro. Ha logrado infiltrarse como esclava de los Bastarre y acercarse poco a poco a los astilleros, donde actualmente trabaja recopilando información. Su misión es obtener todo el conocimiento posible y escapar antes de que los mida ataquen el lugar.

Reikrem Rocasangrienta. Geomante enano y agente infiltrado de Kiralizer en Zakalsasen, ha dedicado años a ganarse la confianza de algunos Bastarre y a conocer sus secretos. Mezcla de enano y duérgar, su aspecto le ha permitido aparentar ser un duérgar, y también un marginado del clan Rocasangrienta, aunque en el fondo es totalmente leal al reino enano. Tras ser descubierto haciendo demasiadas preguntas, un grupo de guardias lo ha llevado al cuartel de mando Bastarre para ser interrogado.

Arimasin Banrax. Antiguo señor de la casa Banrax y gobernador de Zakalsasen, falleció enfundado en su armadura-golem durante las revueltas de esclavos de la ciudad. Sus restos yacen enterrados bajo el templo de Kiralizer, a la espera de ser encontrados.

Shanderzoth. Maestro historiador Bastarre, obsesionado por las reliquias ocultas bajo Zakalsasen. Se ha aliado con los devotos de Kiralizer, una facción dentro de los Bastarre, para reconstruir su templo en la ciudad y excavar en busca de antiguos tesoros antes de que la guerra vuelva a arrasarlo el lugar.

Mezerel Olasha. Maga Bastarre e ingeniera de motores de las atarazanas. Pasa la mayor parte del tiempo en su despacho de la fortaleza, pues cree que es peligroso salir de allí por los posibles ataques mida.

Rynian Banrax. Señor de los esclavos de Zakalsasen. Responsable de los interrogatorios a los prisioneros y también del mantenimiento del Vínculo del Sometimiento, el artefacto que mantiene a raya a los esclavos.

Yamala Banrax. Uno de los capitanes de la casa Banrax y



un traidor a su causa. Yamala no está contento con el trato de sus superiores así que ha decidido hacer fortuna vendiendo información a varias naciones para empezar una nueva vida tras la caída de Zakalsasen.

Acaena Moorkaith. La Chambelán Almirante almirante de la casa Banraxa y una antigua traidora de la ciudad de Vindusan. Su obsesión por los Leviatanes Castigadores, de la que es experta, la ha llevado a aliarse con los Bastarre.

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

La ciudad de Zakalsasen

VISTA GENERAL DE ZAKALSASEN

Localizada en la orilla sur del Gran Cañón del Xerecron, a pocas millas del Mar de Oculta, la otrora poderosa ciudad de Zakalsasen se alza, como un recuerdo de lo que fue, en la roca excavada al nivel del río. Dicha caverna, recientemente unida al Vajra por un canal sudeste abierto por los Bastarre de Zalsasan, bajo órdenes de Falesin, se divide en cuatro grandes zonas, claramente diferenciadas entre sí: el Puerto de Hierro, a orillas del río Xerecron, en la parte más oriental y externa; la oscura Fortaleza de la Casa Banraxa; las Atarazanas de Arimasin en el extremo occidental, donde se encuentran los Leviatanes Castigadores; y los restos de la ciudad de Zakalsasen, propiamente dichos, al fondo de la gigantesca gruta.

- **El Escudo de Interdicción:** Instalado por la casa Banraxa para evitar ser atacados por los mida, mientras este escudo siga funcionando todo Zakalsasen y sus alrededores están bajo las siguientes reglas. Las criaturas no pueden teleportarse a esta área ni usar portales, como el que crea el conjuro Umbral, para entrar en ella, salir o moverse a través de ella. El conjuro protege el área contra el viaje planar y, por tanto, evita que las criaturas accedan a ella desde el Plano Astral, el Plano Etéreo, o mediante el conjuro Desplazamiento de plano.
- **El Ingenio de Estabilidad Telúrica:** Este artefacto, instalado en el pasado y escondido bajo tierra, protege la cueva de movimientos sísmicos y derrumbes. De forma mágica, la tierra ejerce una fuerza en contra de cualquier intento de alterar su forma. Esto también evita cualquier intento mágico o mundano de remover tierra, excavar o desplazarse a través de ella, incluyendo el suelo de todo Zakalsasen. Incluso conjuros como *Terremoto* son anulados con rapidez. La única forma de excavar que los Bastarre han logrado es mediante la máquina de excavación del templo de Kiralazor, y aun así el proceso es lento y peligroso.
- **El Vínculo del Sometimiento:** Dada la magnitud del proyecto y la velocidad requerida para no ser descubiertos, la casa Banraxa ha utilizado grandes cantidades de esclavos capturados recientemente en las junglas cercanas. Estos esclavos apenas llevan semanas en Zakalsasen y para evitar una sublevación masiva, los elfos han instalado un cruel artefacto llamado Vínculo del Sometimiento. Este artefacto cubre toda la cueva de un aura psiónica que gradualmente va sometiendo la mente de los esclavos para volverlos tranquilos y sumisos. Mientras esté activado, los esclavos son incapaces de concentrarse en pensamientos hostiles hacia los elfos y sienten la necesidad de cumplir las órdenes que se les dan. Su efecto es gradual así que los aventureros no tienen de qué preocuparse, siempre y cuando abandonen el lugar en menos de un día.

PUERTO DE HIERRO

En el extremo oriental de Zakalsasen, a orillas del río Xerecron y como punto de entrada externo a la urbe, se extiende el Puerto de Hierro. Poco cuidados, y con una construcción que recuerda al usado hace más de mil años, los muelles están dispuestos en paralelo unos con otros, internándose desde tierra en las frías aguas del río. La media docena de embarcaderos, donde hay atracados bastantes navíos Bastarre, dejan ver un enorme hueco más allá que, unido a la irregular línea costera, sugieren que en su día, el puerto contaba con más de seis dársenas. En la línea de puerto propiamente dicha, tierra adentro, algunos edificios antiguos se mantienen en pie, y otros han sido construidos recientemente, aunque llama poderosamente la atención el faro y torre vigía, semejante a una antigua torre de fulgor a escala reducida.

FORTALEZA DE LA CASA BANRAXE

Junto al Puerto de hierro, como una estalagmita oscura y escarpada, se alza la que fuera la Fortaleza de la Casa Banraxa, hogar de la familia y sede de los que fueran Chambelanes Almirantes de los Mares y Océanos. Tétrica y terrible, como un recordatorio de tiempos pasados, y similar en su construcción a algunas de los antiguos grandes bastiones de los Peregrinos que copiaron los Bastarre en sus ciudades principales. Aunque vacía en su mayor parte desde hace siglos, la fortaleza ha comenzado a llenarse de elfos Bastarre, así como esclavos y fuerzas militares, además de ser la base de operaciones del actual Chambelán.

CIUDAD DE ZAKALSASEN

Desde las faldas de la Fortaleza de la Casa Banraxa hasta la abrupta pared del fondo de la gruta excavada donde se construyó, y desparramada por la mayor parte de la superficie del lecho de la misma, se extienden como un mar cenagoso y mortecino, las ruinas de lo que un día fue el grueso de la ciudad de Zakalsasen. La otrora vibrante urbe, sufrió la peor parte de las guerras que se sucedieron en el lugar cuando este colapsó. Edificios derruidos, solares llenos de escombros y poblados de chabolas son incapaces de llenar lo que fue una próspera localidad Bastarre. Pero, en los últimos tiempos, las labores de reconstrucción han hecho que algunas zonas sean reacondicionadas como campamentos militares. Al sudeste de la ciudad, en la parte más oscura de la caverna, se abre un canal a Vajra que conecta directamente con la poderosa ciudad de Zalsasan a través de varios ríos subterráneos.

ATARAZANAS DE ARIMASIN

Protegidas por la Fortaleza de la Casa Banraxa, comunicada con la parte de la ciudad baja que ha sido ocupada por campamentos militares y científicos Bastarre, y con entrada directa desde el Xerecron, se extienden las Atarazanas de Arimasin. Estos impresionantes astilleros recién recuperados, están repletos de técnicos Bastarre que se afanan por dejar a punto en tiempo récord los grandes buques de guerra conocidos como Leviatanes Castigadores. La maquinaria Bastarre, alimentada

por el vítreo de xion, trabaja junto al músculo de los esclavos sin descanso, lo que convierte esta zona en epicentro de la actividad mecánica. Ahora que han caído las defensas mágicas de ocultación, se han apostado patrullas y puestos de avanzada militar en la boca de los astilleros, a la entrada desde el Xerecron, para proteger el interior de espías del Imperio Mida, entre otros.

PUERTA SUR DE ZAKALSASEN O “PORTÓN DE LOS HERALDOS”

Esta puerta guarda el único túnel que conecta el lugar con Vajra. Desde aquí, los elfos reciben suministros y tropas desde las ciudades cercanas y el lugar está bien vigilado. También entran numerosos comerciantes, esclavistas y mercenarios de muchas razas, provenientes de todas partes del mundo subterráneo, dispuestos a vender sus mercancías a la casa Banrax.

Contactando con el ejército mida

Cualquiera de las aproximaciones a Zakalsasen debería pasar por el ejército mida situado en las inmediaciones. Al menos dos centenares de tropas imperiales han tomado las cercanías del lugar, al lado sur del Gran Cañón. Dado que controlan las inmediaciones y el único acceso a Zakalsasen, cualquier aproximación al lugar por parte de los aventureros debería pasar por el campamento mida. De hecho, sea cual sea el gancho escogido, la facción responsable habrá hecho las negociaciones necesarias para que se permita el acceso a los aventureros. Los mida no tendrán problema en dejarles acceder, aunque algunas misiones secretas no deberían ser reveladas a Kanim Sukinda para evitar problemas. No obstante, queda a discreción de los aventureros mentir a Kanim o no.

La introducción asume que los aventureros llegan al campamento mida a través del círculo de teletransporte, pero cualquier otro acceso debería terminar en la presencia de Kanim Sukinda. El círculo está situado al aire libre, en una pequeña plaza formada por una decena de tiendas de tela que forman el núcleo del campamento mida. Varios arcanomantes y guardias mida vigilan todo lo que llega, y envían a cualquier mercenario o aventurero a una de las tiendas más grandes, donde les espera el general.

Kanim Sukinda (LB, mida general) es un veterano general mida, con espaldas anchas, rostro serio y numerosas cicatrices por el cuerpo. Viste una armadura ligera de tonos verdosos con el símbolo imperial y frente a él, sobre una mesa, hay desplegados varios mapas del lugar. Kanim es el responsable de la operación mida y también debe aprobar personalmente cualquier movimiento sobre el terreno. Es consciente de que muchos en Voldor están deseando ayudar y no será demasiado inquisitivo con los aventureros, salvo que den pie a la sospecha. Entiende que otras facciones pueden tener sus propias ideas sobre cómo tratar con el problema, siempre y cuando esto lleve a acabar con los planes Bstarre. De igual manera, Kanim tratará de reclutarles para llevar a cabo el plan mida (Ver gancho del Imperio Mida), pues considera que es la mejor forma de afrontar el problema. Además, Kanim puede ofrecer a los aventureros la siguiente información:

- ¿Cómo llegar hasta **Zakalsasen**? Una célula de infiltradores mida ha logrado establecer un círculo de teletransporte en unas cuevas cercanas a la entrada de Vajra de Zakalsasen. Es un lugar apartado, y no debería ser demasiado complicado llegar desde allí para un grupo pequeño. Desgraciadamente, los túneles son demasiado estrechos como para atacar con un ejército completo sin ser masacrados.

- ¿Por qué no teletransportarse directamente a Zakalsasen? Todo Zakalsasen parece estar bajo la protección de algún tipo de Escudo de Interdicción, probablemente de creación de los Peregrinos. Esto impide teletransportarse al interior de toda la cueva, así como excavar o viajar a través de la piedra. Si alguien consigue desactivarlo, las tropas mida están preparadas para un ataque directo.
- ¿Qué pueden esperar encontrar en el interior? Kanim puede hacerles una pequeña descripción de las diferentes



localizaciones de Zakalsasen. La cueva tiene el tamaño aproximado de una ciudad pequeña y está cubierta de ruinas y edificios antiguos. Aunque hay más de un centenar de soldados Bastarre, el lugar es lo suficientemente grande como para que un grupo pequeño pueda moverse sin ser detectado.

● ¿Qué piensa hacer el ejército mida? Kanim ha decidido esperar y dar una oportunidad a los agentes infiltrados para llevar a cabo los planes para destruir el lugar. Sin embargo, con el amanecer del próximo día, dentro de **ocho horas** desde este momento, los mida lanzarán un ataque frontal a través del acantilado. Aunque la victoria será difícil, según sus informes los Bastarre están a punto de completar los primeros navíos y entonces será imposible encontrarlos y destruirlos.

Una vez aclarado todo, Kanim les acompañará hasta otra de las tiendas, con férrea vigilancia, en cuyo interior espera un segundo círculo de teletransporte que les conducirá hasta Vajra.

LOS TÚNELES DE VAJRA

Tras las directrices de Kanim y haberse dirigido a una tienda de campaña con más vigilancia de lo normal, en el interior de esta los aventureros encontrarán un círculo mágico de teletransporte de claro diseño mida. Allí, les recibe un agente de la inteligencia militar mida, el sargento Sugo, junto una mesita montada con tres varillas de bambú tallado que se colocan en aspas para sostener una especie de bandeja de cobre grabada. Sobre ella, descansan varios papeles con lo que parecen mapas garabateados, todos diferentes entre sí, y la mayoría tachados. Sugo les informa de que no están seguros de lo que se encontrarán. Se teleportarán a un ramal estrecho y muy poco concurrido y, tras un recorrido de apenas una milla, llegarán al túnel principal donde deberán pasar desapercibidos y llegar hasta la puerta de la ciudad.

Más allá de un poco de estática masiva que les hace erizar los vellos de la piel (a aquellos que tengan), el círculo mágico de teletransporte de los mida los transporta sin percances a un estrecho túnel en mitad de Vajra.

El túnel, de apenas 10 pies de ancho y casi 15 pies de alto, es algo claustrofóbico. Al ser un camino muy secundario, carece de ningún tipo de iluminación. Todos los personajes que carecen de visión en la oscuridad, estarán prácticamente ciegos. El túnel se extiende una milla de manera ligeramente ascendente y sin apenas recodos, aunque algo puede llamar la atención de aquellos aventureros con una Percepción Pasiva de 13 o más: la presencia de lo que serían bifurcaciones aún más secundarias si no fuera porque un hombre adulto no cabría por ellos... Si alguno de los personajes se da cuenta de ello sería una buena oportunidad para que se encontrarán con una complicación menor, como 1d6 de **svirfneblins** o **duergars**, esclavos de los Bastarre, patrullando. Tras kilómetro y medio caminando y ascendiendo, una luz azulada les anuncia que han llegado al ramal principal. En él, aunque no demasiado concurrido, se ven caravanas y convoyes de mercaderes portando suministros y mercancías que llegan para abastecer a la ciudad sitiada. No hay Bastarres así que, la mejor opción si alguien les pregunta sería evitar los problemas con diplomacia e inteligencia. Así, si todo va bien, al poco llegarían a la puerta sur de Zakalsasen o "Portón de los Heraldos".

LA ENTRADA A LA CIUDAD

Una vez que dejan el ramal secundario, incorporándose al ramal principal de Vajra que conduce a la Puerta Sur de la Ciudad de Zakalsasen, los aventureros habrán de aproximarse a esta con cuidado y sin llamar la atención. Por ello, la estrategia a seguir mientras se camina hasta dicha entrada sería no llamar la



atención, quizá entablar amistad con un mercader, hacerse pasar por simples comerciantes o pasar desapercibidos que intenten ninguna acción que ponga en entredicho la misión. Si todo va bien y sin incidentes, tras algo menos de una milla llegarán a las puertas de Zakalsasen.

Para ser una entrada trasera, la Puerta Sur de la ciudad de Zakalsasen es bastante impresionante a la vista. Enclaustrada en los muros de roca negra donde está excavada la urbe, esta enorme portada de arco ojival de más de 30 pies de alto tiene agujas de hierro del tamaño de un brazo humano ribeteando su parte superior. Las hojas son de una madera oscura traída de los árboles del Bosque de Ámbar, y tiene remates a tres alturas, de planchas de hierro oxidado con clados del tamaño de un puño de gnomos. A ambos costados de las puertas, dos pilares de piedra gris, enmohecidos de líquenes por el paso de los siglos, se alzan dos grandes estatuas de mármol negro y vetas rojas, casi tan altas como la misma puerta. La de la izquierda representa a Falesin, alto señor de los Bastarre, con su famoso mandoble *Matatraidores*, apoyada en la tierra, con la punta de la hoja hacia abajo, y asida con ambas manos por la empuñadura. La estatua de la derecha representa a su esposa, la bruja Driza, coronada, hermosa y terrible, que lleva las manos a la altura del vientre, sin estar unidas, como si se preparara para conjurar. Los ojos de ambas estatuas son hieráticos y vacíos y, aún así, observan a cada criatura que solicita pasar. Estas estatuas son las que le han dado su nombre formal a la entrada, Portón de los Heraldos, aunque hoy se haya popularizado entre los soldados el

más común de Puerta Sur. En lo alto de las pilastras, estas se comunican con una pasarela tras los altos muros de roca donde hay 8 **guardias Bastarre de la casa Banraxe** apostados, mientras que ante la puerta, hay una patrulla de 4 **guardias** más.

Los guardias observan a todo aquel que desea pasar. Al azar, preguntan los motivos y a veces, comprueban la carga de las caravanas y carros. Hay algunos vagabundos, dispersos, que intentan entrar en la ciudad. A veces lo consiguen, otras, son expulsados pero, les llama la atención el caso de uno de ellos que, tras su violenta insistencia, es abrasado allí mismo, frente a toda la comitiva de mercaderes.

Por si este episodio no les quita las ganas de un combate, el director de juego podría sugerir algunas otras formas de cruzar el umbral: una prueba de **Persuasión** con algún mercader que quiera hacerlos pasar como parte de su escolta, una prueba de **Engaño** o, si se tiene acceso a él, un **kit de disfraz**, podrían ser buenas opciones, aunque animamos a jugadores y director de juego a buscar soluciones creativas. Se desaconseja entrar por la fuerza pero, de producirse un encuentro así, sea cual sea el resultado, esto conlleva un incremento del **nivel de alarma** en 3 (Ver más adelante).

Una vez hayan traspasado el Portón de los Heraldos, les recibirá la primera imagen de Zakalsasen, una desoladora visión de lo que fue una gloriosa ciudad Bastarre y que ahora parece un mar de favelas, con campamentos militares dispersos aquí y allá, durante centenares de pies.

PARTE 2. MOVERSE POR ZAKALSASEN

La ciudad está dividida en cinco secciones, todas ellas bajo el control de los elfos Bastarre. Hasta que comience la batalla o la ciudad comience a derrumbarse, los aventureros deberán desplazarse por las zonas para cumplir sus objetivos, moviéndose de un lugar a otro mientras el tiempo corre. Al encontrarse en territorio enemigo, las posibilidades de ser detectados por alguna patrulla es elevada y los aventureros tendrán que gestionar como mejor consideren los posibles encuentros durante sus desplazamientos.

Aunque es complicado, no resulta imposible realizar descansos cortos o prolongados en Zakalsasen; aunque es territorio enemigo, existen multitud de escombros y zonas apartadas donde un grupo puede pasar algún tiempo escondido. Aun así, ten en cuenta que esto acorta su tiempo para cumplir sus objetivos. Descansar dentro de las localizaciones puede resultar complicado, aunque queda a discreción del director de juego si es posible o no. Fuera de las localizaciones no es difícil encontrar un lugar apartado donde descansar; si superan una tirada de Sabiduría (Supervivencia) a CD 12+ el **nivel de alarma** actual, encuentran un lugar adecuado entre las ruinas o en algún túnel. Buscar este lugar implica media hora de tiempo. Si la tirada falla por más de 5 puntos, los aventureros se han metido en problemas; genera inmediatamente un encuentro aleatorio de la tabla al final de esta sección.

Las cuatro secciones periféricas de la ciudad están distribuidas en forma de trébol alrededor de la ciudad (Centro) de la siguiente manera: La Fortaleza de la Casa Banraxe (Norte), el Puerto de Hierro (Este), las Atarazanas de Arimasin (Oeste) y el Portón de los Heraldos (Sur). Cada una está conectada mediante caminos o rutas a través de la ciudad, teniendo que pasar por esta para ir de una a otra. Viajar entre las secciones implica lidiar con las patrullas Bastarre, buscar rutas libres de enemigos, moverse entre los centenares de esclavos, trepar y saltar a través de las ruinas y tratar

de orientarse en un lugar caótico sin sufrir daño. Las defensas del lugar evitan los desplazamientos a través de la tierra o mediante teletransporte, y avanzar volando puede convertir al grupo en un objetivo prioritario de las tropas Bastarre. Desplazarse de una de las secciones a otra implica media hora de camino hasta llegar al objetivo a ritmo normal, una hora si se hace en sigilo, o quince minutos si se hace a ritmo rápido, este último hace que todos los aventureros reciban un nivel de agotamiento automáticamente. Algunas secciones poseen varias localizaciones en su interior. Desplazarse a una sección permite acceder a cualquiera de estas localizaciones, sin embargo, desplazarse de una localización a otra de la misma sección cuenta cómo desplazarse de una sección a otra.

En cada desplazamiento tira un d20. Un encuentro aleatorio tiene lugar con un resultado de 18-20. Resta 2 al dado si avanzan en sigilo. Suma 2 al dado si los aventureros están avanzando a ritmo rápido (y no pueden evitar las patrullas). Suma 2 al dado por cada nivel de alarma (Ver más adelante) por encima de 1. Para generar el encuentro, tira d6 y consulta la siguiente tabla:

d6	Encuentro	Evitar
1	Patrulla ligera.	CD 13
2	Mercenarios.	CD 12
3	Cazaesclavos.	CD 15
4	Patrulla pesada.	CD 14
5	Jinetes de mantícora.	CD 17
6+	Destacamento de represalia.	CD 15

Patrulla ligera: Un pequeño grupo de exploradores que ejercen como agentes de seguridad.

- **fácil:** un guardia de la casa Banrax y un guardia de élite.
- **normal:** tres guardias de la casa Banrax y un guardia de élite.
- **difícil:** cuatro guardias de la casa Banrax y un guardia de élite.

Mercenarios: Una banda de duérgars a sueldo de los elfos para mantener la seguridad.

- **fácil:** tres opresores duérgar.
- **normal:** tres opresores duérgar, acompañados por un minotauro (ERDD, pág 452).
- **difícil:** cinco opresores duérgar, acompañados por un minotauro (ERDD, pág 452).

Cazaesclavos: Estos svirfneblin, conocidos como poceros de bestias, entrenan animales y otros monstruos para perseguir y cazar esclavos fugados.

- **fácil:** un pocero de bestias y cuatro perros de la muerte (ERDD, pág 383).
- **normal:** dos poceros de bestias con un oso lechuza (ERDD, pág 459). y tres perros de la muerte (ERDD, pág 383).
- **difícil:** dos poceros de bestias con un khuul (ERDD, pág 444). y cuatro perros de la muerte (ERDD, pág 383).

Patrulla pesada. Un amplio grupo de exploradores que ejercen como agentes de seguridad.

- **fácil:** tres guardias de la casa Banrax y cuatro esclavos armados.
- **normal:** cuatro guardias de la casa Banrax, un guardia de élite y tres esclavos armados.
- **difícil:** cuatro guardias de la casa Banrax, un mago de la casa Banrax y ocho esclavos armados.

Jinetes de mantícora. Tropas de élite a lomos de mantícoras entrenadas.

- **fácil:** un mago de la casa Banrax, a lomos de una mantícora (ERDD, pág 449).
- **normal:** un guardia de élite y un mago de la casa Banrax, a lomos de dos mantícoras (ERDD, pág 449).
- **difícil:** un campeón Bastarre a lomos de una mantícora (ERDD, pág 449).

Destacamento de represalia. Pequeña unidad militar para suprimir problemas graves.

- **fácil:** dos guardias de la casa Banrax, un mago de la casa Banrax y cuatro esclavos armados.
- **normal:** tres guardias de la casa Banrax, un mago de la casa Banrax y seis esclavos armados.
- **difícil:** seis guardias de la casa Banrax, un mago de la casa Banrax y ocho esclavos armados.

Evitar las patrullas

Cuando los aventureros tengan un encuentro, pueden tratar de evitarlo escondiéndose en el último momento de las patrullas. Para ello, el grupo debe realizar una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) a la CD indicada en la tabla (salvo aquellos que tengan otra manera de ocultarse, como Invisibilidad). Si al menos la mitad del grupo tiene éxito, los que lo consiguen son capaces de guiar a sus compañeros para evitar el peligro. Si no, el grupo se encuentra con uno de estos peligros.

De la misma forma, pueden tratar de evitar el combate mediante buenas excusas que justifiquen su presencia ante el interrogatorio de los guardias, superando una tirada de Carisma (Engañar) a esa misma CD. Existe una última opción; salir corriendo. Asumiendo que todos los aventureros pueden moverse con normalidad, pueden decidir escapar a la carrera del encuentro. Esto tiene éxito automático y evitan el combate, pero todos obtienen un nivel de agotamiento y el nivel de

alarma sube inmediatamente en uno. No se puede huir de un encuentro con jinetes de mantícora.

Niveles de alarma en Zakalsasen

Todo Zakalsasen está bajo el estricto control del ejército de la casa Banrax, incluyendo patrullas y guardias por toda la ciudad. Durante la aventura, Zakalsasen posee un *nivel de alarma* que varía según los actos de los aventureros y el paso del tiempo. Este nivel de alarma va entre 1 y 9, no pudiendo bajar por debajo de 1 ni subir por encima de 9 en ningún momento. Los efectos de los diferentes niveles de alarma son acumulativos y se describen a continuación.

Nivel de alarma	Efecto
1	Tranquilidad. Este es el nivel base.
2	Calma tensa. La CD para evitar encuentros aumenta en 1 en todos los encuentros.
3	Patrullas reforzadas. Todos los encuentros incluyen 1d2 guardias de la casa Banrax adicionales.
4	Doblar las patrullas. La CD para evitar encuentros aumenta en 1 en todos los encuentros. Suma 1 al resultado de la tabla de encuentros.
5	Controles de acceso. Cuando se entra en una sección (salvo la ciudad) tiene lugar automáticamente un encuentro de Patrulla pesada..
6	Refuerzos. Cualquier encuentro recibe refuerzos de 2d4 guardias de la casa Banrax tras 2d6+3 asaltos de combate.
7	Zonas restringidas. Las Atarazanas y la Fortaleza Banrax quedan restringidas. Solo los soldados y aquellos con permisos especiales pueden acceder a ellas o moverse por su interior. El resto son atacados directamente.
8	Máxima seguridad. Todos los encuentros incluyen 1d2 guardias de élite adicionales. La CD para evitar encuentros aumenta en 1 en todos los encuentros.
9	Guerra total. Las tropas tienen orden de atacar inmediatamente a cualquier posible enemigo, sin mediar palabra. Suma 2 al resultado de la tabla de encuentros.

A lo largo de la aventura se describen algunos elementos en concreto que hacen aumentar o disminuir la alarma. A continuación se incluyen otros sucesos más genéricos que aumentan en 1 el nivel de alarma.

- Escapar de un encuentro (Ver «Evitar las patrullas»).
- Matar a una patrulla ligera o patrulla pesada (tras una hora, alguien les echará de menos o encontrarán sus cuerpos).
- Explosiones o ruidos fuertes que puedan verse por la ciudad.
- Cualquier otra situación que el director de juego considere.

LA CIUDAD DE ZAKALSASEN

Cuartel de mando Bastarre

Entre los edificios medio derruidos y los escombros, los elfos han reconstruido esta antigua construcción para albergar el cuartel de mando de los soldados de todo Zakalsasen. Mientras que, a su alrededor, los soldados fuera de turno descansan en las edificaciones cercanas o esperan a recibir sus órdenes, en su interior se encuentran los principales líderes de las tropas y se despachan los asuntos que no requieren de la atención del personal de la fortaleza.

Características

El cuartel es una vieja edificación de un solo piso, construida con bloques de piedra, con un suelo adoquinado cubierto de grietas y manchas de sangre. Carece de ventanas y su estructura ha sido diseñada para ser sólida, los pasillos son amplios y el techo está a 8 pies de altura.

Puertas. Las puertas del complejo son antiguas y aunque han sido rehabilitadas por los elfos, muchas se encuentran parcialmente oxidadas. Las dos puertas de acceso a la calle se encuentran siempre abiertas, pero las del interior están cerradas. Cualquier guardia del cuartel tiene llaves de las puertas, con la excepción de la puerta de las celdas y las puertas de acceso al despacho del esclavista jefe (sala 6).

Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 17) o rompiéndolas (CA 14, 20 PG de daño contundente).

Iluminación. No hay ventanas, así que los elfos han instalado antorchas en todas las habitaciones. Salvo que sean apagadas, todas las habitaciones se consideran en luz brillante.

1. ARMERÍA

Accedéis a una amplia sala con un agrietado suelo ajedrezado. El olor de su interior es metálico y podéis escuchar con claridad el sonido de una amoladora mecánica funcionando casi continuamente. Al fondo, colgadas de la pared, se almacenan casi medio centenar de armas y armaduras, junto a un fornido hipótido que trabaja sin descanso en una pequeña herrería improvisada.

Encuentro. El herrero es un esclavo hipótido llamado Kichaka (N hipótido **plebeyo**), que está bajo los efectos del Vínculo del Sometimiento. Su labor es arreglar las armas y armaduras de los soldados, a lo que dedica incontables horas al día. En la sala, en todo momento hay también **dos guardias de élite** vigilando el lugar. (**fácil:** un guardia de élite **difícil:** tres guardias de élite).

Tesoro. En la pared del fondo es posible encontrar todo tipo de armas mundanas y armaduras ligeras o intermedias.

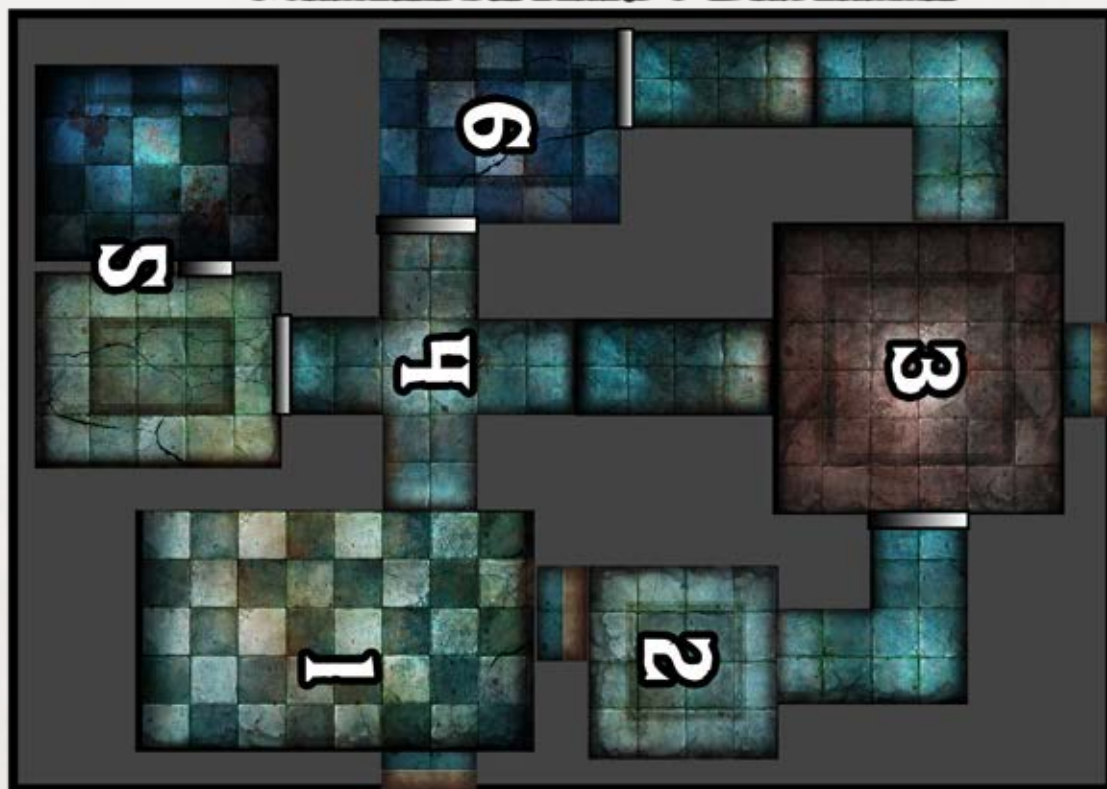
2. SALA DE MANDO

El centro de esta sala diáfana está ocupado por una amplia mesa, llena de pergaminos, mapas y fichas que forman una especie de escenario táctico. Podéis distinguir con facilidad el mapa de toda la cueva y lo que parecen ser dotaciones de soldados y vigías.

En esta sala, los líderes de las tropas Bastarre se reúnen para trazar planes y comprobar el estado de las tropas.

Encuentro. En un momento dado, en el interior de esta sala se encuentran **1d4 guardias de élite**, **1d2 capitanes de la casa Banrax** y **1d2-1 magos de la casa Banrax**.

CUARTEL DE MANDO BASTARRE



EL TEMPLO DE KIRALIZOR



Documentos militares. Alguien que pueda dedicar 10 minutos a estudiar los documentos en la mesa y supere una tirada de Intelecto (Investigación) a CD 13 obtiene ventaja en las tiradas para encontrar lugares de descanso (Ver Moverse por Zakalsasen) y resta 2 al dado para determinar encuentros, durante las próximas 8 horas.

3. SALA DE DESCANSO

Este amplio hall parece ser un lugar de reposo y tranquilidad. Por las esquinas hay colocadas hermosas esteras de meditación, tazones con algo de fruta fresca e incensarios que dan un toque cálido a la estancia.

Aquí pueden encontrarse algunos guardias descansando fuera de turno.

4. PASILLO DE CONTROL

Encuentro. En este pasillo hay en todo momento 2 guardias de élite y 2 guardias de la casa Banraxe vigilando el lugar. Uno de ellos tiene la llave del despacho del esclavista jefe. Si escuchan ruido, acudirán rápidamente a cualquiera de las habitaciones del cuartel. (fácil: quita un guardia de élite difícil: añade un guardia de élite).

5. CELDAS DE PRISIONEROS

Esta estancia está dividida en dos por un muro de sólidos barrotes de hierro con una única puerta, de forma que el fondo actúa como prisión improvisada. Al otro lado, una decena de figuras humanoides descansan entre harapos, con claras marcas de tortura en sus cuerpos. Frente a la puerta se encuentra un potro de tortura junto a una mesa llena de instrumentos de tortura de todo tipo.

Todos los espías o enemigos capturados son llevados a esta sala para ser interrogados. De hecho, es posible que los aventureros sean traídos aquí si los Bastarre logran capturarlos

vivos. Además de los espías descritos a continuación, entre los prisioneros se encuentran varios esclavos que han logrado superar el Vínculo del Sometimiento o que han sido descubiertos haciendo algo sospechoso. La llave de la celda siempre se encuentra en posesión de alguno de los duérgar.

Encuentro. Existe un 50% de posibilidades de que Rynian Banraxe(NM Bastarre Mago de la casa Banraxe), se encuentre aquí interrogando a alguno de los prisioneros. Además, en todo momento hay dos opresores duérgar torturando a alguno de los esclavos. (fácil: quita un opresor duérgar difícil: añade dos opresores duérgar).

Tesoro. Entre los instrumentos de tortura de la sala hay una Daga envenenada y cuatro pociones de curación mayor.

Usaba Narphiruntan (Imperio Mida). Cuando llegan los aventureros, esta arcanomante mida se encuentra atada al potro de torturas. Está malherida (1 pg) y sin conjuros, pero ha logrado mantener su plan en secreto. Si los aventureros la liberan, les explicará los detalles del plan e incluso les ayudará a llevarlo a cabo, si lo consideran necesario. Usaba les dirá que su plan consiste en hacer explotar los astilleros al completo sobrecargando los conductos de xion que lo recorren. De esta forma, la destrucción será completa y los Bastarre no podrán utilizar el lugar nunca más. Para ello, necesita hacerse con la Llave de Acceso a la sala de energía xiónica. Sabe que una de las ingenieras, una elfa llamada Mezerel Olasha tiene una y que Merezel nunca sale de su habitación en la fortaleza. (Ver Fortaleza Sala 5) Una vez hayan logrado hacerse con la llave, tendrán que acceder a la sala de energía xiónica de los astilleros, donde pueden llevar a cabo la sobrecarga.

Reikrem Rocasangrienta (El clan Rocasangrienta). Entre los prisioneros de la celda se encuentra este geomante con aspecto de duérgar. Tanto si los aventureros han venido a liberarlo como si no, suplicará ser liberado y afirmará tener un plan para destruir el lugar. Reikrem conoce la localización aproximada del Ingenio de Estabilidad Telúrica (Ver Templo de Kiralizer, Sala 7) que mantiene

la cueva en pie, y está convencido de que su destrucción (aunque realmente le gustaría poder llevárselo a los enanos) pondrá fin a los planes Bastarre. Sin embargo, para poder excavar un túnel hasta allí, pues Reikrem planea invocar un golem de tierra para abrir un túnel hasta el lugar, antes es necesario desactivar el Escudo de Interdicción que evita que se pueda excavar, y que se encuentra en la fortaleza (Ver Fortaleza Sala 8). Afortunadamente, Reikrem ha podido averiguar la localización exacta de la sala que alberga el escudo, escondida tras un tapiz en la sala que ejerce como templo en la fortaleza.

6. DESPACHO DEL ESCLAVISTA JEFE

Una mesa de madera ocupa el centro de esta estancia, que parece haber sido adaptada para ejercer como despacho recientemente. Sobre ella, decenas de papeles ensangrentados se arremolinan bajo cuchillos y otros objetos afilados que parecen haber sido usados recientemente. Frente a ella veis un camastro, una cesta con restos de comida y una estatua de un pie de altura que representa algún tipo de humanoide sin rasgos más allá de una enorme mandíbula abierta de par en par.

Este es el despacho y habitación de **Rynian Banrax**, encargado principal del Vínculo del Sometimiento. Una tirada de Inteligencia (Historia) a CD 14 permite identificar la estatua como el Peregrino Famert.

Encuentro. Existe un 50% de posibilidades de que Rynian Banrax NM Bastarre **Mago de la casa Banrax**, se encuentre en el despacho. (**fácil:** Rynian tiene 30 puntos de golpe **difícil:** Rynian está protegido por **dos guardias de la casa Banrax**).

Amuletos de protección (El Pueblo Mopán). En uno de los cajones de la mesa, Rynian guarda algunos de los amuletos de protección contra el Vínculo del Sometimiento, que tanto él como sus ayudantes utilizan para poder manipular el artefacto sin peligro. Son pequeños amuletos metálicos con un intrincado conjuro de protección grabado en una pequeña esfera que cuelga de la cadena. Estos otorgan a su portador ventaja contra las tiradas de salvación del Vínculo del Sometimiento y evita que queden aturridos (Ver Fortaleza Sala 9). Hay uno por jugador.

El templo de Kiralizer

Rodeado de escombros, en la zona más dañada de la antigua ciudad, se encuentra este antiguo templo que los constructores de Zakalsasen levantaron como símbolo de adoración al Peregrino Kiralizer. Aunque la inmensa mayoría del antiguo complejo está enterrado bajo el suelo, los elfos han logrado restaurar el piso a nivel de suelo. Desde su interior, bajo el mando del Maestro de las Reliquias, los elfos están poco a poco desenterrando los niveles inferiores en busca de los tesoros del pasado.

Interdicción. Solo la maquinaria de la sala 5 puede excavar, salvo que caiga el Escudo de Interdicción (Ver Fortaleza Sala 8).

Características

Desde la sala de entrada, los elfos y sus esclavos han excavado un túnel que desciende poco a poco y se sumerge en los restos del antiguo templo, con la esperanza de recuperar las reliquias de su interior. El primer piso se ha mantenido bastante bien, y su estructura se ha reacondicionado para albergar al personal de la excavación.

Puertas. Las puertas del complejo son antiguas y aunque han sido rehabilitadas por los elfos, muchas se encuentran parcialmente oxidadas. La puerta de acceso a la calle se encuentra siempre abierta, pero las del interior están cerradas. Cualquier guardia tiene llaves de las puertas, con la excepción de las puertas de los despachos (salas 2 y 3).

Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD

17) o rompiéndolas (CA 14, 20 PG de daño contundente). La puerta entre los despachos (salas 2 y 3) no requiere llave para abrirse.

Iluminación. No hay ventanas, así que los elfos han instalado antorchas en todas las habitaciones. Salvo que sean apagadas, todas las habitaciones se consideran en luz brillante. Los túneles no están iluminados, salvo que haya personal trabajando en ellos.



1. SALA DE ENTRADA

Esta amplia estancia debió ser hermosa en algún momento, con las paredes cubiertas de relieves y grandes estatuas en sus esquinas. Ahora, sin embargo, todo está lleno de polvo y tierra, sucio y con las estatuas hechas pedazos. Una puerta metálica conduce al interior del edificio, mientras que al sur alguien ha excavado un gran túnel que desciende varios pies hacia un piso inferior.

Encuentro. En esta sala hay en todo momento **cuatro guardias de la casa Banraxe** vigilando el acceso al templo y veinte esclavos trabajando en los túneles. (**fácil:** dos guardias **difícil:** cinco guardias).

2. DESPACHO DEL CLÉRIGO DE KIRALIZOR

Una imponente estatua preside esta habitación: un Peregrino especialmente alto esgrimiendo un báculo en sus manos, tallado en piedra negra. La estancia es ahora un pequeño despacho con una mesa, una silla y un catre.

Encuentro. En este antiguo despacho se ha instalado el líder de los adoradores de Kiralizer, un elfo no muerto llamado Quanthon (CM Bastarre **Sacerdote de Kiralizer**) que ha reclamado el templo como parte de sus dominios, con el beneplácito de la casa Banraxe. Se encuentra en el interior de esta sala en todo momento, salvo que escuche ruido de combate o una alarma, en cuyo caso se traslada a la sala 4 para proteger las reliquias y se queda allí (no tiene interés en proteger a otros Banraxe). Quanthon conoce la localización del Ingenio de Estabilidad Telúrica, pero cree arriesgado tratar de acceder a él por el momento. Solo Quanthon tiene la llave de esta sala. (**fácil:** Quanthon tiene 70 puntos de golpe, **difícil:** Quanthon está escoltado por un **Tumulario** (ERDD, pág 471)).

Tesoro. Entre las posesiones de Quanthon en el despacho hay 2 pociones de curación mayor, una *varita de miedo* y 8 amatistas (100 po cada una). Una tirada de Inteligencia (Historia) a CD 14 permite identificar la estatua como el Peregrino Kiralizer.

Trampa. Frente a la estatua de Kiralizer, hay una placa de presión escondida en el suelo. Cuando alguien trata de investigar la estatua, pisa una placa de presión escondida, la trampa se activa y una estatua libera una llama negra. Ver la placa de presión tiene una CD 15. Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, como Detectar magia, revela un aura de magia de evocación alrededor de la estatua.

Cuando se colocan más de 20 libras de peso sobre la placa de presión, la trampa se activa y la estatua libera un cono de fuego negro de 30 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el fuego deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14; si fallan, reciben 22 (4d10) puntos de daño necrótico y, si tienen éxito, la mitad. Colocar un barrote de hierro u otro objeto debajo de la placa de presión evita que la trampa se active. Lanzar Disipar magia con éxito (CD 14) sobre la estatua anula la trampa durante 1 hora.

3. DESPACHO DEL MAESTRO DE RELIQUIAS

Este humilde despacho posee una amplia mesa llena de libros y pergaminos, dispuestos de forma cuidadosa, junto a un candelabro. Algunos tapices, sucios y desgastados, han sido colocados recientemente en las paredes.

Encuentro. Aquí se encuentra Shanderzoth (LM Bastarre **mago de la casa Barraxe**), el maestro historiador de la casa Banraxe y responsable de las excavaciones en los niveles inferiores. Shanderzoth únicamente abandona su despacho si escucha alguna alarma (irá a ver que ocurre) o si es informado

de algún problema en los niveles inferiores. En todo momento está escoltado por su **guardián escudo** (ERDD, página 441). Si Shanderzoth baja de los 10 puntos de golpe, intentará rendirse.

(**fácil:** El guardián escudo tiene 80 puntos de golpe, **difícil:** Añade un **Capitán de la casa Banraxe** al combate).

Maquinaria de excavación. Si es preguntado por la máquina de la sala 5, Shanderzoth puede confirmar la información de los esclavos; la máquina es la única forma de excavar en el lugar debido al Ingenio de Estabilidad Telúrica, y aun así, su energía se agota constantemente. Necesitan una batería de xion para hacerla funcionar, una pieza de vítreo especialmente diseñada para la máquina, que se almacenan en la sala 5 de los astilleros. Desgraciadamente, sus peticiones han sido denegadas hasta el momento.

Trampa. La cerradura de la puerta del despacho está protegida por una aguja envenenada escondida. Al tratar de abrirla sin la llave, la aguja sale con un resorte e inflige una dosis de veneno. Cuando la trampa se activa, la aguja sobresale 6 pulgadas de la cerradura. Una criatura dentro del alcance recibe 2 puntos de daño perforante y 22 (4d10) de daño por veneno, y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no quedar envenenada durante 1 hora.

Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 18 permite deducir la presencia de la trampa debido a alteraciones de la cerradura. Superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa y quita la aguja de la cerradura. Fallar intentando abrir la cerradura activa la trampa. Solo Shanderzoth tiene la llave de esta sala.

Mapa de Zakalsasen (Lanzas de Lantamar). Shanderzoth cuenta con los mapas más fiables de la ciudad, como parte de su labor de restaurador del lugar. Alguien que pueda dedicar 10 minutos a estudiar los documentos en la mesa y supere una tirada de Intelecto (Investigación) a CD 14 puede encontrar la localización de cualquier sala en todo Zakalsasen, incluyendo aquellas tras puertas ocultas o similares. Esto incluye la sala del Escudo de Interdicción.

Cráneo de Arimasin Banraxe (Cofradía de Erekar). Entre las notas de Shanderzoth es posible encontrar numerosas referencias al cadáver del antiguo señor de la ciudad. El maestro ha dado con la localización (Sala 8), pero la máquina de perforación se ha estropeado y no podrá llegar hasta que le envíen otra batería desde la Zona de ensamblaje de las atarazanas. Si los aventureros quieren llegar allí, tendrán que conseguir una batería de allí y hacer funcionar la máquina por su propia cuenta.

4. SALA DE LAS RELIQUIAS

Esta gran sala diáfana ha sido convertida en almacén para las reliquias extraídas de la excavación. Su interior está lleno de cajas, bloques de piedra, tablillas sucias y herramientas arqueológicas.

Encuentro. Esta sala está custodiada en todo momento por **dos guardias de élite** y en su interior trabajan seis esclavos.

Alarma. Esta sala está protegida por un conjuro de *Alarma* que se activa cuando alguien que no sea un elfo o un humano entra en la sala. Provoca una alarma audible del sonido de una campanilla durante 10 segundos por todo el edificio. Si esto ocurre, todos los guardias de la zona acuden al lugar, y el nivel de alarma sube un nivel en todo Zakalsasen.

Tesoro. Se necesita al menos media hora para revisar todo el contenido de la sala con detenimiento, para diferenciar las reliquias valiosas del resto. Entre ellas es posible encontrar una linterna de revelación, un bastón hechizador y una máscara del Peregrino. También cinco cuarzos por valor de 50 po cada uno.

5. TÚNEL EN CONSTRUCCIÓN

La galería se adentra aún más en las profundidades, hasta que os topáis con un enorme vehículo que parece ser el responsable de la creación de los túneles. Un complejo artefacto de perforación fabricado con un armazón metálico y una boca llena de dientes que parece engullir la tierra, todo cubierto de glifos arcanos. Incluso apagada, la maquinaria resulta imponente.

Shanderzoth ha ordenado construir este túnel en dirección a la sala 8, cuya localización ha conocido a través de los antiguos mapas del lugar. Sin embargo, la maquinaria no ha logrado alcanzar su destino.

Encuentro. Un grupo de seis esclavos permanece aquí en todo momento, esperando que la maquinaria pueda volver a funcionar. Se trata de un grupo de experimentados enanos y fórmigos mineros, que pueden operar la maquinaria sin problema cuando vuelva a tener energía.

Maquinaria de excavación (Cofradía de Erekar). Este extraordinario artefacto ha sido fabricado por los más habilidosos geomantes de Kymelin, y su potencia es tal que es capaz de lidiar brevemente con el Escudo de Interdicción. Sin embargo, consume grandes cantidades de energía en poco tiempo y sus baterías son difíciles de conseguir. Una tirada de Inteligencia (Arcana) a CD 15 con éxito permite, tras varios minutos de inspección, descubrir que su único problema es que la batería de xion se ha agotado. Sin embargo, requiere unas baterías creadas mediante complicados parámetros arcanos, para evitar que el caudal de energía sea insuficiente para la maquinaria, o demasiado grande para provocar su explosión. Como bien pueden explicar los esclavos de la sala o el propio Shanderzoth, la mejor opción sería robar una de la zona de ensamblaje de las atarazanas, o al menos la más rápida. Activar la máquina produce una serie de temblores por toda la ciudad que aumenta el nivel de alarma en uno.

6. SALA DE LOS MOSAICOS

Este lugar era antaño un antiguo salón hermosamente decorado, pero ahora todo está cubierto de tierra. Cinco esclavos fórmigos trabajan laboriosamente para desenterrar unos descoloridos mosaicos que antaño decoraron las paredes.

Encuentro. Cuatro esclavos armados y un dos guardias de élite supervisan desde aquí los trabajos de excavación y la máquina excavadora. Acudirán a la sala 5 si escuchan algo inusual. (**fácil:** Quita un guardia de élite, **difícil:** Añade un guardia de élite y cuatro esclavos).

7. INGENIO DE ESTABILIDAD TELÚRICA

Esta sala se mantiene intacta gracias al artefacto de su interior, pero la magia del Escudo de Interdicción la protege de cualquier acceso a través de la tierra. Solo puede accederse una vez este haya sido apagado o destruido. Si los aventureros van acompañados por Reikrem Rocasangrienta, éste invocará un elemental de tierra para acceder hasta la sala, siempre que el escudo esté apagado.

Flotando en mitad de la estancia, se encuentra el Ingenio de Estabilidad Telúrica, un artefacto diseñado por el propio Kiralizador que evita que la cueva se venga abajo tras años de inestabilidad sísmica. Su aspecto es el de un cuadrado metálico de dos pies de lado, cubierto de runas que brillan con el poder del xion, que levita sobre el suelo y efectúa giros rápidos a

intervalos irregulares. Cualquier usuario mágico es consciente del gran poder que alberga en su interior y lo peligroso que puede resultar su manipulación.

Ingenio de Estabilidad Telúrica (Enanos Rocasangrienta). Cualquier intento por desplazar el artefacto se encuentra con una fuerza mágica que hace imposible moverlo de su posición. Para poder transportarlo, primero hay que apagarlo. Esto es posible dedicando 1 minuto a un complejo ritual arcano y superar una tirada de Inteligencia (Arcana) a CD 16. Lanzar Disipar magia con éxito (CD 14) también funciona. Una vez apagado, es un cubo completamente inerte de 75 lb de peso.

La otra opción es destruirlo. Para eso, es necesario causarle 50 puntos de golpe (CA 15, Inmunidad a daño perforante, cortante o contundente no mágico). Sin embargo, esto provoca una explosión xiónica del dispositivo; 45 pies de radio, 6d10 de daño mágico de fuego, CD 14 (mitad).

Cuando el artefacto es apagado o destruido, tiene lugar la escena; *Inestabilidad Telúrica*, descrita en la Parte 3.

8. SALA DE LOS CADÁVERES

El túnel se abre y os permite acceder a esta amplia estancia que ha permanecido enterrada durante cientos de años. La cantidad de cadáveres es tal, que apenas lográis ver el suelo de la habitación. Huesos, armas y armaduras oxidadas y tierra se mezclan en lo que parecen los restos de una antigua lucha sin cuartel. El olor os provoca mareos y ganas de vomitar.

El antiguo señor de Zakalsasen, Arimasin Banrax, murió en esta sala tras combatir con incontables esclavos rebeldes durante la caída de la ciudad. Poco después, durante uno de los fallos puntuales del Ingenio de Estabilidad Telúrica, la habitación quedó sepultada y perdida. El interior está cubierto por los restos óseos de las decenas de esclavos que murieron aquí durante la rebelión, a manos de Arimasin y su armadura-golem. Todo el suelo de la sala se considera terreno muy difícil (moverse 1 pie en un terreno difícil te cuesta lo mismo que moverse 3 pies en terreno normal.).

No resulta complicado ver el cuerpo de Arimasin Banrax, semienterrado el cadáver al fondo de la sala. Está aún enfundado en su armadura-golem, una armadura metálica de tamaño Grande con la forma de un enorme golem de hierro. Está dañada y oxidada, y donde debería estar la cabeza sobresale el cráneo momificado de Arimasin. Sin embargo, aunque el elfo murió hace mucho, su armadura sigue funcionando. Simplemente, cuando terminó de acabar con los enemigos de su señor y viendo que no podía salir, se quedó a la espera.

Encuentro (Cofradía de Erekar). Cuando alguien se acerca a la **Armadura golem**, esta se activará para defender el cuerpo de su señor. No se detendrá hasta que sea destruida. (**fácil:** La armadura tiene 120 puntos de golpe, **difícil:** La armadura tiene 200 puntos de golpe y CA 18). En su interior se encuentra el cráneo momificado, que tendrá que ser separado del cuerpo para llevarse.

Tesoro. Una revisión en profundidad de los restos permite encontrar algunos objetos valiosos, en concreto, 3 ónices blancos (50 po cada uno), una estatuilla de marfil tallado (250 po), dos tazas de latón con incrustaciones de jade (300 po cada una) y una túnica de objetos útiles.

ATARAZANAS DE ARIMASIN

Este enorme complejo excavado en la roca contiene en su interior un antiguo astillero donde se construyen grandes navíos de guerra. Antiguamente controlado por los Peregrinos, en la actualidad cientos de esclavos traídos desde el Mopán trabajan día y noche para construir una flota a sus amos Bastarre.

Características

El astillero es una construcción a dos niveles, excavado en la roca y con suelo de baldosas pétreas. Es un complejo de grandes dimensiones, levantado a ambos lados de un río por el que los navíos completados salen hacia el Cañón del Xerecron.



Los pasillos son amplios y los techos altos, alcanzando los 20 pies de alto en las salas más altas, donde se fabrican los cascos de las naves con grandes tablones y pesadas chapas de metal.

Puertas. La fuerte presencia de esclavos que deambulan de un lado ha provocado que los Bastarre apenas cuenten con puertas cerradas, pues hay movimiento constante de gente que entra y sale del lugar. La enorme puerta de acceso desde la ciudad se encuentra abierta, salvo que se dé la alarma y se cierran a toda prisa. Si es necesario, esta pesada puerta puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 19) o rompiéndolas (CA 16, 60 PG de daño contundente). La única puerta siempre cerrada es la de acceso a la sala de control de la energía xiónica (sala 7).

Iluminación. No hay ventanas, ya que está dentro de la piedra. Ya que los esclavos mopan no ven en la oscuridad, los elfos han instalado antorchas en todas las habitaciones. Salvo que sean apagadas, todas las habitaciones se consideran en luz brillante.

1. SALA DE GUARDIAS.

Nada más uno se adentra en el complejo de los astilleros encuentra a mano derecha una pequeña habitación donde los guardias elfos vigilan la entrada. En su interior se encuentra una vieja mesa de madera con varios taburetes donde jugar a los dados y un amplio armero en la pared del fondo donde reposan las armas de los vigilantes.

Encuentro. En el interior de la sala de guardias se encuentra una patrulla compuesta por 2 *guardias de élite* y 3 *guardias de la casa Banraxe* que se encargan de vigilar quién entra y sale de los astilleros. Si descubren a los aventureros se disponen a combatir mientras uno de ellos corre hacia el interior del complejo a avisar a los guardias de la zona 3. Pasar por delante de la sala de guardias sin ser detectados requiere de una prueba de sigilo CD15 exitosa. (**fácil:** un guardia de élite y 2 guardias de la casa Banraxe, **difícil:** 3 guardias de élite y 4 guardias de la casa Banraxe).

Tesoro. En el armero situado al fondo de la habitación hay una docena de armas marciales variadas, todas ellas de manufactura Bastarre, así como dos arcos largos y 50 flechas. En la mesa de juego hay monedas de distintos tamaños y pequeñas joyas decorativas por valor de 4 monedas de oro.

2. DORMITORIO DE LOS ESCLAVOS.

La gran habitación rectangular se encuentra cubierta completamente por harapos, restos de comida y paja húmeda. El olor de la estancia es fuerte y desagradable, proveniente de un maloliente cubo situado en una esquina. Un puñado de personas, de aspecto enfermizo y claramente desnutridos, duermen en los montones de paja ajenos a lo que ocurre a su alrededor.

A pesar de que la mayoría de esclavos viven en la ciudad, los turnos forzosos de los astilleros ha llevado a los capataces a obligar a los esclavos a dormir en este lugar para que no pierdan tiempo en idas y venidas a la ciudad.

Vatne (Hegemonía de Hierro). En el interior de la sala se encuentra una joven muchacha cuyos rasgos la distinguen notablemente del resto de esclavos, donde la mayoría provienen del Mopán o del Imperio Mida. Tiene la ropa llena de sangre seca y trata afanosamente de tratar las heridas de un hombre que balbucea febril sobre un montón de paja. Solo interrumpe su trabajo para lanzar miradas hacia la puerta y analizar a todo el que entra en la sala.

ATARANZANAS DE ARIMASIN



Vatne es una infiltrada proveniente de la Hegemonía de Hierro y ha estado recabando información útil durante días. Si los aventureros están colaborando con la Hegemonía, les ayudará, siempre y cuando la ayuden primero a salvar la vida al moribundo esclavo (Medicina CD 16 o curación mágica). Vatne sabe que la responsable de los motores a quien los aventureros deben secuestrar es Mezerel Olasha, una arcanomante Bastarre que rara vez sale de la fortaleza (ver Fortaleza sala 5). Sin embargo, no tiene idea de cómo llevársela de allí. Mientras el Escudo de Interdicción siga activo, lo más fácil es escapar por el portón de los heraldos en dirección a Vajra.

3. EL PUENTE DE HIERRO

Un puente de aspecto recio de 10 pies de ancho separa ambos lados del desfiladero, recorrido por un caudaloso río una veintena de pies por debajo. La estructura del puente es firme y cuenta con una burda pero eficiente barandilla de cuerda a ambos lados. Desde aquí puede verse como, por debajo del puente, un numeroso grupo de esclavos trabaja a marchas forzadas para sacar un navío recién construido a través del río.

Encuentro. Una patrulla formada por 2 *opresores duérgar* y 2 *guardias de la casa Banrax* se encuentra apostada de manera constante en el puente, registrando de manera exhaustiva a todos los esclavos que lo cruzan para comprobar que no sustraen piezas de las máquinas del astillero. Cuando los aventureros llegan a este lugar, uno de los Bastarre está azuzando con una lanza a un esclavo para arrojarlo por el borde del puente mientras el resto de los compañeros se ríen con el espectáculo. (**fácil:** un opresor duérgar y 2 guardias de la casa Banrax **difícil:** 3 opresores duérgar y 2 guardias de la casa Banrax).

Cualquier personaje que caiga del puente sufre 4D6 de daño contundente y necesita de 3 tiradas exitosas de Atletismo CD 13 para remontar el río hasta la zona 8.

4. ZONA DE MONTAJE

El enorme pabellón lleno de maquinaria es una estancia a dos alturas. En el centro de la sala cuelga un enorme casco de madera de un navío, suspendido mediante cadenas a 6 pies sobre el suelo.

El suelo está lleno de astillas y herramientas oxidadas, donde una docena de esclavos pulen la superficie del casco con esmero. La superior, a la que se accede desde el puente, se encuentra a 12 pies de altura y permite a los esclavos trabajar la parte superior de las grandes piezas que conforman el barco, puliendo la superficie y tratándola. Unas escaleras unen ambas alturas, permitiendo a los trabajadores moverse de un lugar a otro.

Encuentro. La sala está ocupada por 1 *capitán de la casa Banrax*, 2 *opresores duérgar* y 6 *esclavos armados*, que atacan a los personajes. En el momento en el que el capitán de la casa Banrax es derrotado, todos los esclavos tiran las armas y corren hasta la zona 8 para refugiarse en el río. (**fácil:** 1 capitán de la casa Banrax, 1 opresor duérgar y 4 esclavos armados **difícil:** 2 capitanes de la casa Banrax, 2 opresores duérgar y 8 esclavos armados).

Casco de navío. La enorme estructura de madera que sostiene el casco de uno de los Leviatanes Castigadores, de 10 de ancho y 25 de largo, puede dejarse caer rompiendo al menos dos de las cuatro cadenas que lo sujetan (CA 17 PG 40). Al caer, estalla en un millar de trozos de madera y astillas en toda la zona inferior. Todos los que se encuentran ahí deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufren 4d6 de daño.

5. ZONA DE ENSAMBLAJE

En esta sección del astillero, a la que se accede por un enorme portón de más de 15 pies de alto, se lleva a cabo la instalación de los enormes generadores de xion que alimentarán el poder arcano del navío, así como el resto de sistemas alimentados por magia. Un complejo sistema de poleas y cadenas permite desplazar de un lado a otro los pesados cascos de barco. En el centro de la sala se pueden observar un grupo de andamios y plataformas ocupadas por elfos Bastarre que trabajan instalando peligrosas armas de vítreo de xion en la cubierta del barco a medio construir. Un amenazador golem de piedra mueve enormes planchas de metal de un lado a otro siguiendo las órdenes de los Bastarre.

Encuentro. Los elfos que trabajan con las armas son técnicos, no combatientes, por lo que tratan de huir en cuanto

detectan una amenaza. El **golem de piedra** (ERDD, pág 439) avanza para combatir a los intrusos por orden de los Bastarre. (**fácil**: el golem tiene 136 puntos de golpe **difícil**: el golem tiene 212 puntos de golpe y CA 18).

Montón de piezas (Cofradía de Erekar). Toda la sala se encuentra llena de montones de piezas que se utilizan para los ensamblajes de las armas y componentes para las máquinas alimentadas por xion. Una búsqueda exhaustiva y una tirada de Inteligencia (Arcana) a CD 13 permite encontrar la pieza necesaria para reactivar la excavadora de xion. Los técnicos pueden resultar de ayuda a la hora de saber cual es la batería correcta.

Tesoro. En este lugar se pueden encontrar 800 monedas de oro en bloques de metal como hierro, bronce o plata y baterías de xion. Una tirada con éxito de destreza CD 18 permite extraer de las armas del barco de vítreo de xion (por valor de 750 monedas de oro) sin romperlo.

6. ZONA DE CARGA

La última de las zonas que conforman el astillero es un pabellón donde se realiza el proceso de carga de los navíos ya terminados, antes de botarlos. Un complejo sistema de espejos y piezas de vítreo de xion recorren el techo, sujetos a las vigas de madera, conduciendo las energías arcanas provenientes de debajo del suelo hacia los barcos, donde queda almacenada. La pared lateral del edificio se encuentra abierta y un sistema compuesto por dos rampas y una cadena permite sacar las naves a flote en el río que cruza el astillero.

Zona de protección. Para asegurarse de que el delicado proceso de carga se lleve a cabo sin accidentes, toda la estancia se encuentra dentro de un campo de anulación que bloquea el uso de conjuros que causan daño elemental de cualquier tipo.

Encuentro. En la sala se encuentran **8 esclavos armados** que tratarán de defender la sala de los atacantes. Si se produce ruido de pelea, acuden a ver qué ocurre los Bastarre de la Sala 7.

Leviatán castigador (Lanzas de Lantamar): Si aún no han pasado las ocho horas, el centro de la sala se encuentra ocupado por Leviatán Castigador Bastarre totalmente terminado pero descargado de energía arcana, de 15 pies de ancho por 45 de largo aproximadamente, esperando a ser desplazado hasta el río para entrar en batalla. Los elfos están esperando a completar los tres barcos antes de sacarlos de allí. Si el Escudo de Interdicción ha caído, los aventureros pueden utilizar el pergamino entregado por las Lanzas para enviar el barco a miles de millas de distancia. Para ello, un usuario mágico debe dedicar 10 minutos a trazar el círculo de teleportación y superar una tirada de Inteligencia (Arcana) a CD 15. Si falla, debe volver a empezar el ritual. Con éxito, el pergamino se consume en cenizas y el barco desaparece. La desaparición del barco sube el nivel de alarma en 3.

7. SALA DE CONTROL DE ENERGÍA XIÓNICA

El pelo se os eriza y notáis un leve cosquilleo en el paladar al adentraros en esta habitación. Un profundo zumbido resuena desde la pirámide de xion de dos pies de altura que corona el centro de la sala en lo alto de un pedestal cubierto de runas arcanas. Dos ancianos elfos recorren las runas del pedestal moviendo los dedos con presteza con los ojos en blanco, en algún tipo de trance.

Puerta. Esta sala está cerrada por unas sólidas puertas de hierro, recién instaladas por los Bastarre, pues se trata de un lugar clave para el funcionamiento de las atarazanas. Estas puertas están protegidas mediante glifos arcanos y son inmunes a la mayoría de ataques. Cualquier intento de forzarlas solo logra activar una alarma sonora en todo el lugar (aumenta el nivel de alarma en uno). Para abrirla, es necesario poseer una de las llaves de acceso, que solo tienen los arcanomantes de mayor nivel.

Encuentro. En el interior de esta sala se encuentran **dos magos de la casa Banrax** escoltados por **dos guardias de élite**. (**fácil**: dos magos de la casa Banrax y un guardia de la casa Banrax **difícil**: tres magos de la casa Banrax y tres guardias de élite).

Tesoro. Los magos Bastarre llevan encima componentes de conjuro variados por valor de 250 monedas de oro, un anillo de escudo mental y una varita de miedo.

Pirámide xiónica (Imperio Mida). La pieza de vítreo de xion situada en el centro de la sala se emplea para canalizar la energía arcana procedente de la Urdimbre Espejada hacia los navíos terminados, cargándose de energía. El proceso es extremadamente complejo y cualquier variación puede tener consecuencias imprevistas.

Siguiendo las instrucciones de **Usaba Narphiruntan** para volar por los aires todo el complejo, los aventureros pueden provocar una reacción de cadena que libere las destructivas energías del xion que se almacena para alimentar los barcos. Para ello es necesario que un lanzador de conjuros active la pirámide colocando sus manos en las runas y otro descargue 5 niveles de conjuro dentro de la pirámide. Esto provoca una serie de explosiones en cadena a lo largo de todos los astilleros un minuto después de llevarse a cabo. Si esto ocurre, tiene lugar la escena **Destrucción de las atarazanas** de la parte 3.

8. EMBARCADERO

Un pantalán de madera de aspecto destartado por el desgaste del agua recorre el lateral del embarcadero. Un puñado de esclavos emplean utensilios de pesca para intentar atrapar algún pez en el turbulento río y un pequeño bote de remos permanece atado a una sogá.

FORTALEZA DE LA CASA BANRAXE

Con gran esfuerzo los esclavos Bastarre han podido restaurar la fortaleza de Zakalsasen, para instalar en su interior elementos críticos en la defensa y control de la ciudad. Oficiales del ejército élfico, así como esclavos y magos entran y salen de él. Tres soldados vigilan su única entrada bajo la atenta mirada de dos enormes estatuas de Kiralizor que acaban de ser restauradas, controlando con modales secos quién entra y quién sale del edificio.

Características

La que fuera la imponente fortaleza que protegía Zakalsasen hoy en día es una ruina reconstruida a toda prisa por los esclavos y magos del ejército Bastarre, siendo ahora pragmática y resistente pero poco impresionante. Sus paredes, recubiertas por restos de maquinaria hoy en día inoperativa, fueron

excavadas en el duro granito utilizando la magia de los Peregrinos, mientras que su suelo fue cubierto de baldosas que los esclavos han podido reconstruir. Sus techos son altos, de 12 pies, pero de estos cuelgan tuberías y cables de hasta 3 pies largos que estuvieron conectados a máquinas hoy inexistentes. Tiene pequeñas troneras, aptas para colocar armas de rayos y ballestas.

Puertas. Las puertas de la fortaleza son nuevas, habiendo sido instaladas durante los primeros días de la restauración de Zakalsasen. La única puerta de acceso a la calle se encuentra siempre abierta pues hay un constante trajín de esclavos que entra y sale, siendo vigilada por tres soldados, pero las del interior están cerradas. Cualquier guardia de la fortaleza tiene llaves de las puertas, con la excepción del despacho del Capitán General (Sala 2) y las puertas de acceso a la Sala de Maquinaria (sala 5). Si es necesario, pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 17) o rompiéndola (CA 14, 20 PG de daño contundente).

Iluminación. Las troneras son poco adecuadas para iluminar el interior, así que los esclavos han instalado antorchas en todas las habitaciones. Salvo que estas sean apagadas, todas las habitaciones se consideran bajo luz brillante, salvo las zonas de cables y tuberías descritas.

1. SALA CENTRAL

Una estancia preparada para organizar la defensa de la fortaleza en caso de ataque, con armas y escudos colgando de las paredes. Un trío de guardias se entretienen apaleando unos peles de madera.

Enemigos: Los guardias están ocupados entrenando y compartiendo bravuconadas, pues confían en la vigilancia de sus compañeros de la puerta. Atacarán con fiereza si se ven asaltados o los aventureros llaman su atención de alguna forma, pero si la situación parece superarles (lo más probable) iniciarán una retirada hacia los barracones o la sala de mando.

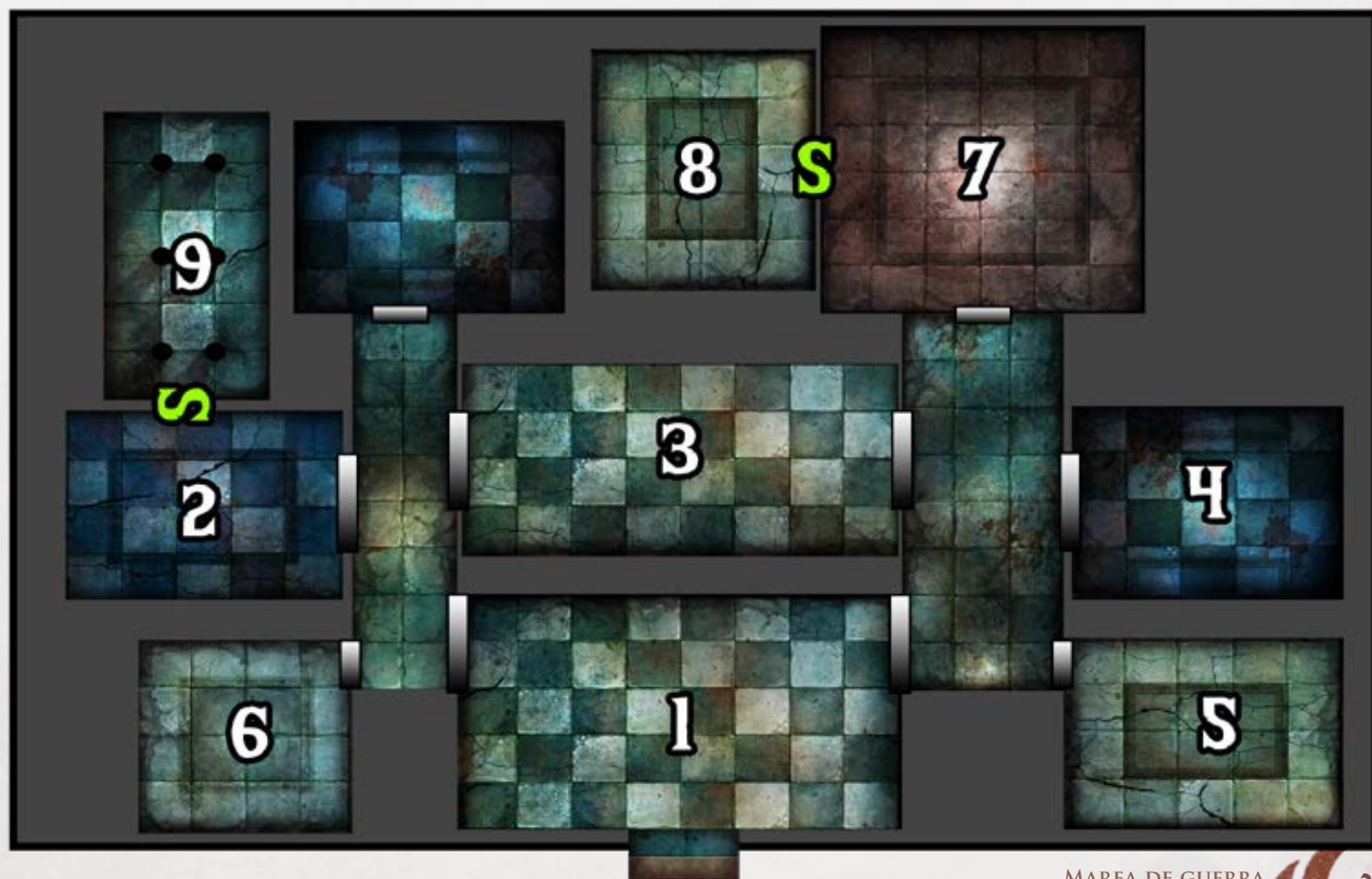
Tesoro: Uno de los guardias ha ganado una apuesta a sus compañeros, y dispone de 300 po así como un Amuleto de Salud (ERDD, pág 269).

2. SALA DE MANDO

Un estancia dominada por un mapa de Zakalsasen, donde aparecen las principales localizaciones de la ciudad y figuras que representan las fuerzas élficas ahí desplegadas. Hay un gran cuadro del Capitán General en una de las paredes de la sala. Esclavos entran y salen de esta estancia constantemente llevando comida, o transportando órdenes a otros puntos de Zakalsasen. En todo momento están presentes varios oficiales al frente de la operación, como el supervisor que visita estas dependencias de forma insistente para discutir con otros líderes militares. Cada vez que viene el supervisor exige disponer de mayor fuerza de trabajo para realizar su labor.

Tras el cuadro se encuentra una pequeña puerta de acceso al Vínculo del Sometimiento (sala 8), que puede retirarse sin excesivos problemas. Sin embargo, un hechizo de ilusión evita que la puerta pueda verse a simple vista. Uno debe buscar activamente tras el cuadro para poder encontrar la puerta.

FORTALEZA DE LA CASA BANRAXE



Enemigos: Tres guardias de élite y un mago de la casa Banrax, se encuentran en esta sala así como cuatro esclavos armados que portan viandas y que, dominados por el Vínculo de Sometimiento, se lanzarán a proteger a sus amos. Si el Vínculo de Sometimiento es destruido los esclavos colaborarán de buen grado con los aventureros, pues odian a los elfos Bastarre. (**fácil:** Un guardia de élite, un mago de la casa Banrax y seis esclavos armados **difícil:** Cuatro guardias de élite, dos magos de la casa Banrax y ocho esclavos armados).

Tesoro: En una de las esquinas de la habitación hay un decantador inagotable de vino, idéntico al descrito en la página 288 del manual de El Resurgir del Dragón con la salvedad que en vez de agua, genera vino. Los guardias élficos portan consigo joyas ancestrales valoradas en 2000 po.

3. BARRACONES

Una sala amplia que huele a comida y sudor, puesto que los soldados que protegen la fortaleza descansan aquí, una docena de incómodos catres situados en sus paredes. En una larga mesa rectangular se sirve el rancho que los esclavos preparan en una cocina situada en otro punto de la fortaleza.

Enemigos: Doce guardias de la casa Banrax pasan las horas aquí, preparados para defender la fortaleza en caso de necesidad. Si se inicia un combate cuatro de ellos se dirigirán a la Sala de Mando para proteger a los oficiales. En caso de verse superados dos de ellos irán en busca de refuerzos al templo.

Tesoro: Los soldados Bastarre acumulan en distintas taquillas las escasas posesiones que pudieron llevar consigo cuando fueron llamados a la guerra. Hay un total de 700 po, y 8 capas élficas. Así mismo hay 20 espadas largas, 15 escudos, 11 cotas de mallas élficas y 5 arcos largos.

4. DESPACHO DE LA CHAMBELAN ALMIRANTE

Una habitación tosca y ruinosa pero decorada con buen gusto utilizando tapices de estilo Bastarre, donde también se encuentra un escritorio de madera exótica de las tierras Mopán. En un bonito expositor hay una colección de mapas relativos a la reconstrucción de Zakalsasen. Encima del escritorio hay una campana de bronce junto a un martillo cuya cabeza es de xión. La Chambelán Almirante también ha mandado instalar un confortable catre relleno de plumas de grifo y un cuadro suyo grande como un armario.

Un esclavo anuro extrañamente engalanado ahoga un grito al verlos entrar. Luego empieza a balbucear en élfico lo que suena como una petición de clemencia.

Convocatoria de capitanes (Zabáriax): Sobre la mesa del escritorio está el martillo de bronce mágico que utiliza para convocar las reuniones de capitanes, golpeándolo con la campana (aunque se puede golpear contra cualquier campana). Cuando se utiliza, todos los capitanes de Zakalsasen la escuchan y saben que han sido convocados de urgencia a una asamblea en la casa del consignatario.

Localizar a la Chambelán (Ciudad de Vindusan): La chambelán no se encuentra en su despacho, pero si Shoak, su esclavo y ayudante personal. Él sabe donde está, pero el Vínculo del Sometimiento le compele a no traicionar a su señor, así que los aventureros tendrán que buscar la forma de convencerle, quizás recurriendo a la mentira o a algún conjuro. En última instancia, el instinto de supervivencia de Shoak se impondrá al vínculo si cree que con ello logrará salvar la vida. La

chambelán está actualmente en su barco, el buque de guerra banjora "Cuchilla de Shabana" (Muelles Sala 2).

Enemigos: El esclavo anuro, llamado Shoak, está bajo los efectos del Vínculo de Sometimiento, y hasta que ese artefacto sea destruido será un leal siervo del Chambelán Almirante. Suplicará por su vida en élfico, la única lengua que conoce, y buscará que los aventureros bajen la guardia para salir corriendo en busca de los guardias de los barracones. Si el Vínculo de Sometimiento es destruido colaborará de buen grado con los aventureros, pues odia a los elfos Bastarre, y al Capitán General en especial.

Tesoro: La Chambelán Almirante acumula aquí sus escasas y valiosas reliquias de orígenes vindusino que pudo llevarse consigo en el momento de su traición. Una ornamentada Cimitarra de velocidad, sedas valoradas en 600 po, siete botes de especias valoradas en 12d5 po cada uno, su afamado retrato y buenas ropas valoradas en 900 po.

5. SALA DE MAQUINARIA

Una sala llena de máquinas a medio construir y planos a medio dibujar que recubren las paredes y el suelo. Postrado sobre una mesa de dibujo se encuentra un elfo de aspecto cansado y muy gruñón que murmura para sí, discutiendo las razones por las que sus proyectos no terminan de funcionar. Está tan concentrado en su trabajo que parece no haberse dado cuenta de vuestra presencia.

Este es el despacho de Mezerel Olasha (CN Bastarre **maga de la casa Banrax**), la ingeniera de motores de las atarazanas. No sale casi nunca de esta sala, utilizando medios mágicos para comunicarse con sus subordinados en los astilleros.

Enemigos: Mezerel no atacará a los aventureros de primeras, pues ha gastado sus conjuros en los últimos experimentos, pero a la menor amenaza activará con su voz a los dos golems de carne (ERDD pág 438) que descansan junto a las paredes para que ataquen. Hecho esto, saldrá de allí hacia los barracones cargando con los planos de sus barcos. Si es capturada o derrotada, hará todo lo posible por salvar su vida y luego escapar del lugar. (**fácil:** un golem de carne y dos armaduras animadas (ERDD pág 457) **difícil:** tres golems de carne).

Tesoro: Mezerel, una enamorada de la ciencia mecánica de animación, acumula en su habitación herramientas, piezas y xión para construir autómatas de hierro valorados en 10000 po, aunque el conjunto pesa 700 libras. Adicionalmente posee un manual de golems.

Llave de la sala de energía xiónica (Imperio Mida). En efecto, como una de las responsables, Mezerel tiene una de las pocas llaves que permiten acceder a dicha sala. Se trata de una pequeña llave rectangular grabada en vítreo de xión que Mezerel ha dejado apartada en un cajón por falta de uso. No tendrá problema en entregarla si con ello salva la vida, aunque tratará después de avisar a los guardias (si esto ocurre, sube la alarma en 2 puntos).

Interrogando a Mezerel (Pueblo Mopán). Interrogada sobre el Vínculo del Sometimiento, Mezerel no tendrá problemas en indicar que se esconde tras el cuadro de la sala de mando (Sala 2). Sin embargo, una tirada de Sabiduría (Perspicacia) a CD 10 revelará que trata de ocultar algún secreto. Si la aprietan, confesará que el artefacto es capaz de defenderse por sí mismo de forma muy efectiva y que se necesitan unos amuletos de protección para no ser afectados por él. Aunque ella los fabricó hace tiempo, ahora están en posesión de Rynian Banrax, el señor de los esclavos de Zakalsasen, que seguramente los tendrá en su despacho, en el cuartel de mando de la ciudad.

Secuestrar a Mezerel (Hegemonía de Hierro). Además de

secuestrar a la maga, los aventureros necesitarán llevarse los diseños que tiene en la sala. Una tirada de Inteligencia (Arcana) a CD 14 permite identificarlos entre todo el desorden. Si no lo consiguen, Mezerel se ofrecerá a buscarlos, pero tratará de escapar. Además, en su miedo a un posible ataque, ha establecido un sistema de alarma por si le ocurre algo. Si no se comunica con sus subordinados cada media hora, estos alertarán a la guardia, quienes le buscarán a través de conjuros de *Localizar criatura*. Media hora después de su desaparición, aumenta el nivel de alarma en 2 puntos y el próximo encuentro de los aventureros que tenga lugar son automáticamente jinetes de mantícora.

6. LA COCINA

Unas cocinas improvisadas donde se acumula suficiente pescado en escabeche, legumbres y verduras como para alimentar a un batallón durante varios meses. En los fuegos, alimentados con carbón, trabajan tres muy buenos cocineros semielfos que preparan los platos que toman tanto esclavos como soldados.

Son los mismos que llevan la comida a los soldados de la fortaleza, incluyendo los oficiales de la Sala de Mando.

Es posible acabar con los Bastarre de los barracones envenenando la comida, aunque los esclavos de servicio también se verán afectados.

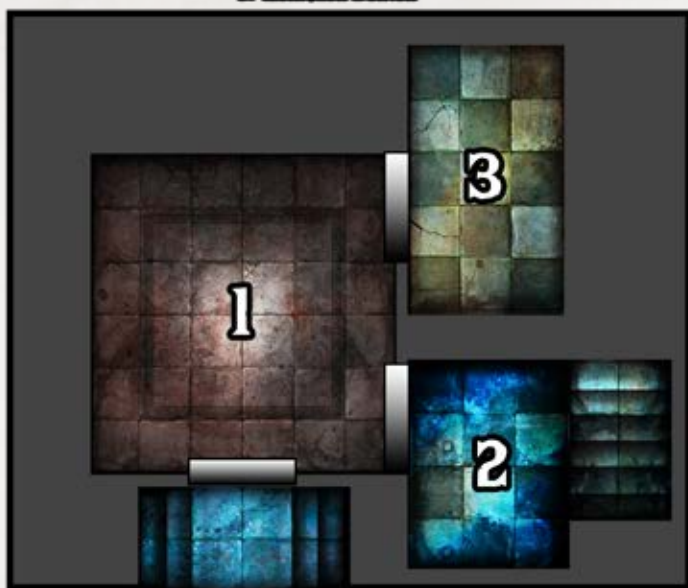
Enemigos: Los esclavos están sometidos al poder oscuro del Vínculo del Sometimiento. En caso de ver una amenaza para sus amos irán corriendo a buscar a los soldados de los barracones para que se ocupen de la amenaza. Si el Vínculo de Sometimiento es destruido los esclavos colaborarán de buen grado con los aventureros.

7. TEMPLO

Una estatua minimalista que representa al rey Falesín y a la reina Driza dur'Favuz hecha de alabastro representa a la pareja real pisoteando a unos guerreros banjora y mida. Se han cubierto las paredes con hermosos tapices Bastarre que glorifican algunos momentos de la historia de los Bastarre: la coronación de Falesín, la expulsión de los banjora del Imperio, la conquista de los Mopán, la guerra contra los morlocks y el descubrimiento de ciudades perdidas. Estos tapices están ajados. Un sacerdote dotado de un báculo de xion predica el carácter divino de la operación ante una congregación de guerreros extasiados.



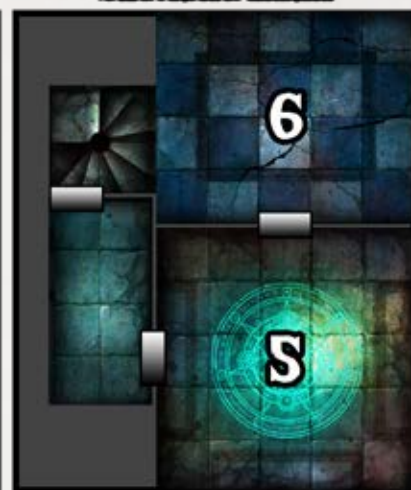
PLANTA BAJA



PRIMERA PLANTA



SEGUNDA PLANTA



Se accede a la sala oculta donde se encuentra el Escudo de Interdicción tras retirar un panel oculto tras el tapiz que representa la conquista de los Mopán. Sin embargo, un hechizo de ilusión evita que la puerta pueda verse si uno no sabe lo que está buscando.

Enemigos: El sacerdote de Kiralizer comanda a cuatro acólitos (ERDD, pág 362) extasiados Bastarre, completamente fanatizados que lucharán hasta el final. (**fácil:** el sacerdote está solo **difícil:** los acólitos son fanáticos de una secta (ERDD pág 365)).

Tesoros: Los tapices son ciertamente hermosos y de exquisita manufactura, pero su temática los vuelve muy difíciles de colocar en los mercados de Voldor. Lo mismo se puede decir de la estatua.

8. LA SALA DEL ESCUDO DE INTERDICCIÓN

Un artefacto de xion y cristal formado por un bloque de forma hexagonal cubierto de glifos de colores cambiantes y alimentado mediante tuberías que salen de las paredes, y que duele mirar ocupa el centro de la estancia. La energía presente en la sala es intensa, poniéndolos los vellos de punta.

Desactivar (Lanzas de Lantamar/Clan Rocasangrienta). Para desactivarlo solo se deberá retirar el cristal de xion que lo alimenta, dejando el artefacto completamente inerte. Para ello se deberá hacer una tirada de Destreza (Juego de manos) CD 13. También es posible destruirlo, pues solo tiene CA 12 y 15 puntos de golpe, aunque al ser destruido explotará. Todas las criaturas situadas a 20 pies del Escudo de Interdicción deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrir 4d10 puntos de daño necrótico. Si tienen éxito sólo sufrirán la mitad. Si es destruido o apagado, tiene lugar la escena *Cae el Escudo de Interdicción* descrito en la parte 3.

9. VÍNCULO DEL SOMETIMIENTO

Esta larga sala tiene el suelo totalmente recubierto de cables de bronce y acero que se conectan a una especie de árbol metálico. Ese contiene en lo alto de su tronco un repugnante e hinchado cerebro de color púrpura encerrado en una esfera de cristal lleno de líquido. En las paredes hay seis mopán encerrados en horribles jaulas dotadas de mecanismos de aspecto cruel que parecen extraerles la misma vida. Al fondo del todo descansan dos gárgolas mecánicas aparentemente inertes.

Vínculo del Sometimiento (Pueblo Mopán): Para detener el Vínculo del Sometimiento basta con destruir la esfera de cristal que lo contiene, tiene CA 15 y 50 puntos de golpe (resistencia al daño no mágico). También es posible retirar a los esclavos, que podrán descansar en paz al desconectarse del Vínculo del Sometimiento, y matar de hambre al cerebro, aunque tardará más tiempo (1d3 horas). Si se destruye, tiene lugar la escena *Los esclavos se liberan*, descrita en la parte 3.

Peligros: el Vínculo del Sometimiento emana un aura psiónica que daña las mentes de los mortales y que utiliza para defenderse. Toda criatura que entre sin protección frente a los poderes del Vínculo del Sometimiento a esta sala debe superar cada turno una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o para no sufrir 14 (4d6) puntos de daño mental y quedar Aturdido durante 1d6 horas.

Criaturas: Las dos gárgolas mecánicas protegerán al Vínculo de Sometimiento con brutalidad, atacando a cualquier desconocido que se acerque. (**fácil:** las gárgolas tienen 35 puntos de golpe **difícil:** tres gárgolas).

EL PUERTO DE HIERRO

De las cuatro grandes zonas en las que parece estar organizada la actual Zakelsasen, antes una próspera ciudad y hoy apenas los rescoldos de lo que fue como un campamento militar

Bastarre, el llamado Puerto de Hierro es quizá el que menos cohesión parece tener. A lo largo de la ribera, el muelle es la mitad de lo que originalmente era, y hoy solo seis dársenas

son funcionales, todas en la parte exterior de la zona oriental de la gran gruta. Tras la línea de embarcaderos reformados recientemente, varios edificios se mantienen en pie, aunque los que más llaman la atención son la torreta que hace las funciones de faro y torre vigía, y la antigua Casa del Consignatario del Puerto, hoy centro de reunión de los capitanes de la flota Bastarre. Antes bullicioso y lleno de vida, el Puerto de Hierro es una de las zonas más oscuras y deprimentes de la ciudad, si exceptuamos el mar de chabolas que se extiende en el interior de la gruta. De día, los rayos de Avor bañan el puerto, pero de noche, solo la mortecina luz violácea que emite el faro iluminan el distrito, más allá de los pobre destellos de las farolas alimentadas con alquimia Bastarre que se distribuyen a lo largo del margen fluvial. En el extremo occidental del puerto, tras pasar la zona derruida de muelles inservibles, se alza oscura la Fortaleza de la Casa Banraxé.

Muelles

Mientras que la mitad occidental de los muelles es un amasijo ruinoso de cascotes, madera podrida y hierros retorcidos, por la irregular costa sureste de Zakalsasen que da al río Xerecron, se han reformado y reconstruido al menos media docena de embarcaderos.

1. EMBARCADERO DERRUIDO

Una enorme pila de cascotes semienterrados por el fango que se crea entre las aguas del Xerecron y la tierra negra de la gruta, da pistas de que el muelle de la ciudad de Zakalsasen fue una vez mucho mayor de los que es hoy.

A los pies de la escarpada pared oriental que es la estalagmita que acoge la otrora grandiosa Fortaleza Bastarre, se acumulan los restos de lo que fueron las demás dársenas del muelle del Puerto de Hierro. No hay más que madera podrida, hierros oxidados retorcidos a la extraña forma Bastarre, y varias pilas de ladrillos que se acumulan por doquier. Si los aventureros se internan en las ruinas, les saldrán al paso **1d4 de esclavos armados**.

Una prueba fácil de Sabiduría (Percepción) CD 13 descubrirá un uniforme mohoso y apolillado de la guardia entre los restos. Una tirada que supere una CD 15, descubrirá dos más, pero no en mejores condiciones.

2. DÁRSENAS

Ordenadas de forma metódica, seis dársenas se organizan, paralelas las unas a las otras, mientras las tranquilas aguas del Xerecron las mecen con suavidad. Las luces melancólicas de los faroles apenas logran dibujar la escena, y el crujir pausado de la madera aquí y allá, avisa de la presencia de guardias en el muelle.

En la parte este del muelle, media docena de embarcaderos de madera, recién reformados, se internan en las aguas del Xerecron. Aunque todas parten de la costa, no son regulares ni idénticas entre sí, sino que cada una de ellas tiene una longitud y una anchura, diseñadas así para poder servir mejor a los diferentes tipos de barco que están amarrados en ellas. La más occidental tiene forma de L invertida y protege tras su escuadra a un barco mayor que los demás. Aquí se encuentra una pequeña flota estándar de la casa Banraxé, preparada para defender el lugar si alguien decidiese atacar por el Xerecron.

Cada dársena tiene uno o dos navíos amarrados en ellas, ya sea en los laterales o en los extremos. A la entrada de cada embarcadero hay dos faroles que emiten una luz morada y suave. Uno de ellos es fijo, pero el otro descansa en un gancho, para

poder tomarlo y que sirva a modo de antorcha. Al final de los embarcaderos, en el extremo, hay un gancho vacío para dejar el farol si se va a subir a algún barco.

Hay **1d6 guardias de la casa Banraxé** en cada muelle, patrullando la zona y **1d8 apostados** en la dársena en forma de L.

Barcos

Nueve naves de guerra se encuentran en las proximidades del muelle. Ocho de ellas, de clara manufactura Bastarre, descansan en las dársenas con cierto trajín de las respectivas tripulaciones. Son pequeñas y manejables, diseñadas para ser manejadas por un pequeño número de gente, pero bien armadas. A lo lejos, una novena nave de diseño banjora, se mece río adentro, en las aguas del Xerecron.

A. Navíos de guerra Bastarre. Un total de ocho navíos de guerra Bastarre, descansan en las cinco primeras dársenas del muelle. Si no se ha activado el artefacto que convoca a los capitanes (ver Fortaleza Sala 4), cada barco cuenta con **cuatro guardias de la casa Banraxé, un mago de la casa Banraxé y un capitán de la casa Banraxé**, además de varias decenas de esclavos. Todo ello demasiado para los aventureros. Si los capitanes han sido convocados, estos no se encuentran en el lugar. (**fácil:** quita el mago de la casa Bastarre **difícil:** seis guardias de la casa Banraxé, dos magos de la casa Banraxé y un capitán de la casa Banraxé).

B. Buque de guerra banjora (Ciudad de Vindusan). En la sexta dársena, la más cercana al embarcadero derruido llama poderosamente la imagen de un barco diferente al resto. La dársena tiene forma de L y, tras la escuadra de la misma, protegido por el camino que forma el embarcadero, descansa el «Cuchilla de Shabana». Una tirada de dificultad media de Inteligencia (Historia) CD 15 desvelará que es un buque de guerra banjora, similar a los que patrullan la ciudad de Vindusan.

Si se internan en el buque, sin despertar las sospechas de los guardias del puerto, en su interior se encontrarán con **Acaena Moorkaith** (NM banjora **asesina**) escoltada por **un gladiador shabaudi y seis esclavos armados**.

(**fácil:** Acaena tiene 40 puntos de golpe y cambia el gladiador por un veterano **difícil:** añade otro gladiador y ocho esclavos más).

El Faro

Como un extraño torreón que parece haber sido construido apilando cuerpos cuboides y paralelepípedos, unos sobre otros, y en cuya cúspide brilla, con violáceo fulgor enfermizo, un vítreo de xion a modo de faro. Este realiza diferentes tandas de señas para comunicar y guiar a los barcos que se acercan a la ciudad. Cuando está encendido, ahora que el velo de ocultación mágica ha caído, su luz puede verse varias millas a lo lejos si se navega por el Xerecron. Tanto por el norte como por el sur, este faro cuenta con balconadas, y una escalinata de piedra junto a un burbujeante estanque de aguas oscuras, se alzan en el punto de entrada.

EXTERIOR Y PLANTA BAJA

Oficinas

Una estancia amplia, espartana, de muebles viejos, enmoquetada con alfombras y exenta de ventanas. Parece vacía y el olor a humedad lo impregna todo.

Pegados a las paredes hay varios archivadores con documentos. Una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 16

permitirá encontrar algunos mapas valiosos. Lo mismo ocurre con el escritorio, aunque en este la prueba permitirá encontrar lo que parece ser un mapa no actualizado de la ciudad de Zakalsasen, cómo era en sus tiempos de gloria, aunque sin demasiado detalle. Se oyen pasos en la planta de arriba que solo escucharán los aventureros con Percepción Pasiva superior a 12. En la esquina sudeste, unas puertas se abren para descubrir las escaleras que acceden a la primera planta.

Estanque y Escalinata

Junto a un estanque de aguas negras que buyen a ratos, se alzan una doble escalinata para acceder a la torre. Los escalones son de piedra y el líquen se cuela por las grietas y juntas. La puerta de madera con refuerzos de hierro, de doble hoja, parece cerrada.

Los líquenes hace que no sea fácil subir, y se tratan los escalones como terreno resbaladizo. Para abrir la puerta es necesaria una prueba con las Herramientas de ladrón (Destreza) CD 15 o una tirada simple de Destreza CD 20.

Encuentro. El estanque contiene un **Cocodrilo gigante** (ERDD, pág 375).

Almacén

El olor a humedad es más fuerte aquí, incluso podría decirse que se vuelve acre, como a podrido. La estancia está en completa oscuridad, y se oyen los chillidos de un par de ratas a las que no sobresaltan unos extraños.

Apiladas en una esquina, hay varias cajas con víveres, sobre todo raciones militares, además de un par de barriles de vino. Una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 17 les desvelará una pistola solar y su correspondiente batería descargada. Colgado en una percha descansa una casaca bastante limpia de oficial de la guardia Bastarre. Una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 12 desvelará que el hedor proviene de un cadáver escondido tras varios palés de madera apilados. Es un elfo Bastarre, y una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 15 revelará que parece el farero por su indumentaria.



PRIMERA PLANTA

Dependencias del farero (y balcón Sur)

Ascendiendo por una escalera de dos tramos se llega a un oscuro pasillo que lleva a una puerta de madera sin cerradura. Por el sonido, está claro que hay alguien ahí, aunque no se oye su voz, solo los pasos y el ajetreo de alguien moviéndose nervioso.

Si los aventureros se aproximan por el pasillo sin tirar Destreza (Sigilo), la persona que hay tras la puerta los oírán y dejarán de hacer ruido. Al abrir la puerta, en una habitación sin demasiados lujos, con una cama, un armario medio vacío, un arcón con 1d12 po, y una mesa auxiliar que, por los restos de comida y los cuadernos abiertos, parece polivalente. Se trata de **Yamala Banrax** (CN banjora **Capitán de la casa Banrax**).

El capitán sobornado (Ciudad de Vindusan/Zabárix). Yamala Banrax está esperando a su contacto, así que no atacará de primeras y estando en inferioridad numérica, preferirá dialogar. Es, sin duda, uno de los capitanes Bastarre, pero si los aventureros saben de su traición, reconocerá haber sido sobornado por Vindusan y Zabárix (y puede que más...) a cambio de información. Yamala es un elfo ambicioso, y está convencido de que Zakalsasen terminará por ser destruido, así que ha estado ganando dinero con los sobornos y utilizándolo para prepararse una falsa vida en Azur. En cuanto comparta su información, Yamala dará por terminado su trato y pondrá camino al Pórtón de los Heraldos y desde allí a la ciudad de Azur.

Yamala tiene información sobre diferentes elementos de la aventura:

Aunque la Chambelán Almirante tiene su despacho en la fortaleza de la casa Banrax, rara vez pasa mucho tiempo en un mismo sitio. Acaena suele moverse constantemente por todo Zakalsasen y entre los barcos del puerto realizando diferentes tareas. Para colmo, suele desplazarse disfrazada para evitar ser detectada por sus subordinados. Yamala no sabe dónde está exactamente, pero recomendará a los aventureros ir a su despacho en la fortaleza. Si no está allí, su esclavo personal, un anuro bastante miedoso podrá decirles dónde está, pues siempre está al tanto por si surge una emergencia.

Los capitanes de la flota Bastarre se encuentran cada uno en su barco o diseminados por Zakalsasen, así que cazarlos de uno a uno sería algo tedioso y arriesgado. En cambio, Yamala tiene un plan para acabar con todos de una vez. Les contará que la Chambelán Almirante tiene en su despacho un martillo de bronce mágico que utiliza para convocar las reuniones de capitanes. Cuando este martillo hace sonar una campana, todos los capitanes la escuchan y deben acudir a asamblea en la antigua Casa del Consignatario, que ahora hace las veces de Comandancia de Capitanía. El despacho de la Chambelán Almirante se encuentra en la fortaleza, así que tendrán que colarse hasta allí para tocar la campana y también pensar una forma de acabar con todos los capitanes en la Casa del Consignatario. Yamala sabe también que en la casa del consignatario suelen almacenarse sustancias inflamables para las armas de los barcos.

FARO

Sala del Faro

El gigantesco vítreo de xion, del tamaño de una cabeza humana y lleno de aristas y caras irregulares, no solo brilla con un fulgor mortecino y púrpura de manera intermitente, subiendo y bajando su intensidad, sino que parece vibrar con vida propia, y produciendo estática, lo que hace que los vellos del cuerpo se ericen al acercarse.

Esta sala está rodeada, excepto por la parte del pasillo y las escaleras, de una mampara de cristal que hace que las paredes de esta planta sean completamente transparentes. Destruir o apagar el faro evitará que puedan comunicarse con las embarcaciones fuera del puerto o con la fortaleza, pero también aumentará en uno el nivel de alarma.

Encuentro. Esta sala está protegida por **un mago de la casa Banrax** y **seis esclavos armados**, los responsables de hacerlo funcionar. Desde esta zona, el mago controla el puerto, pudiendo dar la voz de alarma a la fortaleza en caso de ver algo extraño, como explosiones o gritos. Mientras el faro esté funcionando, todas las subidas de alarma ocurridas en el Puerto de Hierro se aumentan en 1. (**fácil:** solo hay dos esclavos **difícil:** añade dos esclavos y un guardia de élite).

1. Balconada Norte

El aire cargado de partículas de carbón, mineral y magia sopla con intensidad en la balconada de la última planta de la Torre Vigía, amenazando con empujar a cualquiera a una caída de tres pisos de altura. Los barrotes de hierro forjado serpentean rodeando la estructura, y el olor a pantano que viene del Xerecron se filtra por las fosas nasales y llenando la boca de un sabor a tierra y fango.

Este balcón mira hacia el norte, y desde él se divisan tanto el muelle como cualquier barco que se acerque a más de una milla, tanto por el este como por el oeste. Por el momento, parece que no hay mucho movimiento y que la mayoría de los barcos esperan en el puerto.

Casa del Consignatario

Con una estructura amplia, de una sola planta, y un estilo que recuerda los grandes tiempos de gloria de la ciudad de Zakalsasen, se alza el edificio que una vez fuera la Casa del Consignatario, el alto funcionario que inspeccionaba y validaba todos los barcos que atracaban en el Puerto de Hierro. Aunque retiene parte de la belleza extraña de la arquitectura Bastarre, con sus protuberancias de metal y el cableado externo como una red de araña, queda patente al mirarlo que la edificación ha vivido tiempos mejores.

Algo más alejada de los muelles y del faro, frente a lo que ahora son los escombros de las dársenas derruidas, la antigua Casa del Consignatario del Puerto de Hierro hace ahora las veces de comandancia de capitanía. En ella se reúnen los capitanes Bastarre de la flota para comer, descansar y para realizar la asamblea, cuando son convocados por la campana de bronce de la Chambelán Almirante **Acaena Moorkaith**, que se encuentra en su despacho, en la Fortaleza (Sala 4).

Cuando los capitanes se encuentran allí, es un sitio bullicioso, pero si estos se encuentran en otros menesteres, la casa del consignatario solo suele estar ocupada por algunos esclavos duergar encargados de la limpieza, un par de criados semielfos en las cocinas, y un **guardia de élite**, que se ocupa del papeleo.

1. SALÓN

En lo alto de la doble escalinata, la puerta de doble hoja siempre está abierta, para hacer de la antigua Casa del Consignatario del Puerto de Hierro, un lugar de reunión entre capitanes. Aunque la humedad empapa el ambiente del puerto, el calor de la lumbre, procedente de una chimenea de piedra caliza, inmaculada a pesar del tiempo, llena toda la estancia, y el olor de las especias ácidas de la cocina Bastarre, empapan el ambiente mientras una docena de retratos que representan a los consignatarios del pasado adornan las paredes.

Esta enorme sala posee una gran mesa rectangular alrededor de la cual se sientan los capitanes Bastarre tanto a comer como a decidir asuntos de guerra, en la cabecera, un asiento particularmente historiado está reservado para el Chambelán Almirante. Tras este, hay una puerta de doble hoja, y en la pared norte, una sencilla puerta de madera comunica con las cocinas. En el muro sur, una chimenea de gran tamaño, construida en piedra caliza blanca, sobre la que reposa el escudo de armas de la casa Banraxe, nunca se apaga. Y en la esquina sudeste, un mueble bar de madera oscura, cristales plateados y diseños de líneas curvas y sinuosas, guardan una veintena de botellas de vino y licor, traídos de diferentes rincones de Voldor. El valor de todas ellas supera las 2000 po. Bajo la mesa de caoba del Bosque de Ámbar, se extiende una impresionante alfombra con motivos vindusinos, probablemente expoliada a los banjora. El valor de la alfombra sobrepasa las 1200 po.

Reunión de capitanes (Zabáriax). Todos los capitanes se reúnen aquí cuando suena la campana de bronce de la Chambelán Almirante. *En ese caso, en su interior se encuentran siete capitanes de la casa Banraxe*, sentados en sus sillas y esperando a que la Chambelán Almirante aparezca. Ni el Chambelán Almirante ni Yamala Banraxe se presentan a la reunión. **(fácil:** los capitanes tienen 62 puntos de golpe **difícil:** a cada capitán le acompaña un guardia de la casa Banraxe a modo de secretario).

2. COCINAS

El calor que despiden los fogones de esta cocina potencian los olores que llenan la estancia de un ambiente cargado de especias y cítricos. Lejos de ser una cocina de campaña, el mobiliario parece haber sido cuidado y conservado con mimo, lo que ha devenido en una cocina antigua de decoración clásica Bastarre, pero restaurada a fin de mantener el sabor de la misma. Dos criados semielfos ejercen de atareados cocineros, ajenos a lo que ocurra tanto en la sala como en el exterior de la edificación.

La habitación no es muy grande y, como los fogones están en la pared norte, es casi seguro que los dos cocineros semielfos estén de espaldas a la puerta, si no atareados cortando carne, especiendo pescado y lavando los platos sucios. Dos altas alacenas se reparten la vajilla y la cubertería, por un lado, y botes de conserva, aceites y vinos, en la otra. Varias cajas meticulosamente ordenadas cerca de los fogones, parecen llenas de frutos cítricos. Uno de los cocineros está desarmado, el otro lleva un cuchillo de cocina que se comporta como una Daga.

3. DESPACHO

Aunque el olor de la cocina Bastarre es fuerte, este despacho insonorizado gracias al pasillo interior por el que se accede a él, tiene un aire viciado con el aroma del papel antiguo y los tomos encuadernado en cuero viejo. La mesa, ancha, de roble zabario y patas de hierro, contiene legajos de toda índole, caóticamente dispersos por su superficie, en claro contraste con las ordenadas estanterías a ambos lados tras ella, donde cientos de documentos encuadernados descansan en sus baldas.

La puerta tiene cerradura, pero siempre está abierta. En el antiguo despacho del Consignatario del Puerto de Hierro, donde ahora trabaja un **guardia de élite**, que se ocupa del papeleo. Aquí puede encontrarse información relativa a los capitanes, los navíos y las mercancías que entran y salen. El guardia tiene la llave del cofre.

Tesoro. En un pequeño cofre, protegido por una trampa, se guardan los impuestos que los capitanes pagan a la casa Banraxe. En su interior hay 90 pp, seis ónices de 50 po cada uno,

cuatro jaspes de 100 po cada uno y unas botas de zancadas y brincos.

Trampa. Si el cofre se abre sin pronunciar en voz alta la frase «*Que los Peregrinos guarden a la casa Banraxe*» en élfico, esto desata una trampa mágica. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del cofre deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13; si fallan, reciben 33 (6d10) puntos de daño por frío y, si tienen éxito, la mitad. Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, como Detectar magia, revela un aura de magia de evocación alrededor del cofre.

4. ARCHIVOS

Más que a papeles viejos, el polvo reina en esta estancia que comunica directamente con el despacho. Un maremágnum de papeles, muchos de ellos sin archivar u ordenar, pueblan las estanterías e incluso parte del suelo.

Este cuartito está lleno de documentos técnicos que sería casi imposibles de revisar. Además de tener poca utilidad para los aventureros, la mayor parte es demasiado antigua y desfasada como para interesar a ninguna de las facciones.

5. DEPENDENCIAS

Lo que antes fueron las lujosas dependencias del Consignatario, es ahora una especie de barracón sin apenas adornos, aunque con camas cómodas y arcones para guardar posesiones. Un ventanuco en la pared Sur da al exterior, aunque está alto y parcialmente cubierto por una celosía de hierro. Por este se filtra la luz de los faroles del Puerto en todo momento.

Girando a la derecha por el pasillo interior se accede a una puerta con cerradura que precisa de Herramientas de ladrón (Destreza) CD 14 o una tirada simple de Destreza CD 18. Esta habitación se ha adaptado para alojar a un par de capitanes que no deseen dormir en su barco, además de un camastro también para el sargento secretario. A los pies de cada cama hay un cofre para guardar pertenencias. Dos de ellos están vacíos pero uno contiene una daga +1 de factura Bastarre y 1d12 po, además de una gema de más de 100 po. En un perchero de pared penden dos casacas militares, una de capitán y otra de sargento, además de un estoque Bastarre con una vaina y una empuñadura que parecen de muy buena calidad.

6. ALMACÉN

Esta estancia cuadrada, de gran tamaño, a la que se accede por una escalera de caracol, está en la más absoluta de las oscuridades. Pero todo está impregnado de un olor metálico difícil de identificar.

Al torcer a la izquierda por el pasillo interior se accede al final del pasillo, que parece no tener salida. Una tirada fácil de Inteligencia (Investigación) CD 12 descubrirá una puerta secreta que da paso a una escalera de caracol que desciende hasta un estrecho pasillo que termina en una sencilla puerta de hierro, con cerradura, que puede abrirse con Herramientas de ladrón (Destreza) CD 16 o una tirada simple de Destreza CD 20. Al cruzarla, como en el pasillo, reina la oscuridad total. Un olor metálico difícil de situar llena toda la estancia. Son pólvora, acelerantes y productos alquímicos para explosivos. Si un aventurero ha bajado con una antorcha o enciende algún tipo de fuego, hay un 20% de probabilidades de que todo estalle por los aires. Con un temporizador o artefacto similar,

serían capaces de hacer estallar el lugar a distancia, queda a discreción del director de juego las tiradas o los objetos necesarios para algo así, aunque le animamos a recompensar las soluciones creativas de los jugadores.

Reunión de capitanes (Zabáriax). Una manera de matar a los capitanes una vez reunidos sería usar la inmensa cantidad de explosivos para hacer estallar la casa del consignatario con

todos los capitanes dentro. Sin embargo, los aventureros tendrán que asegurarse de poder escapar a tiempo. Si todo explota, todas las criaturas en el lugar sufren 55 (10d10) puntos de daño de fuego y el nivel de alarma sube automáticamente en 3 puntos, dado que la explosión puede verse en todo Zakalsasen.

PARTE 3. ESCENAS FINALES

A medida que los aventureros completen sus planes o el tiempo límite se cumpla, tendrán lugar una serie de eventos que determinarán el destino final de Zakalsasen y quizás de los que se encuentran en su interior. A continuación se describen las escenas que pueden desencadenarse según los eventos de la aventura. No son excluyentes, varias de ellas pueden tener lugar, ni tampoco indican obligatoriamente el final de la aventura. Como mínimo, los aventureros tendrán que apañárselas para escapar de Zakalsasen antes de poder terminar, lo que no siempre va a ser fácil.

De la misma forma, es posible que un grupo de aventureros de por finalizados sus asuntos en Zakalsasen antes de que el tiempo se agote, sin que haya tenido lugar ninguna de estas escenas. Algunas victorias pueden terminar de forma totalmente sigilosa, en lugar de con una gran explosión. En ese caso, cuando el tiempo se agote, tiene lugar la escena D, aunque los aventureros se enteraran de lo ocurrido más tarde.

A. INESTABILIDAD TELÚRICA

Si los aventureros apagan o destruyen el Ingenio de Estabilidad Telúrica, da comienzo casi de inmediato una serie de temblores y terremotos por toda la ciudad que terminará con su destrucción total en algo más de una hora. El techo de la cueva empieza a resquebrajarse y pesadas rocas caen contra el suelo, muchos edificios se derrumban y grandes grietas cubren el suelo. Desplazarse entre secciones de Zakalsasen cuesta el doble de tiempo, pues hay que moverse con cuidado, esquivando los derrumbes y buscando nuevas sendas. El nivel de alarma sube automáticamente hasta 9. Sin embargo, el nivel de alarma no se suma al d20 a la hora de determinar encuentros; la mayoría de enemigos están demasiado preocupados buscando un lugar donde escapar.

Si la batalla ha comenzado ya, las tropas mida se retiran lo más rápido que puedan del lugar. Una hora y media después de apagar o destruir el Ingenio, la cueva que alberga Zakalsasen colapsa completamente, arrasando incluso parte de las embarcaciones del puerto. Las Atarazanas son completamente destruidas, incluyendo los barcos, a no ser que ya hayan partido. Muchos Bastarre morirán, aunque es probable que algunos de ellos logren escapar, sobretodo si el Escudo de Interdicción no estaba en funcionamiento.

B. DESTRUCCIÓN DE LAS ATARAZANAS

Si el plan de los mida tiene éxito, y los aventureros logran sobrecargar los conductos de xion de las Atarazanas, el lugar se cubrirá repentinamente de violentas descargas eléctricas que surgen de cualquier parte, amenazando y golpeando a cualquiera en su interior. Estas descargas violentas irán en ascenso hasta que unos pocos minutos después toda la zona explotará en una bola de fuego mágico que iluminará completamente la cueva y podrá escucharse a muchas millas de distancia. La destrucción será total. Las Atarazanas no podrán reconstruirse de ninguna manera y la mayoría de los secretos de la construcción de los Leviatanes Castigadores se habrán perdido

para siempre. Por otro lado, es muy probable que la explosión cause un número alto de muertes de inocentes.

El nivel de alarma sube automáticamente hasta 9, sin embargo, todas las tiradas para evitar a las patrullas lejos de las Atarazanas se realizan con ventaja, pues las patrullas están acudiendo al lugar a ver lo ocurrido. Si los mida habían comenzado su ataque, se retirarán de inmediato de allí y lo considerarán una victoria. Muy probablemente, es el momento de que los aventureros también salgan de allí a toda prisa.

C. CAE EL ESCUDO DE INTERDICCIÓN

Si los aventureros logran destruir o apagar el Escudo de Interdicción, la principal defensa de la ciudad se verá comprometida. 1d6x10 minutos después, el ejército mida se percatará de lo ocurrido y Kanim Sukinda dará la orden de atacar Zakalsasen con todo lo que tienen. Por todo Zakalsasen, pequeñas unidades de élite del ejército mida fuertemente armadas aparecerán repentinamente a través de conjuros de teletransporte y lanzarán un ataque coordinado contra las Atarazanas. Su objetivo no es tomar la cueva al completo, solo destruir las atarazanas y los barcos antes de volver a desaparecer.

El nivel de alarma sube en 3 puntos, sin embargo, todas las tiradas para evitar a las patrullas se realizan con ventaja, pues están demasiado preocupadas lidiando con los mida. Tras 2d6x10 minutos desde su llegada, los mida logran destruir las atarazanas. Tiene lugar la escena *Destrucción de las Atarazanas*.

D. EL TIEMPO SE AGOTA

Si el tiempo que Kanim Sukinda ha dado a los agentes llega a su fin, ocho horas, la misión será un fracaso, al menos parcialmente. Cuando el tiempo haya terminado, el ejército mida lanzará un ataque desesperado a través de la entrada a la cueva, tratando de descolgarse por las paredes y por el agua, incapaces de usar otro camino por culpa del Escudo de Interdicción. Sus fuerzas serán repelidas por las defensas de Zakalsasen en apenas media hora, en especial por las defensas de la fortaleza y los barcos del puerto. Los aventureros pueden tratar de ayudar para minimizar las bajas, pero el ataque está condenado al fracaso y los mida se verán obligados a retirarse tras sufrir un gran número de bajas. El nivel de alarma sube a 9 permanentemente.

Además, una vez el tiempo se haya terminado, los Bastarre habrán logrado concluir los tres primeros Leviatanes Castigadores, que partirán a toda prisa de las Atarazanas, tras embarcar sus capitanes y personal necesario. Tras salir al río, los leviatanes se sumergirán bajo el agua y se perderán en dirección a Vajra. Aún no es tarde para que los aventureros logren destruir las atarazanas o la propia cueva, pero sin duda la casa Banraxe ya ha logrado una victoria al poner esos barcos en funcionamiento.

E. LOS ESCLAVOS SE LIBERAN

Si los aventureros consiguen destruir el Vínculo del Sometimiento, los esclavos de toda Zakalsasen sentirán repentinamente la sensación de haber sido liberados de un yugo

invisible y comenzarán a revelarse contra los Bastarre prácticamente al momento. Equipados con sus herramientas o con las armas de los guardias, comenzarán a luchar contra los guardias y contra todo aquel que parezca aliado de la casa Banrax. Aunque muchos morirán en la lucha, el caos se apoderará de todo Zakalsasen y en muchos lugares comenzarán incendios y explosiones. Esto incluye las Atarazanas, donde hay un gran número de esclavos trabajando, que no dudarán en destruir todo lo que pillen a su paso. La mayoría de los

trabajadores Bastarre del lugar serán asesinados, y los barcos no podrán ser terminados a tiempo. El nivel de alarma sube automáticamente hasta 9, sin embargo, todas las tiradas para evitar a las patrullas se realizan con ventaja, pues están demasiado preocupadas lidiando con los esclavos.

Finalmente, media hora después de que se inicie la rebelión, el ejército mida será consciente de lo ocurrido y lanzará su ataque, en esta ocasión con rotundo éxito.

CONCLUSIÓN

Lo que ocurra con Zakalsasen depende en buena medida de si los aventureros tienen éxito o no. Si la cueva es completamente destruida, o si las atarazanas explotan, el ejército mida se marchará y dará por terminada la batalla. Si, por el contrario, no se logra ninguna de las dos y su ataque ha fracasado, se mantendrán aquí tratando de asediar el lugar y trazando nuevos planes para destruirlo todo, mientras la casa Banrax continúa construyendo nuevas embarcaciones. También es posible que los las bajas entre los Bastarre sean demasiado grandes como para poder sacar auténtico beneficio de lo ocurrido, especialmente si su Chambelán Almirante, o todos sus capitanes han muerto durante la batalla, perdiendo con ellos el conocimiento y la experiencia de siglos, que tardarán mucho en recuperar.

Si tienen éxito, los aventureros serán tratados como héroes por los mida o sus respectivas facciones y las historias de sus hazañas serán muy comentadas en los próximos años. Los Bastarre volverán a su territorio a rendir cuentas ante su monarca, quizás con algunas embarcaciones finalizadas. Si esto ha ocurrido, estas podrían suponer una grave amenaza en el futuro. Incluso es posible que los arcanomantes de Kymelin sean capaces de desentrañar sus secretos y crear una nueva flota a partir de ellos. En las próximas semanas ambos ejércitos evaluarán sus bajas y trazaran nuevos planes para lo que parece una guerra inevitable en Voldor. Los resultados finales y sus consecuencias para todo Voldor se conocerán en un futuro número de **Pioneros de Voldor**.

Además de los puntos de experiencia por derrotar a los enemigos correspondientes, los aventureros reciben 1 500 PX por destruir las atarazanas o la cueva entera y 1 000 PX por cumplir la misión de su facción. Como parte de su agradecimiento, cada aventurero recibirá un pago en joyas y sal valorado en 1000 piezas de oro de manos de la facción (o facciones) correspondiente. Siempre que hayan ayudado a detener a los Bastarre, los mida también se ofrecerán a colaborar con los aventureros en cualquier ayuda que necesiten, como puede ser resucitar a un compañero caído o conseguirles una manera rápida de volver a su casa o a la localización que deseen.

Esclavo armado

Humanoide Mediano (cualquiera), neutral maligno

Clase de Armadura: 13 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 32 (5d8+10)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	8 (-1)	6 (-2)

Inmunidades a estados: Hechizado, asustado.

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +2

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

Idiomas: Élfico y común.

Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Multiataque. El esclavo armado realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

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

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +3 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d8+1) puntos de daño perforante.

Guardia de la casa Banrax

Humanoide mediano (elfo), legal maligno

Clase de Armadura: 16 (Cuero tachonado, escudo)

Puntos de golpe: 59 (9d8+18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +3

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +3

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

Idiomas: Común y élfico.

Desafío: 2 (400 PX)

Ancestro feérico. El guardia de la casa Banrax tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del guardia para lanzar conjuros innatos es Inteligencia (salvación de conjuro CD 12). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Impacto verdadero, rociar veneno.

Acciones

Multiataque. El guardia de la casa Banrax realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

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

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

Opresor duérgar

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

Clase de Armadura: 15 (Coraza)

Puntos de golpe: 45 (6d8+18)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +2

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

Idiomas: Enano, élfico

Desafío: 2 (400 PX)

Resistencia duérgar. El duérgar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como para no quedar hechizado o paralizado.

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

Acciones

Agrandar (*recarga después de un descanso prolongado o breve*). Durante 1 minuto, el duérgar aumenta su tamaño



mágicamente, junto con cualquier cosa que lleve puesta o que transporte. Mientras está agrandado, el duérgar es Grande, duplica sus puntos de daño en los ataques de armas que se basen en la Fuerza (incluido en los ataques) y tiene ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza. Si el duérgar no tiene suficiente espacio para volverse Grande, alcanza el máximo tamaño posible en el espacio disponible.

Mazo de guerra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño contundente o 21 (4d8+3) puntos de daño perforante si está agrandado.

Ballesta pesada. *Ataque de arma a distancia:* +3 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.

Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). El duérgar se vuelve invisible mágicamente durante un máximo de 1 hora hasta que ataca, lanza un conjuro, usa su acción de Agrandar o pierde la concentración (como fuera un conjuro). El equipo que el duérgar lleve puesto o que transporte se vuelve invisible con él.

Pocero de bestias

Humanoide Pequeño (svirfneblin), neutral maligno

Clase de Armadura: 15 (camisote de mallas)
Puntos de golpe: 77 (14d6+28)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +4, Car +5

Habilidades: Engañar +5, Percepción +2, Trato con Animales +6

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Élfico, gnomo y común.

Desafío: 3 (700 PX)

Astucia gnomo. El pocero de bestias tiene ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra la magia.

Ira de las bestias. Cuando una bestia o monstruosidad a 30 pies o menos del pocero de bestias reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, la bestia puede realizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y hacer un ataque de mordisco.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del pocero de bestias para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 13). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Burla cruel, Ilusión menor

3/día cada uno: Amistad con los animales, Curar heridas, Enmarañar

1/día: Ceguera/sordera, Dominar bestia, Agrandar/reducir (solo sobre bestias o monstruosidades).

Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d12+2) puntos de daño cortante.

Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies o 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Capitán de la casa Banraxe

Humanoide mediano (elfo), neutral maligno

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)
Puntos de golpe: 91 (14d8+28)
Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +3, Intimidación +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Élfico y común

Desafío: 4 (1100 PX)

Ancestro feérico. El capitán de la casa Banraxe tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Acciones

Multiataque. El capitán realiza tres ataques cuerpo a cuerpo (dos con su estoque y uno con su daga) o dos ataques a distancia con sus dagas.

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

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13; si falla, recibe 10 (3d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Reacciones

Parada. El capitán añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el capitán debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Guardia de élite

Humanoide mediano (elfo), legal maligno

Clase de Armadura: 17 (Coraza, escudo)
Puntos de golpe: 72 (11d8+22)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +3

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +3

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

Idiomas: Común y élfico.

Desafío: 3 (700 PX)

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

Ancestro feérico. El guardia de élite tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del guardia para lanzar conjuros innatos es Inteligencia (salvación de conjuro CD 12). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Impacto verdadero, contacto electrificante.

Acciones

Multiataque. El guardia de élite realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

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

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

Sacerdote de Kiralazor

No muerto Mediano, legal maligno

Clase de Armadura: 15 (coraza de xion forjado)

Puntos de golpe: 90 (12d10+24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +6

Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

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

Idiomas: Común y élfico

Desafío: 7 (2900 PX)

Lanzamiento de conjuros. El sacerdote es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro).

El sacerdote tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Infligir heridas, Santuario

Nivel 2 (3 espacios): Inmovilizar persona, Silencio, Zona de verdad

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Lanzar maldición

Nivel 4 (3 espacios): Transformar piedra

Nivel 5 (1 espacio): Muro de piedra

Acciones

Multiataque. El sacerdote realiza dos ataques de mazo de guerra.

Mazo de guerra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d6+1) puntos de daño contundente.

Mago de la casa Banrax

Humanoide mediano (elfo), legal maligno

Clase de Armadura: 12 (15 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 45 (10d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Arcanos +6, Historia +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, élfico, enano y mida

Desafío: 4 (1100 PX)

Ancestro feérico. El mago tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros. El mago es un lanzador de conjuros de nivel 6. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). El mago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

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

Nivel 1 (4 espacios): Falsa vida, Armadura de mago, Proyectil mágico, Hechizar persona

Nivel 2 (3 espacios): Invisibilidad, Rayo abrasador, Telaraña

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Bola de fuego, Miedo

Acciones

Estoque. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Archimago de la casa Banrax

Humanoide mediano (elfo), legal maligno

Clase de Armadura: 12 (15 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 94 (17d8+17)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Int +9, Sab +6

Habilidades: Arcanos +13, Historia +13

Resistencias al daño: Daño de conjuros; contundente, perforante y cortante no mágicos (por Piel de piedra)

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Común, élfico, enano y mida

Desafío: 11 (7200 PX)

Ancestro feérico. El archimago tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros. El archimago es un lanzador de conjuros de nivel 16. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro). El archimago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

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

Nivel 1 (4 espacios): Falsa vida, Armadura de mago*, Proyectil mágico, Hechizar persona

Nivel 2 (3 espacios): Invisibilidad, Rayo abrasador, Telaraña

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Bola de fuego, Miedo

Nivel 4 (3 espacios): Tormenta de hielo, Invisibilidad mayor, Piel de piedra*

Nivel 5 (2 espacios): Cono de frío, Conjurar elemental, Geas

Nivel 6 (1 espacio): Esfera congelante

Nivel 7 (1 espacio): Espada arcana

Nivel 8 (1 espacio): Campo antimagia

* El archimago se lanza estos conjuros sobre sí mismo antes del combate.

Acciones

Estoque. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Pistola solar Ataque de arma a distancia: +6 al ataque, alcance 40/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (4d6) puntos de daño radiante. Recarga tras 15 disparos.

Armadura-golem

Constructo Grande, no alineado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10+85)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

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

Vulnerabilidad al daño: Relámpago

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

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

Idiomas: -

Desafío: 10 (5900 PX)

Forma inmutable. La armadura-golem es inmune ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

Resistencia mágica. La armadura-golem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Apariencia falsa. Mientras la armadura-golem no se mueve, es indistinguible de una armadura normal.

Armas mágicas. Los ataques de arma de la armadura-golem son mágicos.

Acciones

Multiataque. El gólem hace dos ataques, uno con su garra y otro con su cañón xiónico.

Garra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.

Cañón xiónico. Ataque de arma a distancia: +10 al ataque, alcance 40/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (6d6) puntos de daño radiante.

Gárgola mecánica

Constructo Mediano, no alineado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 65(10d8+20)

Velocidad: 30 pies

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

Inmunidades al daño: Veneno, psíquico

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

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

Idiomas: -

Desafío: 5 (1 800 PX)

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

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

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

Acciones

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

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1.1 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Conspiraciones en el viento Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Authors Juan Sixto, Pablo Claudio Ganter & Pablo Sixto.

