



Sembia Origins



An-Tuan Kenobi



SEMBIA: ORIGINS

An_Tuan Kenobi

Historia

An-Tuan Kenobi

Montaje, Diseño y Maquetación

An_Tuan Kenobi

Revisión de Edición

Duchess of Mandalore

Tester

Albertin Skywalker

Colaboradores

Albertin Skywalker, Darth Paaab, Marq-Gon Jinn, Richlando Calrissian

Mapas

Wizard of the Coast, Revistas Dungeon y Dragón, An_Tuan Kenobi

“La sombra se
alzará, hasta el más
resplandeciente metal
se apagará y a los
codiciosos consumirá”

Así hablo Alaundo, el sabio

En esta aventura se han tomado diferentes ideas, aportaciones de libros de rol y fantasía o información de carácter público, que cualquier persona puede encontrar en la red y así, realizar una historia que todos podamos disfrutar.

Muchas gracias por las diferentes ayudas y aportaciones y espero que disfrutéis jugando.

Sembia Origins nace de la idea de escribir la historia de la historia original, es decir, de un nexo entre dos historias con una gran diferencia temporal en las que repercute no sólo la vida de los personajes sino también la historia de una nación.

La historia de Sembia Origins empieza en 3ª edición (3.5 concretamente) para continuar 100 años después en 4ª edición. Esta aventura de 4ª, fue la que empecé a escribir cuando me pregunté acerca del pasado de la historia y si los jugadores de otras de mis partidas habían influido en algo para que todo esto sucediera. ¿Y si los actos de los jugadores repercuten en la vida de sus siguientes personajes? ¿Y si han ayudado o cambiado la historia de los Reinos Olvidados?

Junto con esta intención, nace la idea de combinar lo mejor de algunos otros juegos con D&D, de manera que la fusión entre todos crea un clima en la partida totalmente diferente a lo que estamos acostumbrados normalmente en Dungeon and Dragons. Vampiro, Juego de Tronos o El Señor de los Anillos, han sido influencias claras para crear esta partida.

El sistema de juego permanece intacto, tan sólo cambia los tiempos dedicados a intriga, acción o exploración, en los que se podrá ver la influencia de los juegos que he comentado anteriormente.

Para terminar, me gustaría añadir como siempre un comentario acerca de mi forma de escribir todas las partidas, un tanto parecido a historia más que a módulo rolero, pero puedes obviar todo el contenido adicional (verde: descripciones, azul: comentarios, rojo: otras aclaraciones e información) para seguir la letra negra que dejará de divagar en breves instantes.

Un saludo y bienvenidos a Sembia Origins.

Dedicado a todas aquellas personas que conviven la vida rolera día a día conmigo: amigos, foreros, compañeros... etc, pero sobre todo dedicado a ti Duchess of Mandalore.

Esta es una obra escrita y dirigida por:

AN-TUAN KENOBI



El Escenario

Esta historia ha sido creada para 4 jugadores, y como en muchas de las aventuras que escribo, tiene establecida una condición de partida consistente en que todos ellos deben ser de la misma raza: humanos.

El motivo de esta premisa, se debe a la ubicación de los personajes, que pertenecerán a la principal casa de la ciudad de Derlun (Sembia), todos ellos serán herederos de la casa Ifren.

La historia comienza cuando los jóvenes deben empezar a tomar sus responsabilidades para acabar, a medida que aumentan de nivel, con el control del Consejo por parte de los mismos.

Este manual de campaña tiene toda la información necesaria sobre Derlun para poder utilizar la ciudad en tu mesa de juego, pero siempre puedes añadir o modificar el material para adaptarlo a tus condiciones.

La Amenaza

La historia de Derlun se basa en la unión para la subsistencia, la convivencia para un bien común, la venta como forma de vida. Durante muchos años se ha derramado la sangre de sembianos que han luchado contra sus vecinos, hordas o pestes, pero pese a ello, los ciudadanos de esta localidad han sabido reponerse y forjar alianzas entre ellos mismos o entre los que les rodean, para seguir adelante, para convertirse en la ciudad que es hoy. Los tiempos difíciles nos llegan a todos y son los encargados de poner a prueba los tratados que antaño, se forjaron bajo ideales basados en situaciones completamente diferentes a las actuales, firmados por personas que hace muchas décadas que ya no están entre nosotros.

Las tensiones y conflictos propias de la convivencia diaria, hacen que a veces nos preguntemos sobre la existencia de estos tratados, sobre si en la actualidad siguen siendo válidos. Si a este factor añadimos el hecho de que nunca salen todas las partes igual de favorecidas en un acuerdo de este tipo, tenemos los motivos por los cuales Derlun hoy en día se encuentra bajo amenaza. Las cosas ya no son lo que eran. Antiguos señores ya olvidados, han dejado su huella en el futuro en forma de viejos papeles escritos bajo un idioma común, pero en palabras que ahora no tienen el mismo sentido.

Cinco familias deben ponerse de acuerdo para contrarrestar la sombra que se cierne sobre ellos, la sombra de los umbríos.

Los netherinos saben que no pueden ocupar por la fuerza Sembia, ya que diferentes naciones actuarían como defensoras del país invadido, por este motivo tienen pensado introducirse poco a poco en todos los niveles del país y han decidido empezar por Derlun.

La familia Kraza, los más desfavorecidos en la historia de los tratados de la ciudad, están siendo utilizados por los umbríos para sembrar el caos, para desestabilizar la ciudad hasta el punto de llevarla a la guerra. Final irrevocable al que parecen estar destinados.

Bajo promesas de poder, los Kraza están acumulando un gran ejército con ayuda de Umbra y así asestar un golpe sobre Derlun. Pero los netherinos son lo suficientemente listos como para saber que la ciudad no caerá sólo con una guerra y desde el exterior, con sus diferentes contactos y espías establecidos en el país, desean desgastar al máximo todos los acuerdos y alianzas que hasta el día de hoy se han firmado, para crear división, para provocar una confrontación interna.

¿Podrán los Ifren evitar la guerra? ¿Tendrán el suficiente talento para reivindicar los acuerdos del pasado? Estos serán algunos de los objetivos que los jugadores deben cumplir en SEMBIA: ORIGINS.

Antes de comenzar

Esta es una campaña escrita para la edición 3.5 de Dungeon and Dragons y más concretamente para el escenario de Reinos Olvidados, pero con sólo cambiar algunos nombres podrás adaptarla a cualquier mundo de fantasía o escenario propio. Llevará a los jugadores desde el primer al octavo nivel utilizando para ello 8 capítulos diferentes que contienen varias misiones, encuentros o desafíos adecuados a cada nivel, si lo crees conveniente sáltate algún capítulo, pero ten en cuenta las consecuencias en la historia.

Antes de cada capítulo existe una narración sobre la trama del mismo, que a su vez complementará la historia central de la campaña.

Cuentas con la ciudad de Derlun totalmente descrita, 20 personajes principales y montones de personajes secundarios para utilizarlos a tu antojo.



La intrahistoria

Me gusta que las partidas tengan un trasfondo particular, un hilo más que argumental. En este caso la historia gira en torno a una idea o concepto que a su vez pretende sacar la opinión personal de los jugadores con respecto a este tema.

Como has podido ver en este caso, la situación actual de Derlun se asemeja a la que vivimos actualmente en estos tiempos de crisis y basándome en nuestra situación actual con Europa, pretendo comprobar mediante un experimento social, que es este caso es esta campaña, si cuatro personas son capaces de ponerse de acuerdo por el bien de su propia familia y a su vez, también pretendo comprobar si 5 familias con sus respectivos miembros cada una, son capaces de ponerse de acuerdo por un bien común.

Gracias a la intrahistoria podrás vivir momentos de tensión entre tus jugadores al interpretar sus diferentes roles. ¿Aceptarán los demás jugadores la palabra del primogénito? Al mismo tiempo, te recomiendo que prepares buenos debates, pues las reuniones políticas que aquí establezco no pueden tener todas las conversaciones posibles. ¿Convencerán los jugadores a los demás miembros del Consejo?

Sembia: Origins pretende poner a prueba todas las habilidades de los jugadores, sociales, emocionales, intelectuales... pero ante todo pretende ser una herramienta para disfrutar una partida de rol, no olvides que es posible que a tus jugadores no les guste la batalla dialéctica por mucho que a ti y a mí nos apasione.

Preparación

Antes de comenzar la partida, debes distribuir a los jugadores y sus posiciones. Es conveniente que todos sean miembros de la misma casa, la campaña está pensada para que todos pertenezcan a la primera de las familias de la ciudad: los Ifren. Sería oportuno que uno de ellos asumiese el papel de primogénito (ya sea hombre o mujer), este será un papel importante en el juego, aunque no tiene porque ser así, puede que el primogénito sea un PNJ más.

Cada jugador debe completar su hoja con una historia, pero sobre todo es necesario indicar las características que definen a sus personajes. La profesión será fundamental. Insta a tus jugadores con algún tipo de ventaja para que obtengan niveles de aristócrata o que primen por encima de todo las clases con gran capacidad diplomática como el paladín y el clérigo, consulta la descripción de los ifrenios para comprender en qué margen deben moverse los jugadores.

Es necesario que los jugadores conozcan la posición de su familia y todo lo relacionado con el Consejo. También sería conveniente explicarles un poco la situación actual en la que se mueve Derlun y un poco de su historia. No te preocupes, no lleva tanto tiempo y todo está en este manual.

Lo que necesitas

Es fundamental leer la historia de Sembia y tener conocimiento sobre sus gentes y formas de vida, de esta manera sabrás el mejor modo de interpretar en las sesiones a los diferentes personajes que aparecen. Todas las estadísticas y datos de estos personajes aparecen en este libro, pero es recomendable leer la Guía de Reinos Olvidados de Tercera y Cuarta edición: “para saber dónde vamos, es necesario saber de dónde venimos.”

Llevar a cabo los encuentros de los diferentes capítulos será difícil sin la descarga de los mapas originales, los encontrarás en **Páramos Perdidos**. De esta forma podrás sacarlos en un tamaño mayor. Tampoco estaría mal descargar la música de la partida y tener un lugar donde crear un buen ambiente.

Los encuentros

Para esta partida se ha seguido al pie de la letra todo lo estipulado en la Guía del Dungeon Máster de 3.5 Edición. Las tablas 3-1: número en encuentros y 3-2: dificultad de los encuentros han sido la base de la construcción de cada uno de ellos.

Es posible que te parezca demasiado fácil al principio, pero poco a poco se irán complicando los diferentes desafíos. Si aún así no estás de acuerdo, ten en cuenta estas tablas para modificar cualquiera de ellos y evitar subir en exceso la dificultad y por lo tanto acabar con la partida antes de lo previsto.



Cómo jugar

Sembia: Origins está compuesto de:

- Descripción de la ciudad de Derlun
- Descripción de las principales familias
- Descripción y ficha de los personajes más importantes
- Ocho capítulos de aventuras

Para sacar el máximo rendimiento a la partida, te recomiendo encarecidamente que dediques un tiempo a preparar las sesiones con la ayuda del manual. Así tendrás controlado lo que se hace y cómo se hace, pero ten en cuenta que los jugadores siempre tienden a salirse del guión.

Cada zona de la ciudad está completamente definida para ser utilizada en los diferentes encuentros y desafíos que aparecerán a lo largo de la partida. La descripción de las familias será fundamental para todas las batallas dialécticas ente los jugadores y los PNJ's. Las estadísticas y características de los personajes principales serán necesarios en los encuentros y actuaciones con ellos, y finalmente, los ocho capítulos de aventuras contienen una historia dentro de la trama principal que subirá a los jugadores hasta el octavo o décimo nivel.

Jugar este escenario de campaña puede ser complicado, sobre todo si no se llevan a cabo las acciones necesarias para desarrollar correctamente los diferentes acontecimientos que pueden sucederse a lo largo de la misma. Es por este motivo que a continuación se explica cómo utilizar cada uno de los diferentes capítulos de aventuras que aquí aparecen y de qué están compuestos.

Introducción: La primera página del capítulo pone en antecedentes a los jugadores sobre lo que será el acontecimiento principal en el mismo o lo que determinará un cambio en la historia.

La fecha temporal y el lugar marcarán el escenario en el que se moverá el capítulo, mientras que los personajes que en él aparecen determinarán los protagonistas de ese momento.

La narración de los diferentes acontecimientos ayuda a conocer el comportamiento de los personajes y cómo han sido diseñados para jugarlos, por eso es necesario que leas esta página y en aquellos casos en los que sea posible, también se lo hagas saber a los jugadores.

Historia: diálogos, descripciones, hechos... todo lo que ocurre está en este apartado. Una vez más, mediante la narración de cada suceso harás que los aventureros vayan jugando las diferentes misiones. En esta sección se pueden encontrar dos tipos de misiones: principal y secundaria.

La misión principal está totalmente definida en la historia y explica qué debe hacerse para conseguir el objetivo propuesto en la misma. La misión secundaria es sólo una idea, una incitación a vivir una aventura aparte y tu forma de completar este manual para hacerlo más tuyo.

Encuentros: Mezclados con la historia o al final de la misma, están todos los encuentros que los jugadores hallarán en el capítulo. Todos poseen la estructura básica de encuentros establecida en cuarta edición, de manera que podrás encontrar en los mismos una descripción, nivel de encuentro, el escenario necesario, la imagen del escenario, el número de criaturas participantes, las estadísticas de las criaturas, una narración del encuentro, tácticas de combate, características de la zona, tesoro y final del combate.

Desafíos: Al igual que los encuentros, pueden ir intercalados con la historia o al final de la misma. Representan todos los desafíos de no combate que pueden llegar a realizar los jugadores en el transcurso del capítulo. Pueden ser desafíos de habilidad, pero también acertijos, enigmas u otro tipo de juegos desarrollados para hacer que los jugadores se quiebren la sesera.

Final del capítulo: De la misma forma que la introducción, contiene una narración de otro suceso importante ocurrido durante la historia, pero esta vez, por parte de los enemigos. De alguna forma, representa su avance.

El objetivo principal de Sembia: Origins es evitar que Derlun caiga en manos de Umbra, y en este capítulo encontrarás los diferentes movimientos, con sus fechas incluidas, que los mismos llevan a cabo para lograrlo. Si los jugadores no consiguen superar los diferentes desafíos o encuentros establecidos en un capítulo, anota estos movimientos como puntos de victoria para los netherinos. Si por el contrario los jugadores han conseguido superar sus desafíos, anota cada movimiento no realizado por los netherinos como punto de victoria para los aventureros. Cada punto, es un paso hacia la victoria en la Batalla Final.



Los Jugadores

Miembros de la familia más importante de la ciudad, ricos herederos y señores con posiciones prácticamente de noble. Así podría decirse que los jugadores lograrían conseguir todo aquello que se deseen, lo único que lo impide eres tú.

En este apartado trataremos de explicar todos los privilegios que debes tener en cuenta y de los que pueden disfrutar los aventureros siempre y cuando se comporten, claro está, como auténticos señores de su casa y no como dictadores en potencia. Elimina o añade cuantos privilegios consideres, pero ten en cuenta que entonces puede que no sea muy diferente ser un señor o un ciudadano, o que tengan tantos privilegios que resulten intocables.

- **Posición señorial:** en todo momento, desde el inicio de la partida, los jugadores serán tratados como señores y por este motivo, cualquiera que tenga un cargo menor que él, es decir cualquiera que no pertenezca a las principales familias, los nombrará con un Sir delante. Se espera que los aventureros respondan a este trato estatutario con cortesía, de lo contrario puede que la gente deje de considerarlos como verdaderos señores.

- **Conocido allí donde va:** sin duda alguna los hijos del señor de la ciudad y los herederos de su puesto en el Consejo, son reconocidos fácilmente en cualquier parte en la que van y no necesitarán presentarse como tales siempre que vayan a cara descubierta. Suma un bonificador de +2 a las pruebas de Reunir Información cuando deseen averiguar algo en la ciudad. Esto puede ser un don o un castigo, ya que si intentan ocultarse de cualquiera sin estar correctamente pertrechados obtendrán un penalizador de - 2 a las pruebas de esconderse.

- **Trato preferencial:** se considera que los Ifren son una gran familia y que todo el mundo tiene en alta estima. Los comerciantes de la ciudad estarán encantados de tener a uno de sus miembros en su establecimiento, es por este motivo que siempre le harán algún precio especial o en el caso de ser de poco valor, pueden no pedir dinero. En tus manos está decidir el precio definitivo que le pones a cada producto y qué regalar a los jugadores. Invítalos a unas jarras a mi salud.

- **Bienes familiares:** existe una gran cantidad de dinero del que la familia Ifren dispone, 10.800 p.o. Esta cuantía representa los bienes monetarios en valor de superhábit que posee la familia y al que en un determinado momento los jugadores pueden acceder. Permite que puedan conseguir una parte fácilmente si han accedido a elegir clases como Aristócrata, pero si deciden utilizarlo todo haz que aparezcan gastos imprevistos que no pueden ser pagados debido a la falta de dinero, de esta forma lo que ganen en las aventuras deberá ir a las arcas familiares. En el caso de que dichas arcas no sean repuestas, otorga mayores ventajas a los enemigos en el apartado de la siguiente hoja.

- **Muerte:** la muerte no distingue a nadie. En este caso puedes hacer que el jugador sea resucitado mediante el dinero familiar o en su defecto puede hacerse otra ficha como otro miembro de esta u otras familias. Si todos los personajes iniciales caen, pueden dar por perdida la partida.

- **Hombres:** todo buen señor dispone de un gran número de hombres a su cargo, gente dispuesta a dar la vida por aquel al que sirven. Si en la partida esto fuese así, tendríamos en claro desequilibrio, pero para ello se ha ideado un sistema que permite ponerlo en funcionamiento. Los hombres que están bajo el mando de los jugadores, funcionarán como allegados y se tendrá un número determinado en función del nivel de los PJ's. Utiliza la siguiente tabla de hombres para cada jugador:

Nivel Jugador	Nº de allegados	Nivel
1	1	1
2	2	1
3	4	3 (1) + 1 (2)
4	6	3 (1) + 3 (2)
5	8	5 (2) + 3 (3)
6	10	5 (2) + 5 (3)
7	12	9 (3) + 3 (4)

La tercera columna indica los diferentes niveles que pueden tener los PNJ, la primera cifra marca el número y en segundo lugar especifica su nivel. El número máximo de allegados que pueden tener está indicado en la segunda columna, pero este valor sólo es posible si ninguno de los hombres que comandan no ha muerto. Como ejemplo tenemos: Igbar Ifren tiene nivel 6, le corresponden 10 allegados, pero a lo largo del juego ha perdido a 4 hombres, de manera que como máximo tiene 6.



La Batalla Final

El final de esta historia es una batalla, pero no es una contienda cualquiera. Aprovechando el libro de *Héroes de Guerra*, dedicaremos un nivel entero a una gran batalla para salvar a Sembia de una invasión netherina. Si los jugadores salen victoriosos significará que sus personajes han conseguido influir en la historia de Reinos Olvidados y que gracias a ellos Derlun, 100 años después, se encuentra libre de dominio netherino, tal y como se puede leer en el libro Guía de Reinos Olvidados de 4ª Edición. Por el contrario, si no sobreviven, la sombra habrá consumido todo aquello que los jugadores han intentado defender.

No te preocupes si no posees *Héroes de Guerra*, pues todo lo necesario para esta inmensa batalla estará en este manual. Únicamente es preciso que des un toque especial a la partida a medida que se alcanza este punto, debes intentar “meter miedo” a los jugadores, pues llegados a este momento, es muy probable que pierdan sus vidas en el fragor de la batalla.

Como esta no es una guerra normal, deberás tener en cuenta todas las estadísticas y normas que aquí se indican, que aunque no son muy complicadas, siempre puedes cambiarlas a tu gusto o simplemente ignorarlas, pero en cualquier caso el objetivo debe ser el mismo: derrotar a los umbríos.

Para ganar la guerra, los jugadores necesitarán conseguir un número determinado de puntos de victoria (en adelante PV), no valdrá con aplastar el cráneo de sus enemigos, así que la estrategia, combate de comandos y acciones específicas de batalla, formarán parte fundamental del juego. A medida que la historia avanza, tanto los jugadores como sus enemigos habrán conseguido PVs definidos por los éxitos de las misiones que han llevado a cabo, dichos PVs se transformarán en el campo de batalla en forma de suministros, equipos, hombres y muchas más cosas que ambos bandos podrán “comprar” para afrontar esta guerra. No es necesario utilizar todos los puntos, pues aquellos reservados servirán para conseguir antes el objetivo. Cuando hayan invertido los PVs, comenzará la contienda, cada gasto realizado así como cada ejército utilizado definirán el curso del combate, pero claro está, los jugadores serán una fuerza adicional que permitirá influir en el resultado.

Así pues, el proceso que se debe seguir en la historia será:

- Completar las misiones de cada capítulo para obtener PVs
- Utilizar los PVs para mejorar los ejércitos
- Conseguir la cantidad de PVs necesarias para ganar la batalla.

Para conseguir PVs en la guerra, los jugadores deberán eliminar diferentes objetivos propuestos o evitar que el enemigo elimine los suyos propios. Ellos mismos podrán dirigir batallones o en su defecto enviarlos para conseguir PVs, aquel que antes consiga el número determinado, habrá ganado la partida. Ten en cuenta que se trata de echar una partida de rol, no una batalla contra los jugadores, no hay vencedores ni vencidos porque todo continuará en Sembia: El Regreso de la Sombra.

Cada unidad utilizada tendrá unas fortalezas y unas debilidades y a su vez necesitará de apoyo logístico, medios mágicos o suministros. El secreto reside en saber combinar todas las unidades para aprovechar las debilidades del contrario, igual que en cualquier videojuego tipo Heroes: Might and Magic.

Como máximo, los jugadores podrán disponer de 16 unidades y algunos héroes de batalla. Cada unidad representa 100 hombres, es por este motivo que tendrá unas estadísticas totalmente diferentes y un trato distinto a lo que estamos acostumbrados con respecto a los combates normales.

Es necesario entender que aunque parezca una pequeña cantidad de tropas, en todo momento, las principales familias de Derlun estarán siendo engañadas por los Kraza y no sabrán nada de su alianza con los umbríos, es ello lo que les lleva a pensar que con esta fuerza de hombres será suficiente para ganar la contienda. Por otro lado, los Kraza habrán reunido un gran ejército, gracias a sus diferentes puntos de victoria, con el fin de autoproclamarse señores de Derlun y expulsar de la ciudad a todas las familias que no les juren lealtad. A diferencia de los jugadores, ellos dispondrán en esta batalla de una fortaleza, máquinas de asedio y el factor sorpresa, ventajas que debes saber aprovechar para evitar que cualquier falso movimiento realizado por los aventureros en su estrategia, quede sin castigo alguno. Lucha e intenta vencer a los PJ's con grandes estrategias de batalla, siempre puedes otorgarles la victoria si crees que han jugado bien.





LA VIDA EN DERLUN



Derlun

“¿Sabrías reconocer la gota que desborda el vaso? Entonces, ¿porqué te empeñas en pararla? Lo importante no es evitar que el vaso se desborde, lo importante es estar preparado y llevar a cabo las acciones necesarias cuando eso sucede, así que aparta de mí camino, tengo una batalla que librar”

Elion Vartras, señor de la casa Vartras



Derlun es la ciudad más al suroeste de Sembia, linda casi con territorio cormyriano. Al sur de los Picos del Trueno y al este del Gran Pantano, se encuentra a tan sólo dos jornadas de la Costa del Dragón y a no menos distancia de la ciudad de Urmlaspyr.

Al norte es una tierra rica en agricultura, con grandes granjas y huertas. Los nobles del país han adquirido grandes viñedos en el noreste. Magnas extensiones de terreno gobernadas por antiguos caserones que hacen las veces de residencias de verano.

Con el paso de los años, Derlun se ha convertido en una metrópolis de más de cincuenta mil habitantes. Es la ciudad que disfruta de las mejores relaciones con Cormyr, pues años de matrimonios y cercanos contactos con sus vecinos han acabado por crear una ciudad mezcla de la cultura sembiana para los negocios y la cortesía y el saber estar propio de Cormyr.

Al igual que la mayoría de las ciudades del país, Derlun se encuentra regida por un Consejo dividido en dos cámaras, alta y baja. Las cinco principales familias de la ciudad componen la cámara alta bajo la tutela de un Señor, Akaelon Ifren. Las familias de menor abolengo, componen la cámara baja.

Ante todo hay que decir que Derlun es un lugar encantador que nada tiene que ver con el resto de sus parientes sembianos, viven tiempos prósperos y agradables; hasta ahora.

Historia reciente

Los últimos veinte años, han sido años de paz y prosperidad para Derlun. La ciudad ha crecido y los tratados comerciales se han fortalecido. El clima, las plagas y otros desastres han respetado la ciudad y sus alrededores, de forma que se han vivido dos décadas de bienestar en las que ningún ciudadano tenía preocupaciones más allá de las propias de una vida cotidiana.

Sin embargo, desde hace casi un año, la tensión entre los miembros del Consejo ha ido creciendo y se está trasladando, como siempre ocurre en este país, a los negocios, y por lo tanto a los ciudadanos. Aunque de momento parece no llegar más allá de los roces propios de las altas esferas, los ciudadanos de a pie pueden palpar algunos de los conflictos más recientes entre los miembros del Consejo, como los sucedidos con la familia Kraza.

No han existido grandes cambios en los últimos días, pero la incertidumbre acerca de si los Kraza dejarán o no el Consejo y qué pasará entonces con las tierras del norte, pesa sobre los habitantes de esta ciudad. Todo el pueblo se encuentra a la espera de una decisión por parte de Akaelon Ifren, pues saben que durante años la misión de los Kraza ha sido proteger la ciudad de los orcos y trasgos de las Tierras Pétreas, y si ellos no están, ¿quién lo hará?



La Ciudad

Derlun (metrópolis) 52.447 habitantes (90% humanos, 5% semielfos, 5% medianos); Gobernada por un Consejo, dirigida por el Señor del Consejo. AL NB; límite de 150.000 po; bienes 196.486 po.

Autoridad: Señor del Consejo Akaelon, LB humano Ari 3/Pld 10

Personajes importantes: Ellion Vartras NB humano varón Guer 12 (Señor de la Casa Vartras, 2º miembro del Consejo), Lutiel Drálax LN humano varón Ari5/Pme 5 (Señor de la Casa Drálax, 3º miembro del Consejo), Arvilg Breythoy NB humano varón Clr 11 (Señor de la Casa Breythoy, 4º miembro del Consejo), Tultag Kraza CM humano varón Brb 7/BrFre 3 (Señor de la Casa Kraza, 5º miembro del Consejo)

Guardia de Derlun: Clr 13, Gue 12, Gue 11 (2), Gue 10 (8), Exp 10 (6), Btr 10 (4), Pld 10 (2), Clr 9 (3), Gue 9 (3), Clr 8, Gue 8 (4), Exp 8 (2), Btr 8, Brb 7, Gue 7 (6), Exp 7 (3), Cmb 7 (2), Gue 6 (6), Pld 6 (2), Gue 5 (7), Btr 5 (3), Cmb 5 (3), Gue 4 (8), Exp 4 (5), Cmb 4 (16), Clr 3 (6), Gue 3 (8), Exp 3 (2), Pld 3 (1), Cmb 3 (41), Clr 2 (4), Btr (2), Gue 2 (12), Cmb (89), Clr 1 (12), Gue 1 (29), Pld 1 (8), Exp 1 (3), Cmb 1 (324).

Dragones Rojos: Svelion Vartras Gue 10, Kaler Vartras Gue4/Pcr 2/Afm 3, Iliana Vartras Gue 8/Cav 2, Gue 9 (12), Pld 9 (3), Gue 8 (10), Exp 8 (3), Pld 8 (2), Cmb 8 (5), Gue 7 (8), Cmb 7 (2), Gue 6 (12), Exp 6 (2), Gue 5 (32), Clr 5 (7), Gue 4 (21), Pcr 4 (5), Gue 3 (23), Cmb 3 (45), Gue 2 (18), Clr 2 (8), Cmb 2 (50), Gue 1 (20), Exp 1 (3), Cmb 1 (75).

Jinetes de Grifos: Nyria Vartras Pld 8, Exp 8 (4)

Importaciones notables: papel, libros, cristal, minerales valiosos, tejidos.

Exportaciones notables: comida (toda fabricada en las granjas), armas, armaduras, vino.

Derlun es una agitada ciudad en la que resplandecen sus grandes construcciones realizadas en piedra blanca. Durante los días soleados, el brillo de estas edificaciones se transmite por toda la ciudad, de estilo predominante en mampostería.

Aunque no posee río, la parte inferior se encuentra asentada sobre una gran reserva de agua que hace las veces de pozo común.

Sus gentes deambulan de un lado para otro en busca de la mejor oferta posible o para realizar los trabajos más rentables. Los ciudadanos de Derlun son gente que ante todo, trabajan para ganar el máximo beneficio económico posible, de lo contrario no se molestan en perder el tiempo.

Se adora a Waukin, Deneir, Lazhándar y Sune. Estas religiones poseen grandes templos, pero existen otros cultos en la ciudad que cuentan con capillas y altares dedicados a su causa.

Contrariamente a lo que puede pensar la gente, los templos se encuentran en la parte media-baja de la ciudad, lo más cercano posible al Distrito Central, mientras que las pequeñas capillas o altares pueden encontrarse en cualquier calle.

El clima no es muy variable y se encuentra fuertemente marcado por las diferentes estaciones; inviernos fríos y brumosos precedidos de otoños lluviosos. Verdes primaveras que terminan en cálidos veranos, lo que la convierte en una zona favorable para la mayor parte de la agricultura. Aunque no suele nevar en Derlun, puede darse situaciones en las que las temperaturas han sido lo suficientemente bajas como para cubrir toda la ciudad de blanco.

Los expertos mercantiles, consejeros legales o sabios comerciales son de las especialidades más reclamadas, mientras que los aventureros no son ni bien ni mal vistos siempre y cuando dejen una buena parte de su fortuna. Los negocios mueven Derlun y no son pocas las ocasiones en las que disputas, acusaciones o robos acaban con los acuerdos mercantiles en la ciudad, de forma que para evitar cualquier tipo de problema se le concedió cierto poder al Palacio de la Moneda. Aunque cualquier negocio puede ser asesorado por otro especialista.

Arquitectura

La mitad de las estructuras de la ciudad están realizadas en madera. Pequeñas casas agrupadas a lo largo de los barrios inferiores de Derlun. En el resto de la ciudad predomina la mampostería en piedra blanca, siendo propia de edificios gubernamentales o de los barrios superiores. Sin duda alguna, lo más llamativo es el perfil de la ciudad provocado por la altitud de sus torres, su castillo y sus murallas. Construidas en piedra tradicional, este tipo de arquitectura es ciertamente la más uniforme, pues el resto de las edificaciones destacan ante todo por su heterogeneidad, tanto en forma como en altura. El Castillo de la Bruma y jardines de Villa Drálax son considerados obras de arte arquitectónicas.



Lugares importantes

1.- Puertas de la Ciudad

Una gran muralla gobernada por dos torres protege la entrada a la ciudad. La enorme aspillera de metal se encuentra levantada al paso constante de mercancía.

Derlun sólo posee dos puntos de acceso, la puerta este y la principal puerta de la ciudad, la puerta sur. Una enorme aspillera de metal protege la puerta principal, encontrándose abierta durante la mañana para que las mercancías que llegan a la ciudad y las que salen de la misma, puedan ser distribuidas. Una vez pasada la mañana, la aspillera es bajada y sólo es posible el acceso mediante las puertas más pequeñas.

Numerosos guardias vigilan en todo momento la entrada y a los mercaderes que llegan, inspeccionando en algunos casos la mercancía y su contenido.

Dos enormes torres de más de 80 pies, custodian la entrada a la localidad. En lo alto de las mismas hay varios guardias que hacen las veces de vigías. Desde su parte superior se puede ver todo Derlun y sus alrededores, de manera que si existe algún peligro en las cercanías será rápidamente detectado.

2.- Mercado

La muchedumbre inunda la entrada de Derlun a primeras horas de la mañana. Los gritos y el gentío son costumbre en el mercado de la ciudad.



El Mercado de Derlun

Nada más entrar en la ciudad, una gran plaza conocida como El Mercado, deja ver que ante todo los habitantes de Derlun son sembianos.

Montones de bardos, acróbatas, actores o bufones se agolpan en esta parte de la ciudad para mostrar sus capacidades al pueblo y de paso ganarse algunas monedas.

Alimentos, telas o útiles de primera necesidad son los productos que abarrotan los puestos de mercaderes, aunque también es posible encontrar armas y armaduras sencillas. Los tenderetes se encuentran agolpados unos a otros haciendo incluso que algunas veces sea difícil distinguir dónde empieza uno y dónde termina otro.

La mercancía inunda las estanterías y los caminos de tránsito. El regateo es constante y los comerciantes siempre cuentan con ello, por eso el precio de partida suele ser bastante alto.

Desde aquí también salen todas las carretas de aquellos que desean vender fuera de la ciudad, o aquellos que vienen a la misma en busca de mercancía. No suele haber muchos problemas en la zona ya que los guardias están cerca, pero Akaelon ha decidido dejar al mando del mercado a Sazur Kareink para resolver cualquier conflicto entre mercaderes.

Sazur se encarga de que cada comerciante coloque su tenderete en el lugar adecuado, que las carpas no supongan peligro alguno para los ciudadanos y mediar en cualquiera de las disputas entre comerciantes que se sucedan, pues después de todo esto es Sembia. Gracias a su excelente forma de trabajar y a su compromiso con Akaelon Ifren, el mercado ha funcionado siempre perfectamente, pero últimamente parece andar un poco despistado y no realiza su trabajo de forma tan efectiva como anteriormente.

Los aventureros podrán encontrar comida o suministros básicos en este lugar. Aquí no se puede vender mercancía así como así, es necesario pedir permiso a Sazur y el precio estipulado para la venta está fijado en 50 pp al día. Los aventureros no podrán comerciar con objetos, pero sin embargo es posible que puedan llegar a vender trofeos de extrañas criaturas de lugares lejanos que hayan abatido.

Al terminar el medio día, la plaza queda desierta y sólo permanecen los restos del ajetreo existente durante la mañana junto a las tiendas recogidas y cerradas, convirtiéndose en un lugar bastante tranquilo.



3.- Palacio Protector

Tras atravesar el mercado, se encuentra uno de los mayores templos de Deneir en la zona. El precioso sonido de sus campanas resuena por toda la ciudad y en lo alto de su torre luce con fuerza la llama del conocimiento.

Este antiguo templo, reformado en varias ocasiones, posee una de las torres más altas de la ciudad y que contiene en su interior una de las pocas campanas de plata que existen en Faerûn. Arvilg Breythoy es el encargado de custodiar este santuario dedicado al dios de los buscadores de la iluminación.

Las gentes de Derlun tienen especial afecto hacia los Breythoy, que permiten entrar a cualquiera independientemente de su fe, y siempre están dispuestos a colaborar con todo el mundo. Realizan gran cantidad actividades caritativas para ayudar a los más desfavorecidos y en las fiestas sagradas, enseñan a leer a la gente, regalan libros y manuscritos o celebran grandes fiestas en las que se representan hermosas historias de la ciudad.

Una de las celebraciones más importantes coincide con el día del libro, en ella los Breythoy ofrecen una gran recepción a todos los asistentes y utilizan el dinero para auxiliar a las familias con problemas económicos. Uno de los motivos para tener esta popularidad, se basa en que sólo los que hayan donado mayor cantidad de dinero accederán al *festín de los héroes* con el que acaba la ceremonia. Las casas más importantes compiten para estar en esta cena y así demostrar su realengo.

En las noches más oscuras de invierno, puede verse una pequeña luz titilante en lo alto de la torre del templo, es la conocida como Luz del Conocimiento. Esta luz indica que cualquiera puede venir a este lugar a deleitarse con grandes obras escritas o encontrar información sobre cualquier suceso acaecido en Derlun o Sembia y muy probablemente, en cualquier parte del mundo. Los jugadores tienen acceso a todas las partes del templo así como a la información de los libros más selectos. Si consultan cualquiera de ellos para una tirada de saber, obtendrán un bonificador de +2 a la misma. También tendrán un descuento en el lanzamiento de conjuros por parte de los clérigos, sobre todo para curaciones o adivinaciones.

4.- Barrio Sur

A la izquierda, junto a la muralla de entrada, se encuentra ubicado el barrio humilde pero con el mayor número de tratos comerciales cerrados.

Campesinos, artesanos y trabajadores son los habitantes del barrio más sencillo de la ciudad. Pequeñas casas de madera se arremolinan en torno a las murallas protectoras y sus ocupantes, parecen llevar una vida ajetreada, siempre con movimiento por sus calles.

Conocido por ser un barrio obrero, el barrio sur alberga tiendas de todo tipo tales como sastres, tejedores de telares, leñadores y algunas tiendas notables, como puede ser el Instrumental de Jarid o el Patio de Woltan. La mayoría de las adquisiciones de este lugar no superarán las 10 po de valor.

Mientras que los trabajadores se dedican a sus labores, las amas de casa y los pocos criados que se pueden encontrar en este lugar, se agrupan en torno al pozo del barrio para obtener el agua diaria. Sin duda alguna este punto es uno de los focos más importantes de información. Durante la espera para extraer agua, las personas que guardan turno en él cuentan sus vidas y sus amarguras diarias, pero también es un lugar bastante bueno para encontrar información sobre los últimos acontecimientos sociales de la ciudad y ponerse al día de algunas de las noticias más importantes sucedidas últimamente. Si los jugadores buscan información directamente en este lugar otorga un bonificador de +2 a su tirada de Reunir Información.

Para ser un barrio humilde, podría enorgullecerse de ser el lugar donde más tratos comerciales se cierran en una noche, pues la mayor actividad comercial de esta zona se realiza siempre bajo el amparo de la nocturnidad.



El Pozo del Barrio Sur



En las ruinas de un antiguo monasterio, los Drálax poseen un gran almacén en el que guardan mucha de la mercancía que desean que pase desapercibida. Aprovechando la proximidad del lugar a las puertas de salida, llevan todos los envíos al mercado cuando aún el alba no ha despuntado y tras el pertinente soborno a los guardias nocturnos de la puerta, sacan su mercancía de la ciudad antes incluso de que el mercado se haya puesto en marcha.

Arrk, el troll que hace las veces de brazo ejecutor de los Drálax, vive en este lugar. Tiene atemorizados a muchos de los que habitan en los alrededores, pero nadie se atreve a llamar la atención sobre él. El terrible hedor que desprende la criatura así como los gritos de aquellos que tortura por diversión en su interior, han convertido este asunto en una mera leyenda urbana transmitida en el pozo del barrio. Muchos creen que se trata del fantasma del antiguo templo que deambula en las noches para atormentar a los que le quemaron, otros creen que una gran sombra monstruosa captura a niños para comérselos, pero cada vez son más los que saben que algo está ocurriendo en este lugar.

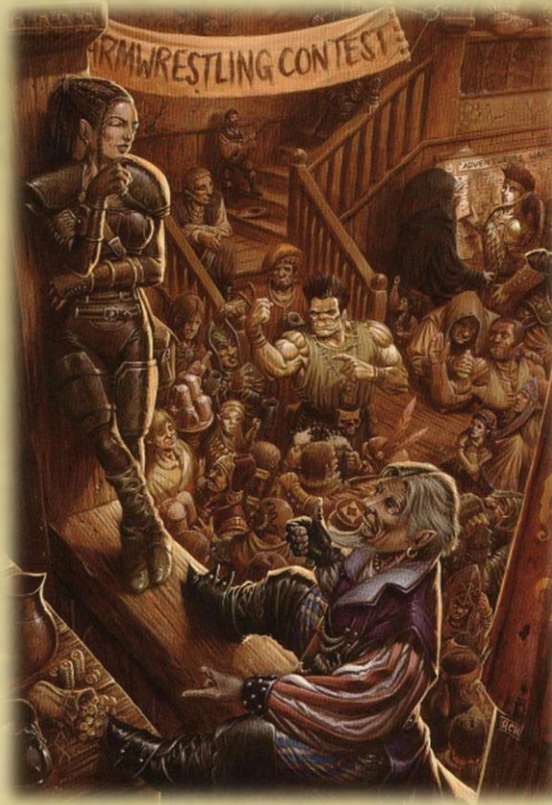
Castmer, el jefe de una pequeña cofradía de ladrones de la zona, sabe que en el viejo templo se cierran muchos tratos al anochecer, es solo cuestión de tiempo su ataque al mismo para saquear toda la mercancía posible.

5.- Instrumental de Jarid

El sonido de unas pequeños tubos de metal acompaña al recibimiento de cualquier cliente en esta tienda llena de artilugios extraños.

Si existe una tienda en Derlun que pueda ofrecer todo tipo de material de viaje a los aventureros, esa es la tienda que regenta Jarid Carlenk. En este lugar se puede encontrar cualquier artilugio relacionado con el equipo de aventuras.

Jarid es un semielfo conocido entre los lugareños como *el flaco*, que dedicó una parte de su vida a viajar en busca de aventuras. Tras recorrer mundo, se asentó en la ciudad vendiendo el material que mejor conocía. Simpático, muy atento y con una gran capacidad para regatear, Jarid cuenta con algún objeto maravilloso menor entre sus pertenencias. Los aventureros podrán comprar cualquier útil perteneciente a la tabla 2-1 de *la Guía de Armas y Equipos* que posea un valor menor a las 10 po, aunque con un poco de labia podría mostrarle su mercancía reservada.



Un día normal en el Patio de Woltan

6.- El Patio de Woltan

El olor a humo de pipa mezclado con alcohol y perfume barato es sin duda alguna la mejor señal de identidad de esta taberna, siempre repleta de individuos.

El Patio de Woltan consiste únicamente en una taberna que no ofrece ni comida ni alojamiento, tan sólo un lugar en el que emborracharse con cerveza y licores baratos. No pasa un día en el que Valrius Klain, el dueño de la taberna, no tenga que echar a uno o dos borrachos o separar a los contendientes de una pelea antes de que pase a convertirse en un asunto grave.

Valrius sólo vende cerveza (2 pc) y whisky (5 pc), pero ha sabido ganarse su clientela por la buena relación cantidad-precio y su mano izquierda a la hora de manejar los problemas, pues ante todo es una persona paciente.

Este es lugar ideal para que los jugadores conozcan cualquiera de los últimos movimientos del barrio, pero sin duda alguna llamará mucho la atención ver a cualquier noble de la ciudad en un lugar como este.

Aquí también se pueden encontrar a los hombres de Arrk descansando o esperando a que llegue la mercancía que debe ser almacenada. Las sombras de Kaler Vartras también suelen tener una esquina reservada para ellos.



7.- Barrio Oeste

Justo ante un enorme acantilado se encuentra el barrio con las vistas más impresionantes de Derlun.

Al igual que el barrio sur, este distrito se encuentra fuertemente marcado por la actividad que ejerce la mayor parte de sus ocupantes.

Durante el día, el Palacio de la Moneda se convierte en el principal punto de confluencia, por la tarde sus largas y rectas calles suelen estar repletas de gente que acude a los comercios, sobre todo en su vía principal, la avenida del acantilado. Las patrullas de guardia por el contrario no distinguen entre noche y día, siempre andan entrando y saliendo por este distrito hacia las demás zonas de la ciudad.

Ante todo destaca por ser un barrio en el que viven muchos de los guardias de Derlun, por eso muchas de las tiendas que se pueden encontrar están relacionadas con la reparación de armas y armaduras, así como venta de las mismas. También es conocido porque en sus calles se pueden encontrar plumas de grifos.

Los jugadores podrán encontrar cualquier arma o equipo del Manual del Jugador y también podrán reparar sus armaduras a un módico precio.

Aunque al principio era un barrio marginal, la idea de Akaelon de albergar en el barrio tanto a soldados como servidores del Consejo, ha mejorado bastante el aspecto de la zona y hoy en día, puede decirse que se ha rehabilitado casi por completo, pues aún quedan algunas calles sin restituir.

La vida aquí es bastante tranquila en comparación con el barrio sur o el mercado. Aunque goza de buena reputación comercial, sólo el Palacio de la Moneda sufre un goteo constante de gentío que desea cerrar cualquier tipo de acuerdo.

En esta zona se encuentra la base principal de todos los espías de Umbra que existen en la ciudad, un edificio que ellos conocen como La Casa de las Sombras. En su interior, los miembros de la red intercambian información detallada de todos sus conocimientos así como puntos débiles a la hora de invadir Derlun. No han levantado sospecha alguna, pues están bien entrenados y capacitados para pasar desapercibidos. Todos estos hombres y mujeres se encuentran a disposición de Eyles, que de momento sólo ha dado órdenes para recopilar la mayor cantidad de información posible.

8.- El Cálamo

Al final de la avenida del acantilado, se encuentra uno de los lugares más característicos de Derlun, un nido de grifos.

Colocado en el extremo oeste de la ciudad y enclavado en una gran estructura de piedra, se encuentra un nido de grifos conocido como El Cálamo. Desde este lugar parten las patrullas montadas hacia el Gran Pantano o los Picos del Trueno. Zonas de difícil acceso pero de vigilancia necesaria para garantizar no sólo la seguridad de las caravanas comerciales, sino también cualquier acción contra la ciudad por parte de las criaturas que habitan estos lugares.

Aunque no son muchos los grifos que lo habitan, ya que no es muy fácil criar a grifos en cautividad, se trata de la guardia de élite de la ciudad y muy pocos son los elegidos para formar parte de ella. Sólo los Vartras que viven en Derlun son destinados a formar parte de este ejército tan especial, pero si los jugadores desean entrar en el mismo, permíteles realizar una “prueba” llegado el nivel que consideres necesario.

Nyria Vartras (humana mujer Pld 8) es la capitana de los Jinetes de Grifos.



Nyria Vartras

Conocida por su fuerte carácter, esta mujer se ha ganado a pulso el sobrenombre de Capitana de los Vientos por su habilidad para surcar los cielos así como su capacidad para combatir en las alturas contra cualquier criatura.

Actualmente existen 5 grifos con sus respectivos jinetes, todos ellos grandes exploradores que surcan las alturas en busca de cualquier peligro.

La compañía estaba de enhorabuena ya que existían dos huevos de grifo y se tenía la intención de ampliar aún más estas fuerzas especiales, pero desgraciadamente los huevos fueron robados y ahora se busca desesperadamente a los responsables.



9.- Cuartel de la Guardia

La estatua de Galen, el que algunos dicen que es un caballero petrificado, guarda en posición defensiva este lugar. Los gritos y el ajetreo de su interior pueden escucharse desde la calle.

Construida entre dos grandes columnas de piedra que hacen las veces de torreones, se encuentra el Cuartel de la milicia de la ciudad y el lugar donde entrenan aquellos que forman parte de la guardia. Mientras que una parte de la misma se dedica a patrullar, el resto se encuentra en el patio de armas practicando las artes de batalla. Son fuerzas bien entrenadas y adiestradas en las tácticas de combate en grupo.

La mayoría de los guardas que componen la ciudad son guerreros, aunque también pueden encontrarse exploradores, batidores o algún bárbaro que ha decidido unirse a las fuerzas locales.

La guardia está dirigida por el comandante Dálvork Ifren y cuatro capitanes. Dálvork es primo de Akaelon y al igual que cualquiera de los ifrenios, su comportamiento se distingue por su saber estar y sus capacidades de liderazgo.

Los personajes pueden contar con la ayuda de Dálvarok en cualquier momento, que se traducirá en una serie de hombres que quedarán a cargo de los jugadores y siempre de un nivel similar al suyo.

La guardia cuenta con más de trescientos hombres entre los que caben destacar sanadores de los distintos templos locales, que acuden sólo bajo llamada expresa del comandante o alguno de los capitanes. Todos los hombres que componen este ejército son totalmente leales a la casa Ifren y aunque pertenezcan a cualquiera de las otras casas, deben lealtad a la primera casa de Derlun, no obstante conocen el poder de los Vartras en combate y la mayoría de ellos admira profundamente a la segunda casa, en especial sus armaduras rojas.

Cuando la ciudad se encuentra bajo asedio o el ejército debe marchar a la batalla, este lugar se queda bastante corto para albergar a todas las fuerzas, de manera que pasa a ser únicamente el punto inicial en el que las levas convocadas y los voluntarios adheridos comienzan su adiestramiento. El resto de hombres que componen la guardia de la ciudad pasan a los pabellones de guerra ubicados en el barrio sur y desde allí marchan al campo de batalla o hacen las veces de fuerza de choque contra los enemigos invasores.

10.- Palacio de la Moneda

El lujo y los decorados en dorado llenan el gran templo de la Amiga del mercader, donde los tratos son más que acuerdos comerciales.

Situado sobre una de las construcciones de piedra más altas de la ciudad, se encuentra el templo más importante de Derlun, y Celein Y'dman es su sumo sacerdote. La representación de Waukin en esta zona de Sembia encuentra a cargo del templo y del delegado de dirigir a sus fieles.

Bajo su mandato, la iglesia ha mantenido su posición e importancia en la ciudad, pero son muchos los sacerdotes que desean arrebatárle el puesto y la política y los negocios son mezclados en muchas ocasiones en esta iglesia para conseguir una mejor posición.

Celein sabe que para mantener su cargo debe reservar sus mejores plegarias para los que más tienen, pero siempre sin descuidar a todos aquellos que desean llegar a posiciones más altas o que manejan buenas cantidades de dinero. Por este motivo siempre está intentando forjar alianzas, consolidar todo tipo de tratados y ayudar a



Celein Y'dman

desarrollar acuerdos mercantiles para favorecer no sólo su posición, sino también su peso político-religioso en la ciudad.

Aunque Celein no pertenece al Consejo, su voz siempre es escuchada en lo que a los asuntos comerciales se refiere. Su buena relación con los Drálax, a los cuales se les puede ver muy asiduamente por este lugar, hace que siempre esté informado de los negocios más suculentos que se hacen o pueden hacerse y así, aquellos que los realizan reciban la protección de Waukin a cambio de un módico precio.



Cualquier acuerdo comercial que se realiza en esta ciudad debe quedar firmado y sellado bajo la autoría que este templo posee. El coste de tramitación es un 5% de las cuantías establecidas en el apartado económico de dicho acuerdo, pero el beneficio de la iglesia desde luego que no se reduce a este porcentaje. Al tratarse de información de dominio público, siempre que un acuerdo de cierta importancia es cerrado muchos de los sacerdotes se encargan de dar a conocer a los principales competidores los detalles de estas operaciones a cambio de algún tipo de beneficio. Para obtener el silencio de los mismos, es necesario sobornarles con oro, gemas u objetos preciosos por un valor acorde al tipo de operación que desea realizarse, si este valor no satisface las necesidades de los sacerdotes el soborno habrá sido inútil y por lo tanto seguirán en pie intenciones de vender información. Si por el contrario el soborno ha sido lo suficientemente valioso, el silencio estará asegurado y todo aquel que desee conocer esta información de dominio público se perderá en una maraña de documentación burocrática. De esta forma y con los costes de sobornos incluidos, cerrar cualquier operación comercial en la ciudad supone un 10% del valor total económico de dicha operación. Debido a su volumen de negocio, los Drálax poseen un descuento del 2% en cualquiera de sus acuerdos.

Pese a tener una más que merecida fama como interesados, los sacerdotes del templo de Waukin cuidan bien a sus fieles, rezan junto a ellos y por ellos para que la diosa les otorgue el buen camino a sus negocios y prestan servicios comunitarios como cualquier otra iglesia. Al ser una deidad mayoritaria en este lugar, gran parte de los días sagrados son considerados como fiestas locales, de manera que Confortable encuentro frío, el 15 de Mazo, la Gran Moneda, el 30 de Khes, Sammardakh, 12 de Mirtul y Boquel Brillante, el 21 de Kyzhorn conforman el calendario de festividades locales que se cierra con la mayor fiesta del templo el día de la realización de los tratos, conocida como Sornyn, del 3 al 5 de Flamarûl. Durante estos días la ciudad entera se engalana para celebrar sus mejores fiestas, sembrians de todos los rincones del país acuden en masa e incluso se celebran gran cantidad de concursos de lucha, astucia y justas. Este último es el mayor de todos los premios otorgados en el país, el ganador del mismo recibe la no desdeñable cifra de 5.000 p.o, provocando un efecto llamada de los mejores jinetes de los Reinos.

11.- Distrito Central

Hermosos parques y jardines lucen las grandes plazas de la ciudad. Magnos edificios, tiendas y templos poseen espaciosas zonas de recreo decoradas con hermosas plantas.

Nexo entre todos los barrios y el barrio alto, este lugar es considerado uno de las mejores zonas de Derlun. Amplias calles llenas de hogares con coloridos jardines pueblan un lado de este distrito mientras que todo tipo de tiendas y locales de entretenimiento se albergan en el otro margen. La división de este lugar se debe al enorme templo de Sune, que se levanta en esta zona, rodeado por grandes y rojizas murallas y que es conocido como La Casa del Cabello Fuego. Esta catedral fortificada separa completamente la ciudad. Se dice que La Casa del Cabello Fuego es más antigua que la propia Derlun, o por lo menos de eso se jactan los sunitas que en su interior viven. Dirigida por la suma sacerdotisa Zhona Maskalar (CB humana Clr 11/PcZ 10) y habitada por cuarenta clérigos, este lugar es atendido por unos cientos de laicos. Verdor y Noche estival son las fiestas más conocidas de este templo, que atraen a todas las altas esferas de la ciudad para deleitarse con la belleza de la catedral. *Nota: Puedes encontrar toda la información relativa a este templo en la página 55 del libro Los Poderes de Faerûn.*

Las gentes de clase media-alta habitan la zona residencial. Este barrio se caracteriza porque la mayoría de los comerciantes viven en él y poseen su negocio al otro lado del templo. Teatros, restaurantes, plazas, tiendas e incluso un lugar de juegos se encuentran establecidos en esta zona y separados de la zona residencial por las murallas del templo sunita. Aquellos ciudadanos con dinero suficiente para gastar, acuden a las terrazas, jardines o teatros en donde grandes bardos interpretan su música o actúan en célebres obras.



Templo de Sune



En este lugar hay cabida para todo tipo de diversiones, desde actuaciones cómicas de bajo coste hasta las mejores puestas en escena realizadas por algunas de las compañías de bardos más famosas de todo Toril.

El teatro más famoso de este lugar es el Teatro de Voltar, en donde sólo los más prestigiosos músicos o actores han llegado a poner en escena sus mejores creaciones. En este lugar es muy fácil encontrar a cualquiera de los miembros de la familia Drálax, en especial a Lutiel, uno de los mecenas más importantes de la ciudad.

El teatro está a cargo de Denian Talror, el primogénito de la décima casa de la ciudad. Denian cumple rigurosamente con un programa anual de actuaciones que hasta ahora siempre le ha reportado beneficios, pero los últimos acontecimientos en la ciudad hacen que la gente se esté volviendo más reservada económicamente, pagando pequeñas cantidades en obras cómicas menores. Denian cree que es una mala racha, pero se encuentra bastante inquieto, sobre todo porque desea aumentar su capacidad económica para pedir la mano de Belya Breythoy.

Posadas, tabernas y tiendas completan el resto de locales comerciales que se encuentran en esta zona y entre los que caben destacar el Caldero de Melven o la tienda de Pilum.

12.- Plaza del Cuervo

Montones de fuentes, de diferentes tipos, tamaños e incluso colores dan un ambiente especial a esta plaza, en donde se dice que todos los enamorados tienen su primera cita.

Si hay algo que destacar de este lugar aparte de su gran belleza estética, es su importancia como punto de encuentro al aire libre. Gentes de todas las partes de Derlun se refrescan durante los días estivales en las fuentes mientras que aquellas de menor tamaño son utilizadas por los niños para jugar con el agua. Felrim (N humano Clr5/Evg1), el pregonero de la ciudad, utiliza este punto para transmitir todas las noticias del Consejo al pueblo. Sus capacidades como orador y su broche mágico que aumenta la potencia de su voz, hacen que sea considerado como una figura relevante dentro de la ciudad, cosa que no ha tardado en aprovechar.

Utiliza su posición y carisma para hablar en sus discursos de aquellos que son sus amigos bajo pago y de aquellos que no son sus amigos, porque no han pagado.

De momento los Ifren no tienen nada que temer pues Ferlim posee su cargo gracias a ellos y por lo tanto habla siempre bastante bien, pero los jugadores pueden utilizar a este PNJ para difundir las noticias que deseen a cambio de un módico precio.

13.- El Caldero de Melven

El lugar más famoso de la ciudad para descansar, donde charlar con los aventureros de la zona y donde comer alguno de los mejores manjares.



Interior del Caldero de Melven

Tranquilidad, un lugar donde dormir, tomar algo, comer y conversar junto con un buen servicio, es todo lo que ofrece Zayka, la posadera de este establecimiento.

Desde hace varias generaciones, este lugar se ha convertido en uno de los puntos más emblemáticos de la ciudad, por su ubicación y por todos los aventureros que en él pernoctan.

Gracias a la simpatía de Zayka y al buen trato que otorga a sus clientes habituales, ha hecho que la posada se convierta en un lugar agradable en el que todo el mundo se encuentre como en su propia casa.

Pese a que la mayoría de los que acuden a este lugar son aventureros, es realmente raro ver algún tipo de problema en la posada, pero si existen, Pertokat (LN humano Gue 4) se encarga de resolverlos rápidamente. Cocineros, amas de llave y camareras, entre las cuales cabe destacar a Ithairan (NM humana Pcr 3) una de las espías de Umbra en la ciudad, son parte del personal que también se puede encontrar a diario en la posada.

Toda una gran plantilla dispuesta a dar el mejor servicio para que a los clientes no les falte de nada, con excelente calidad y a un buen precio.

Entre las comidas que se pueden resaltar está el faisán relleno, pato en salsa o las chuletas de cerdo, oscilando los precios entre las 4 y las 10 pp. En lo que respecta a la bebida, en este lugar se puede encontrar de todo tipo: cervezas, aguamiel, vino,



brandy o licores, con precios que van desde las 2 pc de una simple cerveza hasta las 5 po de los licores más exquisitos.

Las paredes de este local albergaban una gran cantidad de cabezas de criaturas que el mismo Melven, fundador de la casa y antepasado de Zayka, había abatido en su vida como aventurero. Un buen día, una de esas cabezas, concretamente la de un Vargouille, cobró vida y atacó a muchos de los presentes en la posada. Desde entonces ya no hay trofeos, ni criaturas, ahora sólo lucen hermosos cuadros de figuras angelicales pintados por la propia Zayka. Según se dice la posadera refleja en sus cuadros, siendo la mayoría de batallas entre ángeles y sombras, lo que puede llegar a ver en sus sueños.

En lo que respecta a su clientela, montones de aventureros llegados de todos los puntos de Sembia, pasan algunos de sus días en este lugar mientras que encuentran algún trabajo. Siempre hay algún loco dispuesto adentrarse en el Gran Pantano en busca de viejos tesoros olvidados o temerarias espadas dispuestas a eliminar todo lo que encuentren en los Picos del Trueno, por este motivo, la posada siempre goza de clientela. El Caldero de Melven se ha convertido por derecho propio en el mejor lugar donde contratar aventureros. Magos, guerreros o exploradores conforman el elenco principal de posibles contrataciones que pueden realizarse en este lugar, pero últimamente la casa Ifren tiene sus ojos puestos en estos visitantes.

En su mayoría, los aventureros no suelen pasar más de una noche o dos dentro de la ciudad, dejaban su dinero y la ciudad ganaba con su visita, desde que la situación política se ha vuelto más tensa, los aventureros pernoctan más tiempo y no han sido pocas las veces que en algún punto de la ciudad sus diferencias han llegado a más. Cuando estos enfrentamientos son entre mágicos sólo hay un perdedor, la ciudad. Por este motivo Akaelon Ifren desea que todo aventurero que se introduce en la ciudad quede registrado, pero esta medida impopular todavía no ha sido llevada a cabo.

Un grupo que suele rondar por la posada, tiene la intención de evitar a toda costa que pueda salir una ley reguladora del tránsito aventurero, para ello están dispuestos a llevar a cabo cualquier acción contra el Consejo con tal de mantener la situación actual. De momento la cosa no ha pasado a mayores, pero no se sabe qué rumbo tomará.

14.- La Tienda de Pilum

Son pocos los que no se encuentran totalmente anonadados al descubrir que detrás de los portentosos golpes del martillo sobre el yunque, se encuentra esta enana.

Gracias a un grupo de mágicos que Pilum tiene contratado a su servicio, esta enana posee la tienda de armas y armaduras mágicas más famosa de todo Derlun. De aquí sólo salen equipos de gran calidad, que acaban en las manos de los encantadores apropiados con la capacidad de otorgar aptitudes mágicas a las armas y armaduras.



La Herrera Pilum

Llegada desde la Ciudadela de Adbar, esta enana, bastante agraciada entre su raza, compró un pequeño local en Derlun que poco a poco fue obteniendo beneficio. Tras unos años de ganancias ha decidido ampliar su negocio, situado anteriormente en el barrio oeste, para ubicarlo en pleno distrito central. En su tienda, se pueden encontrar todo tipo de armas, armaduras o escudos de gran calidad, mientras que los objetos mágicos se realizan sólo por encargo. Cualquier objeto de nivel menor o intermedio puede ser adquirido en este lugar.

Otra de las especialidades de Pilum es su magnífica capacidad de restaurar equipos y dejarlos en perfecto estado, casi como nuevos. Su secreto es guardado celosamente, pues sólo ella puede acceder a la fragua donde siempre mantiene con suficiente calor el magma que sustrajo de Siemprefuego, la veta volcánica fuertemente protegida de Sundabar. Si en alguna ocasión llegase a los oídos de la gente inapropiada que la enana posee tal capacidad, heredada de sus antepasados, podría llegar a perder su negocio, o al menos su disposición para realizar la mejor reparación de equipos de combate en toda Sembia. Pero no es sólo esta cuestión el mayor de los temores de Pilum, sabe que si la tasa de aventureros llega a hacerse efectiva, mucha de su clientela se perderá y muchos de los magos que trabajan junto a ella, en el mejor de los casos, subirán su sueldo. Por este motivo no es muy amiga de los Ifren en este momento.



15.- Barrio Este

A la derecha del distrito central y en dirección a la capital de Sembia, se encuentra el barrio más disparate de Derlun.

Al igual que el distrito central, en el barrio este la mayor actividad comercial es el entretenimiento, aunque en este caso sea completamente diferente al del vecindario más próximo.

Punto de entrada de aquellos que vienen del interior de Sembia, posee la otra puerta principal de acceso a la ciudad. Debido a que el barrio alto es un punto estratégicamente complejo para atacar, todas aquellas hordas invasoras que antaño han intentado atacar Derlun han percutido sobre esta zona de la ciudad. Al igual que la puerta sur, posee altos muros y poderosas aspilleras, pero las casas que se arremolinan junto a la muralla, siempre se han llevado la peor parte en cada una de las contiendas. Por su constante entrada de refugiados de otros puntos a la ciudad, este barrio posee la mayor parte multicultural de la metrópolis, albergando la mayor diferencias de razas que se puede encontrar, aunque de momento no ha generado ningún tipo de problema racial.

A diferencia del resto de barrios, este lugar se ha reconstruido en tantas ocasiones, que no posee una estructura organizada en lo que a sus calles y edificios respecta.



Entrada este de Derlun

Como en el barrio sur, la mayoría de las casas que se encuentran son de mampostería con ventanas de vidrio coloreado, aunque existen algunos edificios peculiares que están contruidos en mármol blanco.

No es reconocido abiertamente, pero los miembros del Consejo se avergüenzan de que la primera impresión que cause Derlun para aquellos que utilizan esta puerta, esté influenciada por este barrio. Se ha replanteado su recuperación pero todos saben que aparte de costosa, podría suponer una inversión perdida si la guerra vuelve la ciudad, si los trasgos y los orcos no respetan mucho más esta calma.

La gente que vive en este lugar trabaja en los negocios de la zona. Sus rentas son media-baja, aunque algunos negocios sean mucho más productivos de los que sus dueños intentan aparentar viviendo en las mismas condiciones que el resto, o al menos de forma supuesta. Mesones, tabernas, posadas, teatros, auditorios, espectáculos... la mayoría de los negocios giran en torno al sector servicios, dando cobertura a los que llegan a la ciudad o entreteniendos a las almas pobres de espíritu.

El mayor índice de criminalidad de la ciudad se encuentra en este barrio y pese a los constantes esfuerzos de la guardia por reducirlo, no consiguen disuadir por mucho tiempo a los infractores, lo que convierte a este lugar en uno de los puntos más peligrosos durante la noche.

16- Los Establos

Aquellos que llegan a Derlun o buscan entretenimiento en este barrio, visitan en primer lugar los establos.

Junto a la puerta oeste, se encuentra el lugar en el que todos los viajeros pueden dejar a sus monturas o por el contrario pueden alquilarlas. Mylakym y su hijo Ambrian son los responsables de este establecimiento. Mientras que Mylakym cierra las ventas, su hijo se encarga de ensillar, cepillar y limpiar a las monturas que ambos atienden.

Ofrecen todas las monturas y equipo afín así como los elementos terrestres de transporte que se pueden encontrar en el Manual del Jugador. También prestan servicios de alojamiento por 1pp al día.



17.- La Casa de Velandra



Los mejores servicios de compañía para todas las razas se ofrecen en esta casa

*Risas, susurros y música. Bailes, velas y perfumes.
Este lugar es apodado por muchos como el paraíso.*

Si tienes suficiente dinero y estas dispuesto a gastarlo, esta casa te ofrece el mejor servicio de compañía en las noches de Derlun.

Todos en la ciudad saben los placeres que aquí se ofrecen, pero gracias a las buenas formas con las que Velandra ha conseguido llevar su negocio, sin llamar demasiado la atención y teniendo la máxima discreción posible en este tipo de locales, se ha permitido que el establecimiento siga abierto.

La Casa de Velandra es uno de los puntos más importantes de la ciudad por muchas razones. Entre todas ellas cabe destacar los negocios, pues muchos tratos comerciales menores se cierran de forma no oficial en este lugar y por su cantidad, el volumen de ventas final resulta bastante importante. Pequeños mercaderes celebran en grandes fiestas y por todo lo alto que sus acuerdos han llegado a buen puerto. Foráneos y lugareños se unen en este lugar para brindar por su dicha en los negocios, de manera que es muy fácil ver a los mercaderes más importantes de los barrios sur y este en el local.

En segundo lugar, la clientela destacada que acude cada noche de forma religiosa a esta casa, eleva su estatus hasta los más alto de la zona. No todos los clientes de esta casa son mercaderes, los más altos cargos y personajes importantes de la ciudad poseen la Llave del Corazón, una llave con la que se puede entrar en el recinto de la forma más velada posible. Aquellos que poseen esta llave, son atendidos personalmente por Velandra (LN humana Plb 6), preciosa y seductora mujer que de manera lacónica dirige a los clientes hacia sus deseos.

Velandra ha sabido llenar este lugar de la gente adecuada en los momentos oportunos. No solo es selecta con su clientela sino que tiene especial cuidado en elegir a cada uno de los miembros que aquí trabajan. Sólo los hombres más fuertes y las mujeres más bellas tienen cabida en su casa, por esta razón ha conseguido destacar entre otros posibles servicios de compañía.

Exigente con el ambiente que debe respirarse en su casa, cuida cada uno de los detalles que pueden encontrarse: la música, la bebida, la decoración, las vestiduras o el comportamiento que deben tener aquellos que están bajo su servicio está totalmente vigilado por ella, aunque sin duda alguna el mayor control se realiza sobre el horario y los clientes. Cualquier persona no puede entrar en este lugar cuando desee, debe respetar los horarios adecuados, y los guardias apostados en la puerta no son muy transigentes con aquellos que intentan guardar cola para entrar en el establecimiento. Aventureros y plebeyos son los últimos en acceder, bien entrada ya la noche y después que los mercaderes menores o trovadores famosos, reservando el primer turno para aquellos que poseen especial relevancia dentro de la ciudad.

Finalmente cabe resaltar a la Casa de Velandra por la cantidad de secretos ocultos que en este lugar ven la luz y viajan de un oído a otro entre risas, bailes y sábanas. No hay nada más seductor que el poder de los secretos y Velandra siempre está atenta a cada uno de ellos, pero no es la única. Anuris, otra de las espías umbría que se aloja en La Casa de las Sombras, trabaja en este local y con una capacidad de atracción única, ha conseguido embelesar a los clientes más importantes para conseguir sus secretos mejor guardados.



18.- Templo Radiante

Símbolo de la luz de purificación, este templo se eleva entre las sombras de edificios con oscuros apetitos.



Un paraje diferente tras grandes muros de piedra

Enclavado cerca del distrito central, este templo, dirigido por el Consejero Felder nada tiene que ver con el resto de locales que alberga el barrio este. Espacioso, con un gran jardín lleno de árboles, se construyó un lugar en el que Felder, por todos los servicios prestados a la comunidad y sin recibir recompensas a cambio, pudiese entrenar a todos aquellos que habían perdido la luz en su camino.

Cuando Akaelon le concedió cualquier deseo que estuviese a su alcance, tras la Batalla del Dragón Ingenuo, Felder pidió construir un templo a Lázhander en el barrio este. Siguiendo los pasos de sus maestros, el Consejero ha llenado su propio santuario de hermanos y hermanas adoradores del Señor del Alba. Huérfanos, mendigos y algunos pobres de espíritu llegaron a este lugar y se entrenaron en las enseñanzas que el monje les transmitió, formando lo que hoy en día se conoce como la comunidad del Templo Radiante.

Aquí no se oficia misa, se medita, no se viene a escuchar la palabra de Lázhander, se comprende, y en este sitio, no se viene a orar, se entrena. Nada tiene que ver este templo con las capillas que algunos nobles tienen establecidas en el barrio alto, este es un lugar donde entrenar el cuerpo y el espíritu de todos los hermanos que residen en él.

La comunidad se compone de una veintena de hermanos que llevan a cabo la tareas del templo y viven en él. Son totalmente leales a Felder y si este lo ordena, pueden ayudar a los jugadores en alguna de las misiones que estos lleven a cabo. Los niveles de los monjes de este templo están comprendidos entre 1 y 5.

19.- El Barrio Alto

Relucientes calles en mármol blanco, grandes edificios coronados con agujas de nácar, un regalo arquitectónico para la vista.

Símbolo del lujo y la prosperidad que en estas dos décadas se ha vivido en Derlun, el barrio alto luce siempre engalanado las hermosas balconadas de grandes mercaderes y principales casas de la ciudad. Pendones con las diferentes insignias de las casas adornan la parte superior de los edificios, rosetones tintados y plateadas balaustradas completan las decoradas fachadas. En esta zona de la ciudad el poder se demuestra por la ostentosa arquitectura.

Grandes estatuas de piedra, exóticos jardines y amplias plazas son también algunos de los elementos característicos más comunes que se pueden ver en esta zona, la cual se encuentra estructurada según el poder económico que las diferentes casas tengan o la importancia de su posición social.

La parte más contigua al barrio central es la zona de los mercaderes, donde se encuentran las tiendas y posadas que existen en este barrio. A medida que asciende el terreno, se van alojando las diferentes familias en sus palacetes o residencias familiares. El distrito termina con la villa de los Drálax, al lado del Consejo de la ciudad y justo antes del Castillo de la Bruma.

Pese a que ostenta carácter residencial, en este lugar se pueden encontrar algunos comercios y posadas de relevancia, pero no son aptas para todos los bolsillos. No existen templos en esta zona, pero sí que se encuentran repartidas a lo largo de la misma muchas de las capillas de los dioses con mayor presencia en la ciudad. A ellas sólo acuden, como si fuera de forma privada, las familias que se encuentran más cerca de las mismas, que se comportan como si fuesen los únicos fieles verdaderos que en este lugar existen.



20.- La Torre de Orag

Los sembianos son hombres de negocios, no de magia, no obstante esta gran torre de piedra blanca alberga la única escuela de mágicos a este lado del país.

Famosa por sus gárgolas, esta torre de cinco plantas es uno de los edificios más emblemáticos del barrio alto. Al contrario que cualquier otro edificio o construcción de esta ciudad, no posee puertas de entrada. Altos arcos se levantan en su parte inferior llevando a una plataforma que sólo los magos, pueden elevar hasta los pisos superiores, quedando la parte más baja abierta totalmente al tránsito de cualquiera.

Esta escuela de magia, pasa sin pena ni gloria por la ciudad y se limita a ser un simple lugar de aprendizaje en el que algunos estudian lo que se define como el Arte. Kalrael Vantor (NB humano Mg 13) dirige el círculo de magos de esta torre y sobre ellos, el Consejo tiene un férreo marcaje para evitar que este asunto de la magia, se les vaya de las manos.

La nigromancia y la convocación están totalmente prohibidas bajo pena de cárcel. Después de algunos experimentos fallidos en los que cocatrices y zombis deambularon por las calles de Derlun, nadie quiere que el asunto se repita.

Los que en esta escuela participan, no dejan de ser sembianos y por lo tanto buscan cualquier oportunidad para ganarse unas buenas monedas de oro, por este motivo, gran parte de los magos que hay en la torre se han especializado en la adivinación, escuela capaz de reportar mucho dinero en este lugar. La mayoría de los sembianos que buscan los servicios de mágicos, desean contratar de forma temporal a cualquier mago que sea capaz de *detectar pensamientos*, *localizar objetos* o tenga capacidad para *escudriñar* a otros, pues siempre es bueno saber que piensan o dónde están tus amigos comerciales o tus competidores. El precio de alquiler de los servicios de cualquier mago es de 10 po diaria más el coste relativo al lanzamiento del conjuro necesario según la correspondiente tabla en el Manual del Jugador.

Los aventureros pueden contratar a cualquier mago para que lance conjuros de hasta 3º nivel al precio estándar y siempre que no sean las escuelas prohibidas, pero no todos los mágicos de la torre venden sus habilidades.

21.- El Mesonero de Plata

Decoradas estancias reservadas sólo para clientes selectos, albergan más que comidas en este mesón.

Delicias llegadas de todas partes de Faerûn, bebidas dignas de una corte élfica y todo tipo de manjares, pueden encontrarse en el Mesonero de Plata, pero lo más importante aquí, es lo que pasa por debajo de la mesa, no lo que se puede encontrar arriba.

Xantrik Malqvior (LN humano Ari 4) es el dueño de este mesón y primer miembro de la casa Malqvior, duodécima casa de la ciudad. Xantrik ha creado un lugar en el que los principales miembros de Derlun se reúnen para charlar de sus negocios privados y cierran los acuerdos más importantes y rentables. Este local es uno de los más exclusivos de toda la ciudad y no puede entrar cualquiera. Sólo aquellos que han sido invitados por Xantrik o que por el contrario tienen una gran cantidad de dinero como para pagar la entrada (20 po), pueden presumir de codearse con jueces, principales miembros de las diferentes casas, señores del Consejo y algunos otros elegidos para poder entrar en el mesón.

En su interior, el local está dividido en dos partes, siendo una mitad común y otra dividida a su vez en pequeños reservados. La zona común es el lugar en el que la mayoría de la gente suele tomar alguna de las degustaciones mientras escucha u observa las diferentes actuaciones que se realizan en el mesón. Los reservados por el contrario, son los lugares protegidos mágicamente y a los que sólo se puede acceder pagando una cuota adicional de 50 po. Guardias y numerosas custodias evitan oídos ajenos, estas son algunas de las protecciones que se ponen al servicio de los que cierran sus contratos en este lugar, y todo ello gracias a la ayuda del hermano de Xantrik, Talvor Malqvior, el cual siempre intenta convencer a los altos cargos que pasan por aquí para que no salga adelante la ley contra aventureros y permitir manga ancha a cualquier mago de la ciudad.



El Mesonero de Plata, un lugar selecto donde cerrar tratos



22.- Villa Drálax

Enormes jardines decorados con formas de animales y criaturas singulares cubren la entrada a la mansión más espectacular de la ciudad.



Antiguo palacio de los señores del Consejo, esta residencia de lujo pasó a engordar las arcas de la familia Ifren cuando se la vendieron a los Drálax una vez fue construido el Castillo de Bruma.

El lujo se respira en cada uno de los rincones de esta mansión, incluso los guardias que no dejan de hacer ronda por los jardines y alrededores de la misma, parecen ser poseedores de una gran riqueza.

La vida entre estos muros ha cambiado mucho en los últimos años. Mientras que antiguamente este era un lugar donde la mayoría de las familias rendían pleitesía a la tercera casa más poderosa de la ciudad, ahora parece que los dralios sólo se concentran en proteger su dinero y pertenencias, evitando que cualquiera entre para que pueda espiar lo que entre sus paredes ocurre.

Es tan grande la villa, que queda dividida en tres partes: el jardín inferior, el jardín superior y la mansión. Sin cambios hasta la llegada de los Drálax, ahora cada generación de dralios ha aportado su toque constructivo a todas las partes de la villa, mejorando la decoración, añadiendo patios o añadiendo elementos a la estructura. Esculturas, forjas, árboles, fuentes, canales y estanques, estucos y su pintura e incluso carpintería son algunos de los elementos más comunes que cada generación añade a los jardines o fachada de la mansión. La aportación que esta generación de dralios ha realizado a la casa se trata de una mejora en todos los marcos de las ventanas, ahora de oro macizo y que demuestra el poder que ha adquirido la familia en los últimos años.

En las tardes primaverales, cuando la luz solar comienza a ocultarse tardía, el reflejo de estos marcos sobre las ventanas, produce un destello visible casi desde cualquier parte de la ciudad.

23.- Edificio del Consejo

Se puede respirar, desde la distancia, la solemnidad de este edificio en el que ajetreteados, entran los burócratas cargados de papeles y ambiciones.

El Consejo de Derlun hace las veces de ayuntamiento, palacio de justicia y tesorería. Está dividido en múltiples partes que permiten albergar cada uno de los poderes sobre los que la ciudad puede dictaminar órdenes y resoluciones, pero la parte más importante de este edificio son sus cámaras.

Lo que en un principio fue una excelente idea, juntar todos los poderes para aligerar cualquier trámite de la ciudad, se ha convertido en un corral donde los funcionarios juegan a servir favores a cambio de recompensas y la voz del pueblo, es escuchada en el menor de los casos, siempre bajo cuerda y a cambio claro está, de muchos más favores.

Orquestado por el flamante Imbirl Ekelvon (humano Ari 5 LN), a este lugar sólo acceden aquellos que tienen prisa y dinero suficiente para que sus asuntos sean tratados, de lo contrario la espera se demorará durante meses.

Imbril es el encargado de llevar los casos a la cámara baja, donde se reúnen todas las familias con cierta importancia de la ciudad, y a la cámara alta, en la que sólo se encuentran las cinco principales familias de la ciudad. Es por ese motivo que se le conoce como la Voz del Consejo. Con su gran capacidad y alguna que otra artimaña, ha conseguido mover el Consejo en sus propios intereses sin que muchos puedan percibirlo, pero este asunto de la ausencia de los Kraza está alterando mucho a los miembros y tiene la atención fija de toda la sociedad sobre las diferentes reuniones, haciendo que sus maquinaciones sean muy complicadas de llevar a cabo bajo este marco.

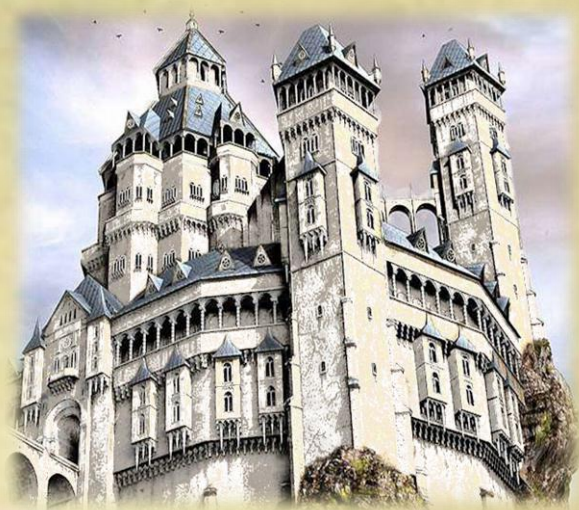


Las puertas del Consejo de Derlun



24.- Rolverof, Castillo de Bruma

Construido como regalo de los ciudadanos a sus gobernantes, este castillo se ha convertido hoy en día en todo un símbolo del esplendor de Derlun.



Castillo de corte señorial más propio de un palacio. Enormes torres custodian grandes cúpulas y murallas. Baluarte del oeste de de Sembia y poderoso refugio en tiempos de conflictos. Lugar de residencia de la primera familia de ciudad, los Ifren.

Coronando la parte superior de la ciudad, en lo alto del peñón, este castillo se ha convertido en una gran fortaleza imposible de tomar gracias a su ventaja geográfica. Sólo los ataques aéreos pueden dañar sus muros, pues estos se encuentran alejados incluso para cualquier fuego de catapultas. El castillo se puede dividir en cuatro partes totalmente diferenciadas: La Torre Resplandeciente, La Torre del Cuervo, Las Cúpulas y La Entrada.

Desde el exterior, en los días en el que el resplandor del Sol alcanza las torres del castillo, da la impresión de que una calma serena inunda esta edificación, pero nada más lejos de lo contrario. Las idas y venidas por parte de las personas que hacen vida en el castillo son constantes. Guardias, embajadores, señores, administradores o heraldos conforman un goteo constante de personas que realizan el ejercicio de su actividad en el interior, junto a la gran cúpula del séquito personal del señor de los ifrenios. Aunque no está considerado como una corte, los cargos existentes en este castillo se encuentran totalmente diferenciados, desde el Guantelete de Hierro (mano derecha del señor de la casa) hasta el Ama de llaves. Una enorme ristra de personajes al servicio de esta casa que destaca una vez más su importancia.

Circulando en el interior o exterior del la fortificación existen al menos unos 100 guardias, entre hombres de la casa Ifren y la propia guardia de Derlun. Repartidos desde los patios interiores hasta las ventanas más altas, estos vigilantes, siempre atentos, mantienen la seguridad del castillo en todo momento.

La Entrada del castillo es un lugar fuertemente vigilado por los mejores hombres de la casa Ifren. El Maestre de servicios Lixpel Ifren (humano Ari 3 LB) es el encargado de recibir a todo aquel que entre y acompañarlo hasta el lugar correspondiente. Lixpel se encarga además de hacer llegar todos los pedidos realizados por el castillo hasta los pajes.

Las Cúpulas están divididas a su vez en tres partes. El gran salón, la sala del trono y el salón de festejos. Mientras que los dos salones son lugares propios de reuniones distendidas en las que se hablan de negocios durante una comida o festividad, la sala del trono es uno de los puntos más importantes de Rolverof. El heraldo de la corte, Karfaif Ifren (humano Ari 4 LN), los consejeros Dulgón y Felder, el maestro de armas Cronvvor Fraguahirviente (enano Gue10 LB, el maestre de donceles Ezleker Granion (humano Plb 6 NB) y el embajador de los ifrenios, Garold Ifren, suelen estar presentes en este lugar para discutir el día a día del palacio y atender a los invitados o aquellos que hayan pedido audiencia.

La Torre del Cuervo es el lugar donde se cobijan todos aquellos que pertenecen a la familia Ifren y tienen un puesto destacado en el castillo. Armeros, campeones, señoras de vestuario y las lealísimas doncellas son los que viven en esta torre conocida por el sonido de los graznidos de cuervo en su parte superior.

La Torre del Resplandor es un lugar reservado únicamente para los miembros de la primera plana de la casa. Sólo los que pertenezcan a la primera línea del linaje, así como aquellos que ellos designen, podrán entrar en esta zona que contiene los aposentos particulares de los miembros más importantes. Es muy común ver además, a los consejeros de Akaelon y a sus mejores amigos, los Breythoy, aunque los Barbarôga también son alojados en este lugar cuando vienen de visita a la ciudad, pero siempre con el mayor secretismo posible, para evitar que las gentes de Sembia piensen que los Ifren están cometiendo alta traición.





El Consejo

“Aprieta pero no ahogues, busca sus puntos débiles y nunca muestres tus bazas. Ten paciencia. Con el tiempo, cuando las vanas discusiones del Consejo lleven al tormento, ellos mismos vendrán en busca de la guerra, será entonces cuando encuentren su perdición.”

Hadrhuna

Todas las ciudades de Sembia están gobernadas por un Consejo formado por las principales familias de la ciudad, pero Derlun es diferente. A pesar de tener el mismo contenido, no posee la misma forma y sus dos cámaras, únicas en esta nación, han facilitado que todo el mundo pueda llegar a formar parte de la política de su ciudad.

Mientras que las cinco primeras familias, títulos otorgados por el propio pueblo en forma de poder, importancia e influencia, dirimen las cuestiones más trascendentales que pueden ocurrir, las castas de menor abolengo e historia son las encargadas de lidiar con los pequeños menesteres del día a día.

Aunque gracias a este sistema gubernamental se ha mejorado mucho la política en los últimos años, hay que ser conscientes que la historia de cada casa pesa, aún hoy en día, mucho en el Consejo.

Mermada por los años y cada vez con mayor número de burócratas que sólo buscan enriquecerse, la cámara alta sigue siendo todavía el símbolo de poder en esta ciudad y aquellos que en ella se sientan, lo esgrimen bajo sus propios dictámenes.

Nunca se ha visto que una casa vaya en contra de sus propios intereses y pocas son las veces que se llega a un pacto unánime, siempre hay alguien que piensa que pierde con respecto a los demás. Por este motivo es fundamental conocer cómo son los linajes que decidirán el futuro de Derlun.

Afianzar su posición, obtener mayor riqueza y ejercer su poder, las familias no han cambiado mucho en siglos de historia, siempre han buscado lo mismo. Sin embargo, valorar por encima de todo el bien común, es algo que pocos pueden hacer en esta ciudad y en este Consejo muchos poseen miras más allá de sus propios intereses. Siempre en conflicto, las familias han sabido reconocer, a pesar de sus diferencias, su aportación e importancia en la historia.

Sólo en los casos más extremos, aquellos que han osado oponerse al Consejo, han sufrido el poder de las restantes casas, poder manejado por aquellos que han sabido utilizarlo, no gastarlo.

Desde el año 1150 CV han entrado en valor muchos factores fuera del patrimonio de las familias para destacar la importancia de las mismas, ya no son sólo enormes extensiones llenas de infinitas posibilidades, se trata del liderazgo que cada linaje puede demostrar ante la sociedad, que al fin de cuentas, es la que de una forma no directa, permite que sus dirigentes prevalezcan.

Saber con quién juntarse, no escuchar lo que dicen y guardarse las espaldas, se han convertido en las principales búsquedas de las casas actuales. Ni si quiera el número de hombres a tu cargo, tal y como antaño se disponía, puede ser la mejor baza a tu favor. Ahora, casas menores, con gran capacidad de liderazgo y un buen ojo en el mercado pueden suponer un serio rival a competir por un puesto en el Consejo. ¿Cómo medir estos valores?

En Derlun, el enemigo siempre acecha y nunca descansa. Maquinaciones, planes maquiavélicos, falsas sonrisas... todo vale con tal de estar por encima de aquellos que se hunden. Muchos han sabido exprimir a los que han pasado una mala época con tal de poseer tratados a los que atenerse de por vida, con tal de deber favores para siempre. Aunque la situación puede resultar caótica desde el exterior, cualquier miembro del Consejo te diría: “Esto es un baile al que en primer lugar, tienes que estar invitado. En segundo lugar debes buscar una buena pareja que te acompañe, pero no que no sea más alta que tú, tampoco mucho más baja y si no sabes bailar, lo mejor es que te dejes llevar por tu pareja y le pidas ayuda siempre y cuando sepas que puedes devolvérsela”. Derlun, después de todo, está en Sembia.



Casa Ifren

Nombre de la casa: Ifren

Gentilicio: Ifrenio

Perfil: Líderes

Señor de la casa: Akaelon Ifren (Ari3/Pld 10)

Miembros de la familia: Galord Ifren (Ari2/Exp9 hermano de Akaelon), Mayla Ifren (Ari 5, hermana de Akaelon). Los jugadores deben ser miembros de esta familia, preferentemente hijos de Akaelon.

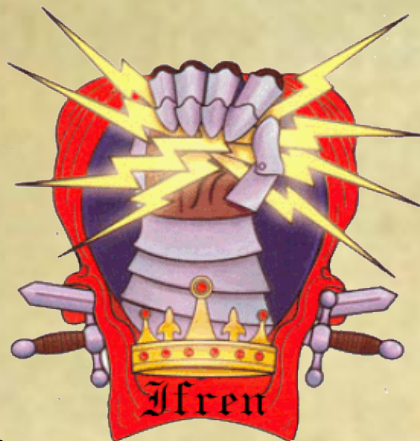
Residencia: Rolverof, Castillo de la Bruma.

Historia: Desde la fundación de la ciudad, la casa Ifren siempre se ha encargado de gobernar la misma, aunque fuese desde la sombra, como sucedió en los primeros años de existencia. Mientras que los Kraza se dedicaban a batallar en las fronteras, los ifrenios se hacían cargo de todos los problemas de Derlun, soportando con el dinero de su propia familia los problemas económicos que originaban tanta guerra, evitando caer en conflictos con otras ciudades o negociando treguas cuando los Kraza eran superados en combate. Es este el motivo por el cual la casa Kraza siempre ha visto a los ifrenios como traidores.

Gracias a la elegancia, liderazgo, saber estar y majestuosidad que han portado los miembros de esta casa, el pueblo de Derlun dio cuenta de ellos para evitar que los Kraza tuvieran el poder y dejarlo así en manos más seguras. Desde ese momento, el pueblo pasó a convertirse en ciudad y ha conseguido prosperar a lo largo de los siglos gracias al buen hacer de esta familia, que ha protegido de la mejor manera posible a los ciudadanos ante las diferentes catástrofes que han surgido en la historia, siendo una de estas catástrofes la que llevó a la casa Ifren a negociar con sus vecinos de Cormyr.

Hasta el Año del Azote (1150 CV), los ifrenios se comportaban con sus vecinos como cualquier sembiano, pero ese mismo año las hordas de orcos se arremolinaron por toda Sembia impidiendo la llegada de alimentos y el comercio exterior con cualquier ciudad. La pobreza era tal, que la única solución, era comerciar con las ciudades cercanas de Cormyr para poder subsistir. Mientras que a cualquier otra persona le hubiese costado su puesto como regente de la ciudad, Zakerion Ifren consiguió lidiar al Consejo y convencer a todos los ciudadanos, y él mismo lideró una caravana hacia el oeste para comerciar con el país vecino.

No fueron los tratados comerciales el mejor beneficio que sacaron los ifrenios en aquel año, sino la gran amistad que surgió entre Zakerion y Molt Barbarôga. Gracias a esta amistad, nunca expiraron sus tratados y la relación entre Derlun y Cormyr ha sido excelente, pero una vez más los ifrenios tuvieron que mostrar la elegancia de su buen hacer, pues cuando el resto de ciudades de Sembia supieron de la existencia de estos tratados quisieron dar la espalda a la casa Ifren y a la ciudad. Para evitar que esto sucediese Zakerion tenía muy claro lo que debía hacerse, así que otorgó el 5% de todos los beneficios al Gran Maestre y el 10% de los beneficios al resto de los miembros del Consejo de la capital.



Con el paso de los años la relación con los cormyrianos se ha ido afianzando de manera que el tránsito comercial entre el país y la ciudad es hoy día, algo normal. Todo esto ha provocado que la ciudad sea próspera y disfrute de unas relaciones envidiables con los Dragones Púrpuras y por ello, los ciudadanos de Derlun decidieron otorgarle un regalo en el Año de las Buenas Costumbres (1210CV) a la familia Ifren, construyeron Rolverof.

Rolverof es la palabra que los sembianos utilizan y que viene a expresar un “*Buen Trato*”, aunque esta palabra es proveniente de los negocios, se utilizó por el comportamiento de todos los miembros de la familia, pero sin embargo a este edificio se le ha conocido siempre como el Castillo de la Bruma, ya que en invierno es muy corriente que los ciudadanos sólo puedan ver la silueta del castillo debido a las frecuentes nieblas.

Patrimonio: Como nunca han entrado en conflicto con nadie, los ifrenios gozan de tratados que les dan una posición casi nobiliaria. Todos estos documentos representan el poder que posee la casa para llamar a los inscritos a realizar los acuerdos extendidos en los mismos. También hay que añadir que el mero hecho de ser el Señor del Consejo de Derlun, le confiere una pequeña fortuna así como el castillo que habitan o los guardias que los protegen.

Aliados: Desde que conociese a Arvilg Breythoy, los destinos de ambas casas han quedado ligados, es por ello que son sus mejores aliados dentro de Derlun, aunque mantiene buenas relaciones con todas las casas de la ciudad.

Gracias al matrimonio de Mayla con Kendrick Selkirk, la familia también goza de un gran aliado en la capital y finalmente, en las fronteras, los ifrenios poseen como aliados a los Barbarôga de Cormyr.

Flaquezas: Los tratados con los cormyrianos son el bien y el pesar de esta familia. Cada vez que existe un conflicto entre ambas naciones se pide a la casa Ifren que corte de raíz todas sus relaciones, pero siempre se han negado. Este hecho hace que posean muchos enemigos políticos repartidos por toda Sembia.

Fama: Los ifrenios poseen fama de buenos negociadores, gente con talante y paciencia infinita. Envidados por su gran porte y admirados por su dedicación, también son conocidos por ser hombres y mujeres de palabra.

Rumores: Ser la primera casa de Derlun significa ser objetivo constante de rumores, por eso, desde que murió Cynia, la mujer de Akaelon, son constantes las habladurías acerca de las amantes de señor de la casa. Por otro lado, actualmente corre el rumor de que la boda entre los miembros Ifren y Breythoy será cancelada incluso antes de su anuncio por no contar con el visto bueno de los Selkirk.



Akaelon Ifren



Casa Vartras

Nombre de la casa: Vartras

Gentilicio: Vartrashiano

Perfil: Guerreros

Señor de la casa: Eilion Vartras (Humano varón Gue 12)

Miembros de la familia: Relbus Vartras (Humano varón Gue 2/Hcr 13) y Svelion Vartras (Humano varón Gue 10)

Residencia: La Fortaleza del Fuegoorojo



Historia: Grandes guerreros y luchadores natos, la casa Vartras siempre se ha caracterizado por ser uno de los mayores regimientos de la nación de Sembia. A lo largo de la historia del país han participado en numerosas contiendas y en más de una ocasión han sido llamados a las armas ante sus vecinos de Cormyr, lo que les ha acarreado una gran enemistad con el país colindante (por ambas partes).

Creilar Vartras fue el primer antepasado y fundador de la casa al conseguir el título de Caballero del Dragón por sus méritos en batalla. Construyó una gran fortaleza a las afueras de la ciudad desde la cual se puede ver la Costa del Dragón, y allí, poco a poco, fue formando al que se considera hoy en día como uno de los mejores ejércitos de Sembia.

Al destacar logros conseguidos por la casa, tenemos en el Año de la Espada Sedienta (900 CV) otra gran victoria en batalla. Gracias a la astucia de Vayla Vartras, los sembianos pudieron vencer en el Valle del Tormento a las tropas de Khondazh. En esta batalla Vayla consiguió además, lo que desde entonces es uno de los símbolos de la casa, la Espada Krulg, que sólo puede portar el señor de la casa hasta la mayoría de edad del primogénito. Desde ese momento, el primer varón de la casa debe ser el nuevo portador y comandante de las fuerzas vartrashianas.

El linaje casi sucumbe a la destrucción durante el Año del León (1340 CV), en la batalla del Río Creciente, en el Valle de la Pluma, entre las fuerzas de Sembia y el Culto del Dragón, en la que los guerreros vartrashianos fueron diezmados por el dracoliche Agladuxzhelverezolth, pero unos pocos, con Eilion Vartras a la cabeza, lograron sobrevivir.

Desde la batalla, todo parecía ir perfecto para la familia Vartras, hasta que Relbus quemó la cara de su hermano menor por accidente con un orbe de ácido, y desde entonces surgió una fuerte enemistad con su padre. El primogénito de la casa prefería los libros de magia a las espadas y las batallas. Poco después del incidente, justo antes de cumplir la mayoría de edad, Relbus abandonó la casa sin que nadie más supiera de su existencia, dejando a Krulg sin dueño.

Cabe destacar que a medida que han ido entablando amistad con la casa Ifren, los vartrashianos han moderado su posición, y aunque fieles a sus tradiciones, se han adaptado a la corriente de la ciudad no creando más conflictos con sus vecinos.



Patrimonio: El mejor patrimonio que posee la casa Vartras son los cientos de guerreros que están a su cargo, junto con la Fortaleza del Fuego-rojo y sus armeros y forjas que también son de sus más preciadas posesiones.

Gracias a la forja de las espadas y armaduras, los vartrashianos han conseguido grandes riquezas, por este motivo ostentan la segunda posición de las cinco casas de la ciudad.

Pueden disponer de 300 hombres perfectamente armados, 200 hombres de apoyo y 50 especialistas y caballeros de alto rango. En caso de levantar levas en los pueblos y villas cercanos, la casa Vartras puede llegar a disponer de mil hombres para la batalla.

Finalmente entre sus más preciadas posesiones se encuentra un artefacto de todos conocidos por su tremendo poder, una espada que inspira a los súbditos vartrashianos y los lleva a la victoria en cada contienda en la que participa. Este objeto no es otro que Krulg, la espada que deben portar los primogénitos y que ahora se encuentra en uno de los salones de la fortaleza a la espera de ser empuñada.

Aliados: La casa Vartras siempre se ha llevado bien con la casa Dralax ya que el intercambio dinero por armas ha sido provechoso para ambos. También se ha caracterizado por mantener una relación cordial con las casas Ifren y Breythoy.

Flaquezas: Desde que Relbus fuese expulsado de su propia casa, Svelion ha intentado alzarse como líder sin llegar a conseguirlo, pues ni si quiera entre sus propias paredes se encuentran muy convencidos de su valía, ya que es especialmente conocido por su falta de carisma y liderazgo en los momentos más duros.

Fama: Los vartrashianos tienen fama ante todo de dar especial importancia a su reputación y a la percepción que los demás poseen sobre ellos, daña la reputación de un miembro de esta casa y habrás ganado un enemigo para toda la vida.

Rumores: Aunque no se dejan ver mucho por Derlun, los rumores acerca de esta casa son constantes en las tabernas más importantes, pues se dice que para más deshonra aún de la familia, Relbus es aprendiz del mismísimo Vangerdagast. También se dice que últimamente la casa tiene un extraño comprador de armas y armaduras, de carácter bastante misterioso.

Además de excelentes guerreros, los vartrashianos son espléndidos forjadores de armas y armaduras. Su destreza con la fragua ha sido siempre una de las mejores virtudes de los miembros de esta casa, especialmente en las manos de Svelion, de quién se dice que algún día será capaz de forjar una espada hermana de la posesión más preciada de la familia, Krulg.



Relbus Vartras



Casa Drálax



Nombre de la casa: Drálax

Gentilicio: Dralio

Perfil: Mercaderes

Señor de la casa: Lutiel Drálax (Humano varón Ari 5/Pme 5)

Miembros de la familia: Tessela Ambrien (mujer de Lutiel), Yeshila Drálax y Marhon Drálax (hijos de Lutiel y Tessela), Elveragan Drálax (Humano varón Ari 3/Exp3) y Dariala Drálax (Humana mujer Ari 3/Pcr5) hermanos de Lutiel.

Residencia: Villa Drálax

Historia: Poco o nada se sabe de la casa Drálax, pues no posee mucha historia y no son muchos los que conocen o pueden decir algo acerca de la misma.

Llegaron a Derlun en el Año de los Veleros Hundidos (1180 CV) en el que perdieron toda una flota de barcos y quedaron en la más absoluta ruina, y desde entonces han levantado poco a poco su imperio.

En el Año del Dolor (1245 CV) la familia adquiere de nuevo una gran flota de barcos empeñando toda su fortuna heredada en generaciones, estableciendo así una gran armada. Gobernada por los mejores marineros de la época, surcó el Mar de las Estrellas Fugaces consiguiendo grandes cantidades de dinero que posteriormente, resultó insignificante en comparación con la venta de toda la flota ya revalorizada. Quanvil Drálax, señor de la casa en ese momento, tenía claro que los navíos mercantes eran algo temporal de lo que debían deshacerse en el momento de mayor valor, puesto que de lo contrario otra vez los piratas y todos los peligros de la mar, harían perder todo el dinero invertido. La mala suerte volvió a caer sobre los Drálax, pues un año después de vender la flota, todos los barcos quedaron hundidos por diferentes desastres, y tal pérdida se achacó a la mala suerte de la familia. Pasaron años sin que ningún mercader o vendedor quisiera hacer negocios con ningún dralio, pues su mala suerte ahuyentaba a cualquier cliente, dejando de nuevo a la casa hundida en la más absoluta de las miserias.

No fue hasta el año 1355 CV en el que Imariel Drálax sacó de la ruina a la familia conociendo a una joven, hija de un príncipe mercader del Lago del Vaho, que más tarde se convirtió en rey de Ankhapur con la ayuda del propio Imariel. Ambos derrotaron a un rey muerto viviente que gobernaba en la ciudad y gracias a los conocimientos de Imariel, transmitidos durante generaciones en su casa, Yánol Famissio abrió la ciudad al comercio ganando una fortuna. Pero Yánol no fue el único que aprendió en esta relación, pues Imariel cambió por completo la política de la casa, añadiendo algunos toques propios de los Famissio para así evitar volver a caer en la quiebra una vez más.

Desde que empezaron sus tratos con sus parientes del Lago del Vaho, la familia Drálax no ha parado de enriquecerse hasta conseguir una de las mayores fortunas de Derlun, si no la mayor. Gracias a su nueva forma de actuar con diplomacia y tratos justos delante de nobles y mercaderes, pero con mercenarios repartiendo sus mercancías, los Drálax han conseguido



prosperar hasta lo más alto una vez más. Ya nadie se acuerda de su mala suerte y todo el mundo les cree muy capaces a la hora de cerrar sus negocios.

Cada vez son más los mercenarios contratados para garantizar que ninguno de sus tratos queda expuesto a peligros, lo que ha hecho que internamente la casa empiece a tambalearse por los problemas que conlleva tratar con este tipo de personas. Para evitar que la cosa empeore, Lutiel ha contratado a un mercenario particular, un troll llamado Arrk procedente del Lago del Vaho que ahora está al mando de muchas de las operaciones de transporte.

Patrimonio: Miles de monedas de oro, tantas como para enterrar a toda la familia, es el principal patrimonio de los Drálax. En estos 27 años, la familia ha conseguido recuperar parte de su fortuna, que de momento no ha invertido en ningún otro bien que no sea sus propias arcas, pero la joya de la corona, la representa la villa perteneciente a la casta, que se encuentra ubicada en mitad de la ciudad de Derlun.

Este palacete rodeado de grandes jardines y lagos artificiales es la residencia oficial de los Drálax, pero no es su única posesión en la ciudad, poseen un antiguo templo, casi en ruinas, en el que almacenan toda la mercancía que sale de la ciudad a los diferentes puntos del país. Finalmente los Drálax tienen contratados a gran cantidad de mercenarios a los que pagan por custodiar sus mercancías, transportarlas o simplemente como guardias personales, algunos de ellos son aventureros reconocidos que desean pasar a mejor vida, mientras que otros son espadas contratadas para cumplir un servicio.

Aliados: Los dralios cuentan con los Famissio del Lago del Vaho como su mejor aliado, en cualquier momento pueden recibir ayuda de los mismos en forma de hombres (más mercenarios) o dinero. Dentro de Derlun poseen buenas relaciones con los ifrenios y vartrashianos. Los primeros les han abierto las puertas de Cormyr para comerciar y los segundos necesitan vender sus armas y armaduras en diferentes mercados, una relación perfecta para los beneficios de los Drálax.

Flaquezas: Algo está pasando en la casa en los últimos meses, los cimientos parecen desmoronarse ante la llegada de tanto mercenario. Los beneficios siguen siendo grandes, pero los combatientes empiezan a ver amplias cantidades de dinero circulando a su alrededor y desean sacar más tajada. Últimamente parecen incontrolables, incluso los recién contratados.

Fama: La Casa Drálax es conocida por su arrogancia, repotencia y por el dicho que siempre repiten: “Te ofrezco lo justo”. También se dice que una fiesta es menos importante si no hay un Drálax.

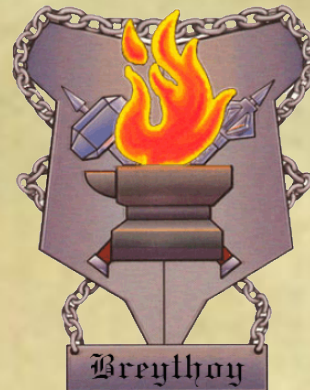
Rumores: La alta sociedad de Derlun centra su ojo crítico en Yeshila, la hija de Lutien, quien posee fama de fiestera y alcohólica pese a su corta edad. El otro gran rumor de la casa concierne a la procedencia de los hijos de Imariel, cada uno con una mujer distinta.



Elveragan, Lutiel y Dariala Drálax



Casa Breythoy



Nombre de la casa: Breythoy

Gentilicio: Brethoriano

Perfil: Líderes espirituales

Señor de la casa: Arvilg Breythoy (Humano varón Clr 11)

Miembros de la familia: Leizar Ardiel (mujer de Arvilg), Keveldor Breythoy (Humano varón Pld 9), Belya Breythoy (Humana mujer Brd 7), Elvan Breythoy (Humano varón Clr 5), Saryk Breythoy (Humana mujer Pld 2) y Yeltar Breythoy (hijo recién nacido).

Residencia: Palacio Protector (Templo de Deneir)

Historia: Los Breythoy siempre han pertenecido a las casas más bajas de la ciudad de Derlun, pero desde que Arvilg está al cargo de la misma se han consolidado en la cuarta posición con mucha fuerza. Los brethorianos son buenas personas, pero están algo lejos de la elegancia y majestuosidad que impone la aristocracia, todavía no se han acostumbrado a ser una de las cinco primeras casas de la ciudad.

Apenas existe constancia histórica de hazañas o sucesos importantes en la casa hasta la llegada de su actual señor, tan sólo un dato parece relevante, pues en el Año del Llanto de las Viudas (1232 CV) Derfod Breythoy se convierte en un campeón de Deneir y desde entonces la vida de esta casa siempre se ha ligado al escribano de Oghma.

Hace ya más de 30 años, el señor de la casa conoció a un joven Akaelon para partir de aventuras juntos y ayudar así a los clérigos de Sune en una peligrosa misión. Se dice que Arvilg salvó la vida en varias ocasiones al ifrenio y por este motivo, lo acompañó posteriormente en otras aventuras en busca del *Metatexto*.

Desde el momento en el que partieron, surgió una amistad entre ambos y desde entonces ifrenios y brethorianos han sido como uña y carne. Akaelon tuvo claro que el espíritu protector y bonachón de Arvilg era lo que necesitaba el Consejo y la ciudad, por eso le ayudó a conseguir su posición actual, pero para sorpresa de todos, Arvilg ha resultado ser todo un erudito en el Consejo, jamás nadie le ha escuchado decir una necedad o mirar para otros intereses que no sea el propio pueblo, por eso se ha ganado el respeto de los consejeros. Siempre atento y en silencio, Arvilg pasa las horas escuchando las protestas de sus compañeros y sólo habla para solucionar algún problema irresoluble o para apoyar a la Casa Ifren. Esta política ha llevado a su familia a consolidarse con gran fuerza en su actual posición, y no son pocos los que creen que no han conseguido ascender aún más debido a que Deneir es una deidad menor.

Actualmente, para alegría de las familias Ifren y Breythoy, se encuentran inmersos en los planes de boda de la preciosa Belya Breythoy con el primogénito de los ifrenios. Este compromiso fue realizado como muestra de amistad entre los dos señores de estas casas desde que sus hijos no eran más que unos niños, y aunque todo el mundo piensa que los prometidos no pueden ni verse, no hay nada más lejos de la realidad. De cara al público la relación entre ambos es totalmente distante, casi ni se tratan, pero ambos están enamorados desde el día en el que se conocieron y en el fondo, desean que llegue el día de su boda.

Nota: En el caso de que el primogénito de los Ifren sea mujer el compromiso será con Keveldor Breythoy.



Patrimonio: Todo el patrimonio de los Breythoy se encuentra en el Palacio Protector. Tanto el edificio como lo que en él existe, son los únicos patrimonios de la casa, pero la cantidad de libros, obras de arte y pictogramas que en él se encuentra posee un valor incalculable. Lejos de comerciar con este patrimonio, los Breythoy utilizan toda esta información para transmitirla al pueblo, e incluso prestan de buena gana muchas de sus obras, libros para leer o cuadros para decorar las casas en fiestas ajenas. Siempre y cuando todo sea devuelto al Palacio Protector un feligrés puede coger aquello que se le antoje y no esté en posesión de otra persona, pero si se desfigura un cuadro, libro o pictograma el castigo será proporcional al valor de la información perdida.

Aliados: Si bien los Breythoy no se llevan mal con nadie, su único aliado de verdad son los ifrenios. También pueden contar con la ayuda de los demás templos de la ciudad excepto de Waukin, que siempre pide un módico precio.

Flaquezas: El hecho de haber ganado su posición con ayuda, es la mayor flaqueza de esta casa. Nadie tiene en cuenta los méritos realizados por los mismos para mantener esta posición. Siempre son vistos como inferiores, incluso entre casas menores. Nadie cuenta con los brethorianos para nada, pero nadie se atreve a molestarles o realizar “ataques” contra ellos, pues aquellos que lo han intentado lo han pagado caro.

Fama: Buenas personas a las que no les importa proteger a cualquiera que esté en peligro, incluso aunque el benefactor se aproveche de ellos. Los Breythoy gozan de reputación de gentiles y bonachones, pero no se te ocurra jugársela, pues nadie recomienda ver a un brethoriano cabreado.

Rumores: Los rumores de esta casa proceden de dos vertientes, la alta sociedad y los fieles seguidores de Deneir. Por los altos círculos sociales se dice que los Breythoy no son más que unos pobres que han caído en gracia al señor Akaelon, manejándolo para así conseguir su posición, pero sin ser suficientemente listos para sacar todo el partido de ello. Otros sin embargo, hablan de un pacto secreto con una entidad diabólica por el que ofrecieron la vida de su hijo Zaly (muerto por una enfermedad) a cambio de conseguir el poder de su casa. Por otro lado, con tanto jaleo de fieles entrando en busca de libros, cuadros u oración se diría que más de uno podría sacar los trapos sucios de la familia, pero ocurre todo lo contrario. Todos los feligreses adoran a los Breythoy, siendo Keveldor y Belya los más populares entre los jóvenes por su gran belleza.



Belya Breythoy



Casa Kraza



Nombre de la casa: Kraza

Gentilicio: Feroces

Perfil: Bárbaros

Señor de la casa: Tultag Kraza (Humano varón Brb 7/BrFre 3)

Miembros de la familia: Imzel Kaylar (Humana mujer Hcr 6, mujer de Tultag), Peltor Kraza (Humano varón Brb 7), Daarzak Kraza (Humana mujer Brb 6), Yorin Kraza (Humano varón Btr 5), Raislor Kraza (Humano varón Brb 9, hermano de Tultag), Kalaria Kraza (Humana mujer Gue 3/Btr 5/Ata 3, hija de Raislor), Pircerion Kraza (Humano varón Brb 7, hijo de Raislor)

Residencia: La Madriguera

Historia: Los Kraza fueron la familia más importante cuando se fundó Derlun, pero a medida que la villa daba paso a la ciudad, les fue imposible mantener su posición en el Consejo. Los Kraza son ante todo bárbaros, no políticos ni aristócratas, negociar para ellos sin un hacha en la mano no tiene sentido y Derlun empezó a necesitar otras habilidades para transformarse en una urbe. Los ciudadanos exigían reformas, deseaban convertirse más en comerciantes que en granjeros, pero los feroces no escuchaban, lo que volvió al pueblo contra ellos, y en el Año del Cuervo Vigía (913 CV) perdieron el poder, que pasó a manos de la casa Ifren.

No encajaron bien la derrota y la casa Kraza inició una batalla para recuperar el poder en el Año de la Brujería Cruel (934 CV). El resultado de la fatídica batalla se saldó con la muerte de la mayor parte de los miembros de la casa y su expulsión al Norte. Por su contribución a la independencia de Sembia, se le perdonó la vida a todo aquel que jurara proteger a la nación de los posibles enemigos que entrasen por el Oeste, y uno a uno, los miembros supervivientes fueron jurando su nuevo cargo y marcharon a un nuevo hogar.

Desde entonces hasta ahora, han protegido a la ciudad de los orcos y trasgos procedentes de los Picos del Trueno, también han luchado en numerosas ocasiones contra Cormyr, pero en menor medida que la casa Vartras. Gracias a su salvajismo en batalla, esta casa ha conseguido evitar la destrucción de Derlun varias veces, pero su pasado pesa demasiado como para aspirar a retomar el poder, motivo por el cual desistieron de toda idea para intentar recuperarlo, permaneciendo así durante siglos.

Con el tiempo, los Kraza han ido cambiando y se han apartado más de la ciudad. Sólo es posible ver a los feroces cuando hay algún Consejo, el resto del tiempo tan sólo poseen una presencia simbólica. Este cambio se ha visto acentuado con la llegada de los aristócratas de la capital a la zona, los cuales han comprado grandes cantidades de terreno para tener así sus fincas privadas y a los Kraza, como protectores.

Todos estos cambios provocaron que la relación con la casa se haya ido deteriorando poco a poco hasta la llegada de Grelbag, padre de Tultag. Con él se han roto casi por completo las relaciones, ahora todo el mundo sabe o cree que los Kraza quieren borrarse del Consejo.

Mientras que unos creen que es una maniobra astuta para presionar a las principales casas, otros discrepan y piensan que las fronteras del norte quedarán totalmente desprotegidas si los feroces abandonan este lugar.



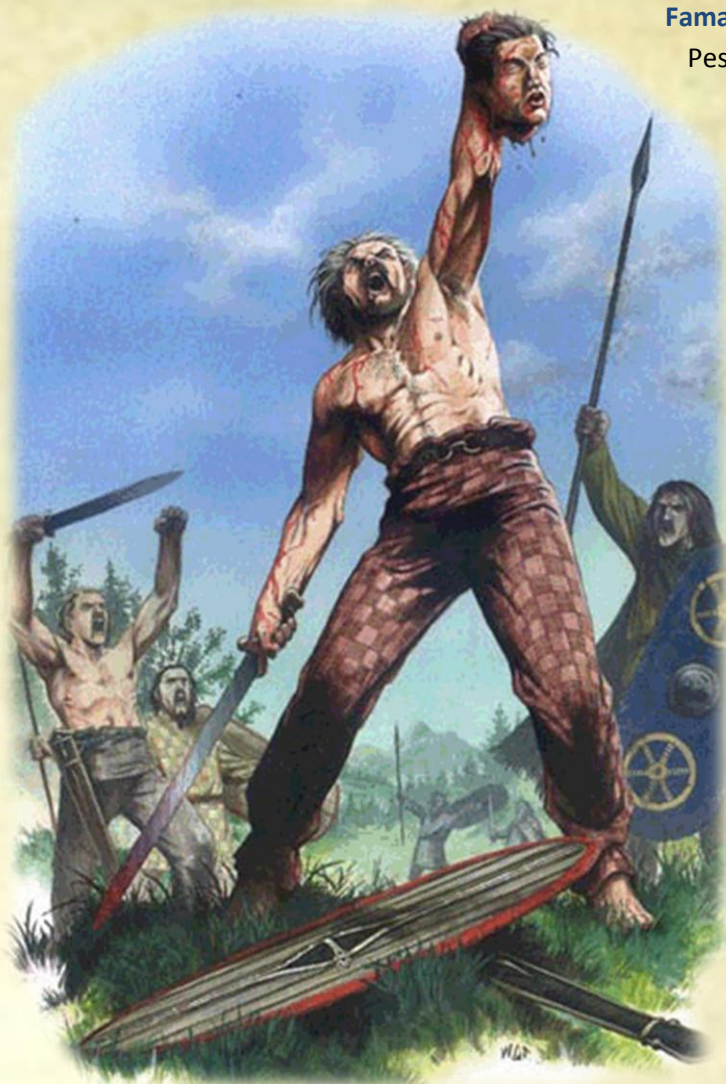
Patrimonio: Los Kraza viven en una fortaleza al Norte de Derlun a la cual llaman La Madriguera. Los terrenos que antaño poseían han sido expropiados o comprados por nobles de Órdulin o Serlun, aunque aún conservan una pequeña parte que consideran su feudo personal.

También cabe resaltar la gran cantidad de reses de caballos que poseen y con los que patrullan todo el perímetro norte.

Aliados: Con la llegada de los aristócratas de las principales ciudades del país, los feroces han adquirido una gran cantidad de nuevos aliados que antes no poseían. Mientras que los ricos y poderosos mercaderes de Sembia se dedican a la “cría” de esclavos, mantenimiento de ejércitos ocultos o a sádicas bacanales para Loviatar, los Kraza vigilan sus fronteras y los mantienen seguros, haciendo la vista gorda ante las salvajadas que realizan los poderosos. Esta relación les ha valido grandes beneficios, sobre todo porque los decadentes mercaderes no conocen el poder de la casa Kraza.

Otra de las recientes relaciones de los feroces, es la mantenida con los umbríos que vienen a merodear por la zona. Aunque de momento es tan sólo un pacto de no agresión, parece que existe un acuerdo estable entre ambos.

Flaquezas: El punto débil de esta casa es la falta de paciencia y su incapacidad para el autocontrol. Es muy fácil provocar a un Kraza para que dé un paso en falso.



Tultag Kraza

Fama: Los Kraza poseen fama tener una larga sombra. Pese a estar aislados, conocen todo lo que se cuece en la ciudad y alrededores de primera mano, pues todos saben que pagan muy a menudo a informadores para conocer con todo detalle los acontecimientos más relevantes. Sin embargo la mayor fama de los Kraza es su salvajismo en batalla, su capacidad de matar.

Rumores: El hecho de que nunca lleven ningún tipo de armadura, tan sólo los tatuajes que poseen por todo su cuerpo, crea muchas habladurías sobre esta casa. Mientras que unos piensan que son poderosas marcas arcanas que les confieren su ferocidad en batalla, otros hablan de la sangre de sus enemigos mezclada con sangre diabólica como tinta para sus tatuajes. Es por eso que se ha creado el falso rumor de un parentesco con los Dragasta.

Lo cierto es que los tatuajes son marcas arcanas que confieren una armadura a su portador en función del poder tatuado.





Personajes

“Mucho cuidado debes tener si viajas a Derlun. Su gente puede parecer sencilla y sin maldad, pero hasta el más inepto sería diestro en crear una sofisticada trampa capaz de atraparte. A unos los conozco por mis tratos comerciales o los favores que me piden, a otros los conozco por su capacidad en la batalla e incluso algunos de ellos, son familiares míos, pero créeme querido amigo, jamás me las vería a solas con ninguno de ellos.”

Miklos Sélkirk

GAROLD IFREN

Varón humano Aristócrata 2/ Explorador 9 VD 11 humanoide Mediano, DG 2d8+6 más 9d8+27; pg 77; Ini +8; Vel 30 pies, CA 20 (toque 14, desprevenido 16); Atq +16/+11 c/c, espada larga (1d8+5 +1d6); AL CB; TS Fort +, Ref + Vol +; Fue 17, Des 18, Con 16, Int 17, Sab 16, Car 16. Estatura 5'8".

AE Enemigo predilecto (orcos) +4, enemigo predilecto (trasgoides) +2, estilo de combate (combate con dos armas). CE beneficios de compañero animal, compañero animal (halcón, Zirnion), empatía salvaje +4, zancada forestal.

Habilidades y dotes: Artesanía (Cartografiar)+8, Averiguar intenciones +8, Avistar+15, Diplomacia +8, Engañar +8, Escondarse +14, Escuchar +15, Hablar un idioma (mediano) +5, Hablar un idioma (túrmico) +5, Montar +14, Moverse sigilosamente +14, Saber (dungeon) +8, Saber (geografía) +8, Reunir información +8, Supervivencia +13, Trato con animales +6.

Aguante, Rastreador veloz, Evasión, Educación, Soltura con espada larga, Soltura con daga, Iniciativa mejorada, Hombre de mundo.

Idiomas: Común, Khondazhano, damarano, gnomo, mediano, túrmico.

Posesiones: Espada larga +2 flamígera, daga +2 defensora, camisote de mallas +2, ballesta ligera, 20 virotes ígneos, anillo de protección +1, capa de resistencia +2.

Compañero animal (Ex): Garold tiene un halcón llamado Zirnion como compañero animal (Ver Manual de Monstruos, páginas) Su truco adicional es

Beneficios del compañero animal: Garold y Zirnion comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Compartir conjuros (Ex): Garold puede hacer que cualquier conjuro que se lance sobre sí mismo afecte también a su compañero animal si este está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tu" sobre su halcón.

Vínculo (Ex): Garold puede controlar a Zirnion como acción gratuita. Además, gana un bonificador de circunstancia de +4 a todas las pruebas de empatía salvaje y trato con animales realizadas con relación a su halcón.



Enemigo predilecto (Ex): Garold gana un bonificador de +2 a las pruebas de Averiguar Intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utiliza estas habilidades contra trasgoides. También obtiene el mismo bonificador en las tiradas de daño con armas.

Contra orcos, obtiene un bonificador de +4 en las pruebas de esas mismas habilidades y las tiradas de daño con armas.

Rastreador veloz (Ex): Garold puede moverse a velocidad normal mientras esté siguiendo rastros sin sufrir un penalizador de -5 habitual, -10 cuando se mueve al doble de su velocidad mientras rastrea.

Zancada forestal (Ex): Garold puede atravesar diversos terrenos naturales (arbustos espinosos, brezos, lugares cubiertos por maleza) a velocidad normal y sin sufrir daños o verse perjudicado de otro modo. Sin embargo, los terrenos citados que estén encantados o hayan sido manipulados mágicamente seguirán obstaculizándolo.

Evasión (Ex): Garold puede evitar incluso ataques mágicos o insólitos gracias a su gran agilidad. No sufre daño alguno cuando pasa un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño. Esta aptitud sólo puede utilizarse cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura.

Conjuros de explorador preparados (nivel de lanzador 9):

Nivel 1: Soportar los elementos

Nivel 2: Resistencia de oso

Nadie diría que Garold, por su aspecto, es un Ifren, pero sus palabras y forma de ser dejan entre ver que hace honor a sus antepasados.

Mientras que Akaelon recibía todo el protagonismo por ser el primogénito, Garold se enfrascaba en sus viajes a tierras lejanas y sus combates contra los enemigos de su tierra, pero es lo que siempre ha deseado.

Gracias a sus dotes como explorador ha conseguido crear una completa cartografía de rutas comerciales con vecinos colindantes, siendo lo suficientemente seguras como para viajar con la mínima vigilancia y el máximo éxito, reportado así muchos beneficios a su casa.

Es un hombre de mundo, sabe cómo manejar a mercaderes ambiciosos y comerciantes con altas expectativas monetarias, por eso es respetado y querido por todo el mundo, sobre todo por los sobrinos por parte de su hermano. Con ellos posee un trato bastante especial.

Aunque Garold nunca estuvo muy de acuerdo en realizar pactos con los vecinos de Cormyr, ha apoyado a su hermano en esta alianza al igual que en la política de la casa con respecto a las principales familias de la ciudad, bien por no crear conflictos internos o bien porque se encontraba lejos como para poder opinar al respecto.

Nunca se le ha conocido o se le ha visto en compañía de mujer alguna, siempre ha permanecido discreto en este aspecto y por lo que parece, no tiene intención de casarse o formar una familia y si se le pregunta, siempre dirá que está casado con su trabajo. Aunque esta afirmación posee parte de verdad, pues realmente oculta la pertenencia de este personaje a la organización conocida como los que Tocan el Arpa (Arpistas). Garold ha dedicado su vida en muchas ocasiones a grupos y aventureros que promueven buenas causas.

Últimamente sus viajes han sido menos largos y no tan lejanos, pues parece que ha descubierto mucha información sobre su propio país y se dedica a investigar la veracidad de la misma.

Junto con un grupo de Arpistas, Garold se encuentra en el norte de Sembia buscando información sobre actividad umbría en la zona, pues según su información existen movimientos de los netherinos en la zona, lo cual es cuanto menos sospechoso. Todavía no ha encontrado ninguna pista relevante, tan sólo muchas más voces que advierten acerca de este suceso, pero parece que ha tomado la decisión de averiguar a toda costa lo que realmente sucede, ocasionando que se encuentre ausente en sus labores como embajador de su casa. Ahora que no está presente, le gustaría que alguno de sus sobrinos tomase su puesto y empezase a viajar por las rutas que él mismo ha establecido y así perpetuar los diferentes acuerdos comerciales a los que ha llegado en todo el país.

Con su actividad familiar disminuida, encuentros con otros embajadores pospuestos y el secretismo que se trae entre manos, Akaelon Ifren empieza a sospechar que algo ocurre, pero las evasivas de Garold tan sólo están consiguiendo un distanciamiento entre ambos. Aunque Garold parece no encontrar pistas sobre este asunto, no desiste, sigue con su grupo de compañeros Arpistas en busca de cualquier rastro que hayan podido dejar los umbríos y sus intenciones en esta tierra, pero empieza a inquietar mucho al señor de la casa Ifren.



MAYLA IFREN

Mujer humana Aristócrata 5 VD 5 humanoide Mediana, DG 5d8+ 5; pg 25; Ini +2; Vel 30 pies, CA 12 (toque 12, desprevenido 10); Atq daga +4 c/c (1d4+1); AL NB; TS Fort +2, Ref +3 Vol +6; Fue 10, Des 14, Con 12, Int 19, Sab 14, Car 18. Estatura 5'3".

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +12, Avistar+10, Diplomacia +17, Engañar +12, Escuchar +10, Intimidar +12, Hablar un idioma (khessentano) +6, Hablar un idioma (túrmico) +6, , Hablar un idioma (Rashemí) +6 , Reunir información +12.

Elocuencia, Trasfondo Mercantil, Soltura con una habilidad (Diplomacia).

Idiomas: Común, Khondazhano, damarano, sheiriano, khessentano , túrmico y rashemí.

Poseiones: Capa lunar +1, Máscara de Engaño, Báculo de los secretos (guarda una daga envenenada).

Cuando Kéndrick Sélkirk perdió a su mujer tuvo claro desde el primer momento que Mayla sería su sucesora, pues desde el día en que la vio, se encaprichó de ella. Mayla vio como Akaelon miraba con impotencia y rabia a Kéndrick al pedirle la mano de lo que para él seguro que era un capricho pasajero, pero sabía que su hermano no podía hacer nada.

Por aquel entonces, Mayla estaba enamorada de Tilerion, un joven caballero de buena familia, pero no tan poderoso. Comprendió cual sería su futuro y lo mejor para su familia, por eso decidió marchar junto al Gran Maestre y convertirse en su esposa.

Si bien Akaelon jamás se perdonó ver partir a su hermana, le dio algunos de los mejores regalos que nadie jamás podría esperar, le regaló una capa lunar y una máscara del engaño, capaz de cambiar el aspecto de cualquiera que se la ponga. También mandó a Irien, una bruja de Rashemen que vivía con la familia, como su dama de confianza personal.

Gracias a todos estos presentes, Mayla ha conseguido vivir una vida alternativa en Órdulin, que le ha permitido ser la mujer del Gran Maestre por el día y vivir con sus amados por la noche. Con engaños y subterfugios ha conseguido eludir a todo guardia y espía que se le ha interpuesto en el camino, obteniendo un éxito total gracias a la colaboración de Irien. Mientras que la bruja puede cambiar mágicamente su aspecto, Mayla utiliza su máscara, de forma que siempre superan a los guardias.



Todas estas tretas le han servido para desarrollar una capacidad fuera de lo normal en la vida social de la capital. Conoce todos los movimientos del Consejo y de su marido, posee unas dotes excepcionales para la negociación y persuasión, y sabe cuáles son los planes de sus enemigos más cercanos o de su verdadera familia. Sin duda alguna, Kéndrick hubiese caído hace tiempo a manos de su sobrina Mirabeta o su propio hijo, Miklos Sélkirk, de no haber sido por Mayla y su capacidad para desenvolverse en Órdulin.

Aunque viaja frecuentemente a Derlun, siempre envía mensajes a los miembros de su casa con las nuevas de la capital, bien de forma mágica o bien mediante legados de confianza o aves mensajeras. Los escritos son cortos y cifrados, de forma que sólo Akaelon o Garold pueden averiguar lo que realmente pone en los mismos.

Mientras que maneja la información de Órdulin de forma casi maquiavélica, no sabe nada de Derlun y sus habitantes, tan sólo conoce las nuevas en sus reuniones familiares o en las grandes cenas que celebran con la familia Breythoy, con los que también guarda una excelente relación, especialmente con el mayor de los hijos, Kélvedor.



CONSEJERO FELDER

Varón humano Monje 10 VD 10 humanoide Mediano, DG 10d8+10 ; pg 50; Ini +2; Vel 30 pies, CA 19 (toque 19, desprevenido 17); Atq puño +9/+4 c/c (1d10+2); AL LB; TS Fort +9, Ref +9, Vol +12; Fue 14, Des 14, Con 12, Int 16, Sab 20, Car 12. Estatura 6'.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +10, Avistar+15, Concentración + 11, Diplomacia +14, Equilibrio +7, Escapismo +7, Escondarse +7, Escuchar +15, Moverse Sigilosamente +12, Nadar +7, Piruetas +7, Saber (Religión) +12, Saltar +7.

Puñetazo aturdidor, Desviar flechas, Desarme mejorado, Mente abierta, Ataque Poderoso, Romper arma, Romper arma mejorado, Ataques aturdidores rápidos.

Idiomas: Común, Khondazhano, damarano y túrmico.

Poseiones: No posee ningún objeto de valor.

Impacto ki (Sb): El impacto sin arma de Felder puede infligir daño a una criatura con reducción de daño como si fuera realizado por un arma mágica.

Ráfaga de golpes (Ex): Felder puede utilizar una acción de asalto completo para realizar un ataque adicional por asalto con un impacto sin arma o un arma de monje especial con su bonificador de ataque base más alto, pero tanto este ataque como cualquier otro de ese mismo asalto sufrirán un penalizador -1. Este penalizador se aplica durante un asalto, por lo que también afecta a los ataques de oportunidad antes de su siguiente acción.

Evasión mejorada(Ex): Felder no sufre daño alguno cuando pasa una TS de Reflejos y sufre la mitad de daño cuando no consigue superarlas.

Mente en calma (Ex): La capacidad de concentración de Felder es muy superior a la del resto, oponiéndose con mayor resistencia a los ataques enajenadores, ganando así un bonificador +2 a las TS contra conjuros y efectos de la escuela encantamiento.

Caída ralentizada (Ex): Cuando tenga una pared a su alcance, Felder puede utilizarla para ralentizar su descenso mientras cae, como si la caída tuviese 50' menos que en realidad.

Pureza corporal (Ex): Felder es inmune a todas las enfermedades excepto aquellas de naturaleza mágica, como la licantropía o la putridez de la momia.

Plenitud corporal (Sb): Felder es capaz de curar sus propias heridas. Esta aptitud le permite recuperar 20 puntos de golpe al día, pudiendo repartir el efecto curativo entre varios usos.

Felder era un niño cuando perdió a sus padres a manos de orcos en un ataque en las cercanías de la ciudad y del que unos monjes consiguieron salvarle la vida. Al perder a su familia, Felder acompañó a sus salvadores hasta un monasterio conocido como El Alma Solar oculto cerca del Gran Pantano.

Junto a los monjes, aprendió un estilo de vida basado en la fe de Lazhänder, en el culto a la mente y el entrenamiento del cuerpo.

Permaneció en el monasterio hasta que el mismo fue destruido a manos de un dragón negro, que junto a un ejército de gnolls arrasó la orden monástica, pero una vez más, Felder consiguió sobrevivir y partió hacia Derlun de vuelta a su hogar. Al llegar a la ciudad, pidió audiencia en el Consejo para explicar lo ocurrido e informar sobre los últimos movimientos realizados por este ejército, pero el Gran Pantano es tierra de nadie y pese a que sus palabras fueron escuchadas y alabadas con admiración, el Consejo las desestimó por no representar una amenaza directa a sus tierras.

El discurso ofrecido por Felder, llamó la atención de Akaelon y Arvilg, que tuvieron una reunión secreta con el mismo y en la cual comprobaron una vez más, lo poderosas que pueden llegar a ser las palabras de Felder.

Aconsejados por el monje, ambas casas formaron un ejército que partió hacia el Gran Pantano y luchó contra Zaarmolath en lo que se conoce como la Batalla del Dragón Ingenuo, pues gracias a los consejos de Felder consiguieron ridiculizar al dragón que salió huyendo mientras su ejército era derrotado con mucha facilidad. Desde ese día, Akaelon lo nombró consejero oficial de la familia Ifren, pasando a ser su mano derecha en el Consejo y el educador de sus hijos.

Felder no es muy bien visto por nadie de las demás casas, pues su silencio sólo perturbado por sus astutos comentarios, han herido la sensibilidad de más de uno en alguna ocasión.

Akaelon posee un gran respeto hacia este hombre, puesto que siempre ha sabido ayudarlo y darle el mejor asesoramiento posible en las peores situaciones, aunque algunas veces cueste descifrar qué es lo que realmente dice.

Los jugadores pueden buscar a este personaje siempre que lo deseen para pedirle ayuda acerca de lo que sucede. Lo encontrarán junto al señor de la casa Ifren o en su defecto en el monasterio que construyó en la ciudad, y en el que enseña el camino que él mismo aprendió hace muchos años.





CONSEJERO DULGON

Varón humano Aristócrata 3 VD 3 humanoide Mediano, DG 3d8+3 ; pg 15; Ini +1; Vel 30 pies, CA 12 (toque 12, desprevenido 10); Atq Espada corta +3 (1d6+1); AL LM; TS Fort +2, Ref +3, Vol +5; Fue 13, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 14, Car 9. Estatura 5' 2".

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar+8, , Diplomacia +6, Engañar +13 , Escuchar +5, Falsificar +8, Reunir información +6. Callejear, Chalaneo, Soltura con una habilidad (Engañar).

Idiomas: Común, Khondazhano y khessentano.

Poseiones: Espada corta de gran calidad, bolsa de zarigüeya. En el interior de la bolsa posee las siguientes pociones: Pasar sin dejar rastro (2), Astucia de zorro (1), Invisibilidad (1) y Alineamiento indetectable (1).

Dulgon pertenece a una de las familias con mayor poder económico en Sembia y que se encuentra ubicada en Serlun, pero nadie de su propia sangre desea verle, por eso fue enviado junto a Akaelon.

Para conseguir mantener una de las rutas comerciales entre Derlun y Serlun después de los tratos con los cormyrianos, Akaelon no tuvo más remedio que aceptar entre otras condiciones, el nombramiento de Dulgon como consejero. Enviado por su familia aquí para deshacerse de él e ignorado por todos miembros del Consejo que no pertenecen a la casa Ifren, Dulgon ha sabido utilizar su lugar para empezar a ganar otro tipo de atención. Desde que fue públicamente rechazado por Dariala Drálox, dejándole en evidencia delante la alta sociedad de Derlun, Dulgon sólo ha vivido para vengarse de aquellos que le han humillado: su familia y los nobles de la ciudad.

Posee informadores en todas partes, y sabe recompensar bien aquellos que puedan ayudarle, utiliza su posición en el Consejo para acceder a información privilegiada que vende al mejor postor y falsifica todo tipo de documentos para cambiar los tratados comerciales y conseguir sacar tajada en la mayoría de ellos.

Sabe que pese a que nadie puede verle, si abandona su posición el tratado comercial se romperá y es por ello que presiona hasta cierto punto y en muchas ocasiones a los ifrenios, para que le otorguen todo aquello que desea.

Se mueve por su propia codicia y no posee tratos con nadie más, aunque últimamente ha realizado ciertas acciones conjuntas con los Cuchillos de Fuego que le han reportado grandes beneficios. Sus principales objetivos son los negocios de los Drálox, pero con la llegada de grupos de mercenarios a la casa, resulta más costoso realizar operaciones contra sus mercancías.

Ningún ifrenio habla a la ligera delante de él y todos los miembros de la casa intentan evitarle siempre que pueden, pues saben que deben tener mucho cuidado con lo que dicen o de lo contrario deberán recompensarle para mantener el tratado comercial que le trajo hasta aquí.



SVELION VARTRAS

Varón humano Guerrero 10 VD 10 humanoide Mediano, DG 10d10+40 ; pg 100; Ini +2; Vel 20 pies, CA 24 (toque 19, desprevenido 17); Atq Espada larga +17/+12 c/c, (1d8+1d6+8) Jabalina (a distancia) +15/+10 1d6+5; AL NB; TS Fort +12, Ref +6, Vol +6; Fue 20, Des 14, Con 18, Int 13, Sab 15, Car 11. Estatura 5'8".

Habilidades y dotes: Artesanía +12 (Herrería), Intimidar +10, Montar +10, , Nadar +10, , Tregar +10. Ataque Poderoso, Aguante, Duro de pelar, Hendedura, Romper arma mejorado, Combatir desde la montura, Soltura con Espada larga, Especialización (Espada larga), Reflejos de Combate, Luchar a ciegas, Critico Potenciado.

Idiomas: Común, Khondazhano.

Poseiones: Espada larga +1 explosiva ígnea, armadura completa +1, escudo grande de acero +1, anillo de protección +1, capa de resistencia +1, amuleto de constitución +2, poción de curar heridas moderadas.

Si hay una palabra que caracteriza la vida de Svelion, sin duda alguna sería infortunio. De niño siempre animaba a su hermano en secreto a realizar su sueño de aprender a dominar el Arte, pero nunca imaginó el fatal destino con el que acabaría. Cuando tenía él 10 años, su hermano Relbus conjuró un hechizo que por accidente impactó en su rostro y le dejó prácticamente tuerto de un ojo. No obstante la magia consiguió salvarle de forma parcial la vista, aunque las cicatrices en su rostro quedarían de por vida. Debido a esta herida, muchos lo conocen con el sobrenombre de El Marcado.

Acomplejado por su físico, Svelion pasó muchos años dedicándose única y exclusivamente a entrenar sus aptitudes en combate o mejorar su habilidad como forjador de armas y armaduras. Cuando Relbus abandonó su casa desheredado por su padre, Svelion tomó la posición de su hermano, intentando en vano sustituirle debido a su falta de carisma, ya que para muchos era una persona recluida que se había vuelto loca por los conjuros de su hermano, y aunque nunca le guardo rencor por el accidente , si lo hizo haberse marchado y abandonar sus responsabilidades para con su casa y su gente, sobre todo por abandonar a Krulg.

Desde que partió Relbus, el objetivo principal de Svelion ha sido conseguir la espada de la familia para mejorar sus habilidades como líder.



Han pasado los años y Svelion no ha conseguido ni la espada de su familia, ni el liderazgo entre su gente, sin embargo El Marcado se ha ganado la fama entre los que pertenecen a su casa como forjador de armas y armaduras por su excelente trabajo.

A pesar de sus sonados fracasos como líder, todo el mundo sabe que tarde o temprano será el sucesor de Elion Vartras al frente de su casa y que por lo tanto acabará haciéndose con su deseado objetivo, pero sus expectativas ahora que se encuentra cerca de él, han cambiado. Dekhanas a tras, partió junto con un pelotón de soldados a guardar las fronteras y cumplir sus cometidos como heredero de su casa, pero sólo regresó él. Ninguna palabra salió de su boca acerca del suceso, nadie sabe qué es lo que ha pasado y el silencio no ha hecho otra cosa que incrementar la visión de hechizado sobre este personaje.

Ha dejado por completo sus actividades ordinarias y se ha enfrascado en la búsqueda de información, recorriendo ciudades y extraños lugares para hallar cualquier pista. Si se le pregunta acerca del tema siempre contesta la misma frase: "No deseo hablar hasta que comprenda lo que pasó y me cerciore de que los hechos sucedidos, fueron cometidos por las personas que creo".



KALER VARTRAS

Varón humano Gue4/Pcr 2/Afm 3 VD 9 humanoide Mediano, DG 4d10+8 más 2d6+4 mas 3d8+6 ; pg 63; Ini +7; Vel 30' pies, CA 18 (toque 13, desprevenido 15); Atq Espada larga +1 +15/+10 c/c, (1d8+12) o +12/+7 a distancia (1d8+3x3, arco largo compuesto de gran calidad); AE ataque pavoroso 1/día, ataque furtivo +1d6, golpe súbito +1d6, CE encontrar trampas, evasión, paso fantasmal 1/día; AL LM; TS Fort +10, Ref +9, Vol +6; Fue 22, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8. Estatura 6'1".

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +11, Avistar +10, Buscar +9, Concentración +6, Equilibrio +5, Esconderse +10, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +12, Tregar +10.

Ataque elástico, Ataque poderoso, Especialización con un arma (Espada larga), Esquiva, Iniciativa Mejorada, Movilidad, Soltura con un arma (Espada larga) Voluntad de hierro

Idiomas: Común, Khondazhano.

Posesiones: Espada larga +1, coraza de mithril +1, guantelete de fuerza de ogro +2, arco largo compuesto de gran calidad, 2 pociones de invisibilidad.

Ataque furtivo (Ex): Kaler inflige 1d6 puntos de daño adicional cuando flanquea con un oponente o siempre que su objetivo no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos. Las criaturas con ocultación, las que no tengan anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de los impactos críticos no son vulnerables a éste.

Ataque pavoroso (Sb): Una vez al día, Kaler puede designar un golpe súbito cuerpo a cuerpo como ataque pavoroso. Debe utilizar su dote de Ataque poderoso y aceptar un penalizador de -1 a su tirada de ataque. Si inflige daño al objetivo, éste deberá realizar una TS de Voluntad con CD 12. Si la víctima lo supera quedará estremecida durante tres asaltos, si lo falla, muere de miedo de manera instantánea. Las criaturas inmunes a los efectos enajenadores, al miedo, o con 10 DG o más no son vulnerables al ataque pavoroso de Kaler.

Encontrar trampas (Ex): Kaler puede encontrar, desarmar o desactivar trampas mediante una prueba de Inutilizar mecanismo. Si su resultado 10 o más la CD de la trampa, descubre cómo desactivarla sin tener que dispararla o desarmarla.



Evasión (Ex): de verse sometido a un ataque que normalmente admite TS de Reflejos para recibir la mitad de daño, pasará la prueba con éxito.

Golpe súbito (Ex): Kaler inflige 1d6 puntos de daño adicional en cualquier ataque contra un objetivo que por cualquier razón no tenga su bonificador de Destreza a la CA. Este daño adicional se apila con el ataque furtivo.

Paso fantasmal (Sb): Kaler puede volverse invisible durante 1 asalto una vez al día. Ésta es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad .



Desde la marcha de Relbus y con la situación actual de Svelion, Kaler se ha convertido para Elion Vartras en el hijo que nunca tuvo, representando cómo le gustaría que fuesen ser sus verdaderos hijos. Kaler era un pequeño vagabundo cuando Elion lo encontró deambulando en busca de comida para su madre enferma por las calles de Derlun. En cuanto que vio al pequeño muchacho, el señor de la casa Vartras no dudó en el parecido existente entre el niño y su fallecido hermano Slaris. Poco después averiguó que se trataba del fruto de la relación entre su hermano y una joven plebeya. La madre de Kaler pensó que nadie le creería y menos todavía con la muerte del padre del muchacho, por lo que crió en secreto a su hijo.

En cuanto que Elion averiguó toda la historia sucedida, se lo llevó con él a la Fortaleza del Fuego Rojo, pero nunca hizo público el hecho, ya que muchos pondrían considerar al muchacho como un simple bastardo. Durante años, Kaler permaneció en la sombra, manteniendo contacto tan sólo con Elion y algunos criados, pero poco a poco el señor de los vartrashianos ha encontrado utilidad a su sobrino. Las habilidades de Kaler resultaron perfectas para misiones de infiltración, subterfugio o simplemente misiones en las que no tuviese que quedar ningún testigo.

Con el paso del tiempo fue presentado en público y se fue ganando la confianza de su señor, hasta tal punto, que ahora es el acompañante de Svelion en las reuniones del Consejo y no para la protección del mismo, sino para que informe directamente a su señor, pues ya no se fía ni de su propio hijo. Poco a poco ha ganado mayor libertad para realizar sus acciones, pero siempre valiendo directamente a Elion. Ha creado un grupo de guerreros a su causa conocido como Las Sombras, a los que utiliza en sus misiones.

Kaler nunca ha tenido tratos con los miembros de otras casas, ni si quiera ha intercambiado palabras con ellos, pues piensa que le debe lealtad única y exclusivamente a su señor, a nadie más, incluido Svelion. Es por este motivo por el que todos los pertenecientes a las restantes casas encuentran inquietante la presencia de este extraño personaje. Nunca habla, se dedica a escuchar atentamente todos y cada uno de los comentarios que se realizan en el Consejo, y al finalizar el mismo, se marcha sin más en busca de su señor.

Gracias a su capacidad para esconderse en las sombras o hacerse invisible, consigue averiguar mucha información, interesándole especialmente aquella que está relacionada con los Kraza. Hasta donde ha conseguido conocer, la amenaza de abandono del Consejo y por lo tanto del reconocimiento soberano de Derlun, es cierta, pero desconoce los motivos exactos del porqué la quinta casa de la ciudad ha tomado esa decisión. También sigue los pasos de Svelion por orden expresa de su padre y aunque prefería dedicarse a otros asuntos, ha conseguido averiguar que existe una relación entre los Kraza y el suceso acontecido por Svelion y sus soldados, lo que ha suscitado aún más su interés personal.

Todos los movimientos de su hijo, así como todos aquellos realizados por los feroces, son reportados con efecto inmediato y personalmente a Elion. Kaler piensa que los Kraza desean una batalla contra Derlun, pero sabe que no poseen fuerzas suficientes. El propio Svelion opina lo mismo que él y se está encargando de hallar todas las respuestas.

ANEXO: LAS SOMBRAS

Este grupo de hombres y mujeres formado por Kaler, no es una organización o cualquier tipo de entidad que se le parezca, simplemente se trata de un grupo de personas que Kaler utiliza a su antojo para realizar las misiones que Elion le encomienda. Todos los miembros de este grupo han sido entrenados personalmente por Kaler para que combatan un estilo de lucha que le favorezca y otorgue ventajas de combate, siendo este el verdadero cometido de los mismos. Son especialistas en el flanqueo, la presa o la búsqueda de puntos débiles en armaduras.

Escudriñando entre los barrios bajos de las diferentes ciudades de Sembia, Kaler recluta a vagabundos o aventureros inexpertos a cambio de armas y armaduras vartrashianas. Nadie suele negarse. Tras enseñarles a combatir junto a él, los utiliza en las diferentes misiones que se le asignan, pero nunca lleva aquellos cuya misión tenga como objetivo la misma ciudad en la que fueron reclutados. La mayoría de ellos no consiguen sobrevivir a los combates libran, pues no poseen la suficiente experiencia, pero son eficientes a la hora de otorgarle ventaja. Aquellos que sobreviven, son asesinados por el mismísimo Kaler.



ILIANA VARTRAS

Mujer humana Guerrero 8/Cavilier 2 VD 10 humanoide Mediana, DG 10d10+10; pg 65; Ini +2; Vel 20' pies (25' sobre una montura), CA 24 (toque 12, desprevenido 22); Atq Lanza +1 +16/+11 c/c, (1d8+6/19-20/x3) o +16/+11 espada larga +1 (1d8+6); CE bonificador a un arma a caballo (espada), bonificador a un arma a caballo (lanza), bonificador de monta +2, carga mortal 1/día, saber cortesano; AL LN; TS Fort +10, Ref +4, Vol +6; Fue 19, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 16. Estatura 5'3".

Habilidades y dotes: Diplomacia +6, Intimidar +10, Montar +15, Saber (nobleza y realeza) +6, Trato con animales +4.

Ataque al galope, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Crítico mejorado (lanza), Especialización en arma (espada larga), Especialización en arma (lanza), Romper arma mejorado, Soltura con un arma (espada larga), Soltura con un arma (lanza)

Idiomas: Común, Khondazhano.

Posesiones: lanza +1, espada larga +1, armadura completa +1, barda (armadura completa) +1, guanteletes de fuerza de ogro +2, caballo de guerra pesado.

Bonificador a un arma a caballo (espada) (Ex): Iliana tiene un bonificador +1 de competencia en sus ataques con la espada mientras va montada.

Bonificador a un arma a caballo (lanza)(Ex): Iliana tiene un bonificador +1 de competencia en sus ataques con la lanza mientras va montada.

Bonificador de monta (Ex): como cavilier posee un bonificador +2 de competencia a sus pruebas de Montar, incluido en las estadísticas anteriores.

Carga mortal (Ex): estando montada y utilizando la acción de carga, Ilinana puede declarar una carga mortal que inflige triple de daño con un arma cuerpo a cuerpo (o cuádruple con la lanza).

Saber cortesano (Ex): Ilinana suma +2 a sus pruebas de Saber (nobleza y realeza) como bonificador de competencia, incluido en las estadísticas anteriores.

Para muchos Iliniana es una suma de contradicciones en sí misma, mientras que otros sólo conocen una parte de ella, que bien puede ser guerrera o doncella.

Algunos creen que Iliniana es una poderosa guerrera Vartras que tiene atemorizados a sus subordinados, mientras que otros sólo conocen a una de las damas más bellas de Derlun que se codea con la alta sociedad en las grandes fiestas.



Todos dirían la verdad, pues sólo unos pocos conocen la doble vida que lleva esta mujer y que gracias a la misma ha conseguido posicionarse en las primeras líneas de la familia, pese a no ser más que un bajo linaje dentro de la misma.

Hija de un primo de Elion, Iliana siempre ha pertenecido a la parte baja de la familia Vartras hasta que un buen día, descubrió a *Dalgus*, el escudo pavés perteneciente a su casta.

Pese a que lo encontró en un estado deplorable, la habilidad de Svelion para reconstruir armas y armaduras permitió salvar algunas partes del escudo original y reconstruirlas en *Saicath*. Aunque la reliquia pertenecía originalmente a la plana mayor del linaje, Svelion decidió devolver el escudo a la persona que lo encontró. Nadie sabe qué es lo que impulsó al heredero actual de la casa a tomar esa decisión, pero desde entonces la carrera meteórica de Ilinana ha sido imparable.

Gracias a sus dotes en batalla ha conseguido convertirse en la capitana de todo un pelotón de aguerridos guerreros, mientras que su perspicacia para codearse con la alta sociedad en las fiestas en las que ha sido invitada, le ha permitido elevar su estatus social, ganándose amistades con todas las principales casas de la ciudad, exceptuando a los Kraza. Pero la ambición de Ilinana no acaba aquí. Al ver que Svelion no solo no es capaz de portar a Krulg con el suficiente carisma, sino que además vaga como alma en pena desde que perdió a un pelotón de caballeros, se ha propuesto tomar la espada y dirigir ella misma a los miembros de su casa.

Desde que se ha marcado como meta este objetivo, su personalidad se ha vuelto totalmente distinta, volviéndose mucho más agresiva durante el día y una manipuladora doncella por las noches.

En el poco tiempo libre que le queda, se ha dedicado a estudiar su cuna, averiguando exactamente cuál sería el orden de sucesión en la familia. Tras ojear varios libros sobre su linaje descubrió la historia de Vayla Vartras, lo que fortaleció aún más su decisión, pero pagando un alto precio por ello. Tras averiguar que ocupaba la decimo sexta posición, utilizó todo tipo de artimañas, amenazas, engaños y favores para ascender, consiguiendo mediante renunciaciones, enfermedades o enviando a peligrosas misiones a otros miembros, que los de su propia familia le dejen paso hasta las primeras pociones. Actualmente ocupa la sexta posición y cada vez le resulta más difícil avanzar, pero nunca desistirá.

Humano varón Guerrero 2/Hechicero 11 VD 13 humanoide Mediano, DG 2d10+6 más 11d4+66; pg 99; Ini 6+; Vel 30' pies, CA 18 (toque 18, desprevénido 10); Atq bastón +9/+4 c/c, (1d8+6/19-20/x3); CE Convocar familiar cuervo (Klhor); AL CB; TS Fort +11, Ref +7, Vol +12; Fue 14, Des 14, Con 16, Int 15, Sab 16, Car 21. Estatura 5'9".

Habilidades y dotes: Concentración +14, Conocimiento de Conjuros +13, Engañar +17, Intimidar +10, Montar +7, Nadar +7, Saber (arcano) +13, Saltar +7.

Iniciativa Mejorada, Lanzador de conjuros prodigioso, Soltura con Espada larga, Esquiva, Conjurar en combate, Liderazgo, Lanzador de conjuros veterano, Conjuro explosivo.

Idiomas: Común, Khondazhano, elfo, damarano

Posesiones: Brazales de armadura +4, anillo de protección +2, Bastón de fuego, 2 pociones de curar heridas graves.

Conjuros de hechicero conocidos 6/8/7/7/7/5
Nivel de lanzador 15.

Nadie hubiese pensado que el día que Relbus le quemó la cara a su hermano Svelion con un conjuro por accidente, sería el principio de una nueva vida para el heredero vartrashiano.

La casa Vartras sólo acepta guerreros y por este motivo, aunque Relbus fuese un héroe para su gente, fue desheredado y expulsado de la misma.

Tuvo suerte de que su madre, escondida a las afueras de la fortaleza, le diese una bolsa con el dinero que había recaudado y algo de comida para el viaje, porque fue todo lo que pudo llevarse de su hogar. Se dice que debido a este desgraciado incidente, la madre de Relbus y Svelion se volvió loca y poco a poco se le dejó de ver en actos públicos. En realidad, una profunda depresión sumió a esta mujer, que acabó muriendo por la tristeza de ver partir a su hijo.

Al principio Relbus vagó sin rumbo, visitó El Vasto, pero la vida le resultó muy tranquila en ese lugar, después fue a la Costa del Dragón y tras trabajar de forma fructífera durante un tiempo como mercenario, tuvo que abandonar el país debido a que Las Máscaras Nocturnas averiguaron su verdadera identidad. Deambuló durante años, acabando en el Valle de la Sombra, donde un viejo Elminster pudo ver su portentosa capacidad para lanzar conjuros. Utilizando sus dotes de actor y su ingenio, el mago consiguió atraer a Relbus como aprendiz.



Al principio realizaba simples misiones para él, pero poco a poco las enseñanzas del mismo consiguieron crear una gran relación entre ambos. Así pues, cuando maestro y aprendiz emprendieron el camino juntos, visitaron también muchas tierras, siendo Cormyr una de ellas. Sin duda alguna, este viaje marcaría un antes y un después en la relación entre ambos, pues desde el primer momento en el que el vartrashiano puso un pie en el país de los Dragones Púrpura, su actitud cambió por completo, hecho que hizo que el viejo Elminster se percatase de que ocurría algo.

Cuando ambos visitaban a Vangerdagast, antiguo alumno de Elminster, se produjo una fuerte discusión entre los aprendices acerca de la relación Cormyr-Sembia y fue entonces cuando su maestro descubrió la verdad. Elminster empezó a deshilar la verdadera razón por la que Relbus se encontraba junto a él de forma imperceptible mientras que se introducía en la conversación de los aprendices, pero Vangey que tampoco pasa una desapercibido, observó la intención de su maestro y comprendió su propósito, de manera que entre ambos magos desenmascararon al sembiano.

Después de ser descubierto una vez más, huyó desesperadamente, pero no tardó en ser alcanzado por el viejo mago. Sentado en el tocón de un árbol y fumando de su pipa, Elminster esperaba a su aprendiz en mitad del camino el cual había intuido que tomaría. Allí y de forma telepática le dijo: “¡Quédate y escúchame bien! Si no haces caso a una sola de mis palabras, por lo menos recuerda esto: Sembia necesita a sus héroes, Sembia debe recordar sus orígenes.” Desde ese día completó su entrenamiento junto al mago y realizó numerosas misiones, pero siempre con la condición de ayudar de forma indirecta a su país y en especial a su tierra.

Se estableció en Marsember, con la intención de realizar misiones para ayudar a Sembia de los enemigos del Gran Pantano. Durante años, vivió vigilando los movimientos migratorios de las criaturas que lo habitan, en especial de los hombres lagarto, y siempre acompañado por un grupo de amigos que Elminster mandó a su lado. Uno de los integrantes de su grupo, una mujer llamada Vilaish, robó el corazón de Relbus, que se enamoró perdidamente de ella y acabó comprometiéndose con la misma.

En una de las misiones realizadas por Relbus y su gente en la frontera con Sembia, toparon con una curiosa reunión entre Umbras y un dragón negro. Conscientes de que sus posibilidades eran mínimas, decidieron preparar una emboscada a los netherinos, por la ruta norte del Gran Pantano, pero la desgracia se cernió sobre ellos. Sin saber cómo, los umbríos encabezados por Lívzh, los sorprendieron en su propia emboscada.

El combate fue duro y muchos de los compañeros y compañeras de Relbus cayeron, incluida Vilaish, a manos del mismísimo Lívzh. Relbus y unos cuantos consiguieron escapar para esconderse y ponerse a salvo.

Desde ese día, no ha parado ni descansado en una lucha personal contra los netherinos. Sus compañeros le han abandonado, pues saben que se enfrenta a una misión suicida, pero Relbus no ha cesado en su empeño por descubrir cuáles son los planes de Umbra en estas tierras. Han pasado casi dos años desde la muerte de su prometida y sólo ha conseguido vagas pistas acerca de sus planes, sin embargo estas pistas le han llevado a establecer una relación entre el imperio netheril y Sembia, pero desconoce los motivos y hasta qué punto. Ahora día tras día intenta reclutar sembianos dispuestos a luchar en secreto por su país, con la sombra de Elminster vigilante sobre él.



Lívzh



YESHILA DRÁLAX

Humana mujer Pícara 2 VD 2 humanoide Mediana, DG 2d6+2; pg 8; Ini 7+; Vel 30' pies, CA 16 (toque 13, desprevenido 13); Atq daga +6 c/c, (1d4+1, 19-20/x2); AE Ataque furtivo CE Evasión; AL CN; TS Fort +2, Ref +7, Vol +1; Fue 12, Des 16, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 13. Estatura 5'1".

Habilidades y dotes: Abrir Cerraduras +8, Avistar +5, Buscar +7, Descifrar escritura +7, Engañar +6, Escapismo +8, Esconderse +8, Juegos de Manos +8 Moverse sigilosamente +8, Piruetas +8.

Iniciativa Mejorada, Sutileza con las armas

Idiomas: Común, Khondazhano, sheirano.

Poseiones: Daga de gran calidad, capa de resistencia +1

Mal criada, caprichosa y rebelde son las palabras que más a menudo suele repetir Lutiel sobre su hija, la misma que siempre ha tenido desatendida desde que murió su madre. Hay que marcar un antes y un después de este hecho, el más importante en la vida de Yeshila, ya que su padre mandó a Dariala, su tía, ejercer las labores de madrina sobre la niña.

Tal y como su padre deseaba, Yeshila fue educada por su tía, que poco a poco la fue moldeando a su gusto y semejanza. Le enseñó a odiar a su padre, haciéndole creer que él era el verdadero causante de la muerte de su madre y, cuando hubo pasado un tiempo, aprovechó el parecido entre ambas para hacerle creer que ella era su verdadera madre.

Gracias a las artimañas de su tía, Yeshila se convirtió en una joven alocada y rebelde cuyo único interés era dejar en ridículo a su padre y el nombre de su familia. Las escapadas nocturnas, todas conocidas por Dariala, tenían como objetivo las fiestas secretas de Derlun para vivir bajo el influjo de las bebidas espirituosas. Su vida parecía introducirse en una espiral de decadencia mientras que su tía se quedaba cruzada de brazos y su padre la castigaba una y otra vez, situación que aumentaba aún más su demencia, hasta que un día, estuvo a punto de encontrar la muerte.

Dariala, consciente de que su sobrina no era más que un estorbo para sus intenciones, mandó matarla en uno de los callejones de la ciudad en los que se celebraba una de las fiestas a las que su sobrina se dirigía, pero falló en el intento, pues debido a la oscuridad que existía en el callejón el asesino herró y mató a la pareja de la muchacha esa noche.



Yeshila consiguió engañar al asesino haciendo creer que había cumplido su objetivo y que ella era la hija de un gran comerciante, el cual le pagaría una gran cantidad de dinero por dejarla con vida. Fue entonces cuando comprendió todo lo que sucedía, pues el asesino contestó a su oferta una gran frase reveladora: "De acuerdo, pero como dice mi cliente, ofrécame lo justo".

Estas palabras cambiaron por completo la vida de la joven, la cual desconfía de cualquiera de su familia desde ese momento. Por un lado cree que su padre tiene poderosas razones para eliminarla, pero desde que ocurrieron los hechos, no ha realizado otra acción que no sea incrementar la seguridad para su hija, incluso le ha otorgado un guardaespaldas personal. Su tía también se ha comportado de forma extraña desde su encuentro con el asesino, intentando ser más amable y pasando más tiempo con ella, enseñándole nuevas tácticas para martirizar a su padre. Finalmente su tío, se ha mantenido tan indiferente como siempre y nunca ha entendido cuáles serían los motivos que le llevarían a matarla, es por eso que ya no sabe qué creer.

Víctima de traiciones familiares desde joven, Yeshila ya no sabe qué hacer con su familia, se limita a seguir la corriente de todos aquellos que le rodean esperando cualquier movimiento que le haga reconocer al traidor. Se ha vuelto una persona celosa de su intimidad, distante y desconfiada, pues sólo comparte sus verdaderos pensamientos con su guardaespaldas.

Pasa sus días tratando con los mercenarios que han llegado a su casa junto a su protector. Mueve operaciones y negocios familiares mientras que sabotea algunos otros, alienta a los mercenarios a la rebelión para que consigan más dinero y todo ello mientras que no deja de vigilar a los que le rodean.



DARIALA DRÁLAX

Humana mujer Aristócrata 3/Clérigo 6 VD 9 humanoide Mediana, DG 8d8+16; pg 46; Ini +2; Vel 30' pies, CA 15 (toque 13, desprevenido 13); Atq látigo daga +9/+4 c/c, (1d6+3/19-20/x2); CE Reprender muertos vivos; AL LM; TS Fort +8, Ref +5, Vol +12; Fue 14, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 18, Car 16. Estatura 5'6".

Habilidades y dotes:

Averiguar Intenciones +6, Avistar +7, Concentración +7, Diplomacia +16, Engañar +15, Escuchar +7, Hablar un idioma (Khessentano) +3, Intimidar +9, Saber (Nobleza Sembia) +5, Saber (Religión) +6, Saber Local (Derlun) +4.

Elocuencia, Chalaneo, Creyente auténtico, Soltura con una habilidad (Engañar), Maestro Manipulador

Idiomas: Común, Khondazhano, damarano, khessentano

Poseiones: Látigo-daga +1, Armadura de cuero +1, Anillo contraconjuros, 2 pociones de curar heridas graves.

Conjuros de clérigo conocidos 5/3+1/3+1/2+1

Nivel de lanzador 6.

Dariala es sin duda alguna el mal de este tiempo para la casa Drálax. Su ambición no conoce límites y se ha propuesto gobernar la casa en solitario para después ir a por el primer puesto en el Consejo.

La más astuta de los hermanos, vio como Lutiel obtenía el legado familiar simplemente por ser el hijo primogénito, mientras que ella siempre había sido la favorita de su padre, el cual admitía que si ella hubiese sido la primogénita, se hubiesen modificado las normas para que pudiese acceder a la regencia familiar. Consiguió dominar su rabia para transformarla en rencor, se unió a la iglesia de Loviatar en secreto y ha adquirido sus propios negocios al margen de la familia.

De forma incansable se mueve de un lado a otro del país para adquirir nuevos activos a su causa, promueve la revolución entre los mercenarios que llegan a su casa y todo ello mientras que ostenta el cargo de Primera Doncella del Dolor en su culto a Loviatar en la ciudad.

En estos momentos su negocio más importante es atender a los grandes comerciantes de la capital que han comprado tierras recientemente en el norte de Derlun, a los cuales provee con todo tipo de sádicos y depravados rituales.

Los planes que poseía sobre su casa, se encontraban culminados casi a la perfección, hasta que un asesino falló en su cometido de matar a su sobrina siendo personalmente castigado por Dariala por tal acto. Ahora que su plan se ha roto por completo, ha comprado a la mitad de los mercenarios que trabajan con su hermano, mientras que la otra mitad trabajan para su sobrina, creando una guerra interna en la que Arrk y Eyless se encuentran en la cabeza.

Su nuevo plan para conseguir el dominio de su casa, pasa por los Kraza, sobre los que ha escuchado hablar mucho a los nobles Sembianos y de los que sabe que poseen una alargada sombra, sin embargo no quiere establecer ningún tipo de alianza hasta no haber conseguido ningún trato personal con ellos. Por otro lado, está volviendo a intentar utilizar a su sobrina para machacar los negocios de su hermano, pero por el momento y desde la llegada de Eyless no le ha servido muy bien la táctica, de manera que ha decidido volcarse en sus negocios y obtener así el máximo beneficio posible que le permita comprar las voluntades necesarias para acceder al Consejo. Mediante la "cría" de esclavos o el comercio con venenos, Dariala ha conseguido ser la única que manipula todo tipo de objetos en el mercado negro, consiguiendo además extender su influencia hasta la propia Cormyr, lo cual le ha llevado a llamar la atención de los Dragones Púrpura que ven extrañas mercancías en sus tierras.



Varón troll Guerrero 2 VD 7 humanoide Grande, DG 6d8+30 más 2d10+10; pg 78; Ini 2+; Vel 30' pies, CA 22 (toque 11, desprevenido 20); Atq Espadón +1 +12/+7 c/c, (2d6+10 19-20/x2) o +8/+3 hacha arrojadiza; Frente/alcance 5x5 CE Olfato, regeneración 5, visión en la oscuridad hasta 90'; AL CN; TS Fort +13, Ref +4, Vol +4; Fue 22, Des 14, Con 20, Int 9, Sab 10, Car 6. Estatura 8'.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Escondarse -4, Escuchar +7, Nadar +8.

Alerta, Voluntad de hierro, Ataque poderoso, Soltura con un arma (espadón)

Idiomas: Común y troll

Posesiones: espadón +1 almacenaconjuros (actualmente un conjuro de infligir heridas graves), collar de oro de Arrk (actúa como anillo de caída de pluma), camisote de mallas y 2 hachas arrojadizas de gran calidad.



Arrk, que es más pequeño pero más listo que la mayoría de los de su especie, abandonó su tribu tras años de luchar por sobrevivir entre sus crueles semejantes.

Cuando marchó de su hogar, consiguió convencer a un grupo de aventureros para que le prestasen una espada y tras un breve adiestramiento con la misma, resultó un arma efectiva para resolver cualquier conflicto. Aún así, Arrk no estaba muy contento con sus ganancias al final de cada aventura, es por eso que decidió separarse de este grupo y se unió a un grupo de mercenarios, entre los cuales destacaba Grolbar Famissio, con el que llegó a entablar algo parecido a una amistad.

Mientras que Grolbar se servía del talento del troll, su hermano Yáñol ganaba mayores beneficios para su causa particular y juntos formaron una compañía de mercenarios que consiguió grandes fortunas. Aunque Arrk es uno de los más listos de su especie, no se encuentra al nivel de los hermanos Famissio, y estos consiguieron engañarle en varias ocasiones para obtener la mejor tajada de la recompensa. Pero no hay nada peor que la confianza entre mercenarios y los hermanos Famissio, pecaron en exceso. Tras descubrir que había sido engañado en numerosas ocasiones, Arrk decidió acabar con la vida de ambos hermanos, pero le resultó imposible. El nombramiento de Yáñol como rey de Ankhapur no le permitió acceder a este, pero sí dio cuenta de su hermano Grolbar.

Yáñol descubrió que Arrk había matado a su hermano y mandó capturarlo para torturarlo en persona. Después de castigarlo larga y dolorosamente aprovechando su regeneración, mandó encerrarlo en una celda construida especialmente para el troll, siempre rodeada de fuego, y así pasó mucho tiempo mientras que el rey decidía qué utilidad darle de ahora en adelante.

Cuando Lutiel Drálax mandó una carta a Yáñol para pedirle ayuda con los problemas que el sembiano poseía en su casa, Yáñol encontró una nueva utilidad para el troll y lo envió como presente a sus amigos sembianos y así conseguir deshacerse del mismo sacando el máximo provecho, pues bien sabía que Lutiel acabaría agradecido.

Así pues, Arrk partió del Lago del Vaho hasta Sembia para servir a Lutiel Drálax y recuperar el orden dentro de la casa, pero Arrk no ha tardado mucho en encontrar a otros que puedan engañarle con facilidad. Dariala ha conseguido utilizar al troll en su favor para conseguir el efecto totalmente contrario al que su querido hermano esperaba, pues mientras que él deseaba que la figura del troll intimidase a todos aquellos mercenarios que le diesen problemas, su hermana ha estado utilizando a Arrk para eliminar a todos aquellos que están a favor de Lutiel.

Ahora Arrk simplemente se divierte viendo las tramas internas que existen en la casa mientras que hace todo aquello que le viene en gana.



Humano varón Pcr 2/Clr 3/Zln 7 VD 12 humanoide Mediano, DG 2d6+4 más 3d8+6 más 7d6+14; pg 71; Ini +7; Vel 30' pies, CA 17 (toque 13, desprevenido 14); Atq Kukri afilado +1 +12/+7/+2 c/c, (1d4+1 más 1d6 de fuego 15-20/x2) AE ataque furtivo, ataque mortal, castigo 1/día (+4 para golpear +3 al daño), llama sagrada, reprender muertos vivos 2/día (+1, 2d6+3, 3º), empleo de venenos; CE Corazón fervoroso, evasión, zancada funesta 1/día AL LM; TS Fort +7, Ref +12, Vol +12; Fue 10, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 12, Car 8. Estatura 6'.

Habilidades y dotes: Avistar +15, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +2, Equilibrio +10, Escondarse +23, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +18, Piruetas +14, Saber (religión) +9, Saltar +7, Tregar +5.

Combate con dos armas, Competencia con arma marcial (kukri), Iniciativa mejorada, Prolongar conjuro, Sutileza con un arma, Voluntad de hierro.

Idiomas: Común, Khondazhano, Damarano

Posesiones: amuleto de armadura natural +1, coraza de mithril, kukri afilado +1, kukri +1, capa élfica, pociones de contorno borroso (2), gracia felina (2), visión en la oscuridad (2).

Ataque mortal (Ex): si Eyless estudia a su víctima durante 3 asaltos y después realiza un ataque furtivo con un arma c/c que inflija daño con éxito, la víctima deberá superar una TS Fortaleza CD 18 o morirá.

Ataque furtivo (Ex): +3d6 contra oponentes desprevenidos a menos de 30' de distancia, o contra los blancos que flanquee. Las criaturas cuya anatomía no sea discernible o sean inmunes a los golpes críticos también lo son a los ataques furtivos.

Corazón fervoroso (Sb): Eyless es inmune al miedo ya sea mágico o normal.

Empleo de venenos (Ex): Eyless puede utilizar venenos con seguridad.

Evasión (Ex): si Eyless supera un TS de Reflejos contra una ataque que normalmente infligiría la mitad de daño, al pasar por la salvación, no sufre ningún daño.

Llama sagrada (Sb): Eyless puede ordenar a una única arma c/c que esté en su posesión que obtenga la aptitud especial de flamígera, infligiendo 1d6 puntos de daño por fuego cada vez que acierte con su ataque. Una vez al día puede otorgar la aptitud de explosiva ígnea sobre sus armas durante 1 minuto.

Zancada funesta (St): una vez al día puede dar un único paso y atravesar obstáculos o una distancia, tal y como se indica en el conjuro de puerta dimensional.

Testigo de portentos (Sb): cuando era joven, Eyless fue testigo de uno de los rituales impíos de la orden de la Llama Negra, el cual tuvo como resultado una característica particular en sus ojos, los cuales parecen inexistentes. Puede ver igual de bien que cualquiera, pero prefiere fingir ceguera para confiar a sus enemigos.

Una vez al día Eyless puede hacer uso de su ataque de mirada que llena de emociones intensas a quienes lo ven. Su mirada es efectiva a 30' y cualquiera sujeto a ella puede resistir el efecto con un TS Voluntad CD 15. Si falla su TS, la víctima la víctima será afectada por un conjuro de miedo. El efecto posee un nivel de lanzador igual al nivel del personaje.

Conjuros de clérigo preparados 5/4+1/4+1/2+1; CD 12+nivel de conjuro); 0: detectar magia, detectar veneno, luz, orientación divina, resistencia, 1: curar heridas leves, escudo de entropía, escudo de la fe, manos ardientes, niebla de obscurecimiento, 2: auxilio divino, estallar, favor divino, resistencia de oso, silencio, 3: ceguera/sordera, resistir energía (fuego), vestidura mágica.



Domínos: Destrucción (castigo 1/día, +4 ataque, +3 al daño) Fuego(expulsar criaturas de agua o reprender criaturas de fuego 2/día).

Si tiene tiempo para prepararse, Eyless entra en combate con muchos conjuros y efectos activos. Las siguientes estadísticas incluyen todos los efectos y conjuros que suele utilizar.

Eyless mejorado: DG 2d6+8 más 3d8+12 más 7d6+28 más 12; 115 pg, Ini +9; Vel 30' CA 23, toque 18, desprevenido 18, Atq completo +17/+12/+7 c/c (1d4+6 más 1d6 fuego 15-20/x2, kukri +1 afilado) y +17 c/c (1d4+4, 19-20/x2, kukri +1); AE ataque furtivo +3d6, ataque mortal, castigo 1/día (+4 para golpear +3 al daño), llama sagrada, reprender muertos vivos 2/día (+1, 2d6+2, 3º), empleo de venenos; CE corazón fervoroso, contorno borroso, evasión, visión en la oscuridad 60', zancada funesta 1/día; TS Fort +9, Ref +14, Vol +12; Fue 16, Des 21, Con 18, Int 12, Sab 14, Car 8.

La orden de la Llama Negra ha sido el primer ejército que Umbra ha movilizó hacia Derlun. Utilizados como espías y gracias a la información que esta red suministra, se ha conseguido averiguar exactamente las posibilidades que la ciudad ofrece. Tras varios meses de investigación, se ha mandado a Eyless a la ciudad, con la intención de comenzar las misiones de infiltración.

A través de poderosos medios mágicos, el mismísimo Hadrhuna puede ponerse en contacto con Eyless sin que nadie consiga detectarlo, de esta forma reporta toda la información obtenida por La Casa de las Sombras y toda aquella que él mismo consigue. Hasta hace unas semanas su única misión era recabar todos los datos posibles, pero sus órdenes actuales son introducirse dentro de la casa Drálax.

Mientras que los Drálax creen que se trata de un extraño mercenario que ha perdido la vista y que posee grandes dotes para el combate, Eyless tiene el objetivo de conocer todos los planes de la familia e informar de la actividad que ocurre en la ciudad a los miembros de la orden. En el caso de que la información facilitada sea favorable, sus compañeros intentarían introducirse poco a poco en sus calles y así conseguir el control de la misma. Si consiguen su objetivo, habrán tomado Derlun sin que los umbríos hayan levantado sospecha alguna, pero parece que últimamente los objetivos de la orden distan un tanto de los planes de los netherinos.

Eyless llegó a la casa Drálax en busca de trabajo, cuando los arrogantes y prepotentes dralios vieron su horrible aspecto, le hicieron luchar en un combate a muerte contra uno de sus mejores hombres y así probar su valía. El resultado fue una sorprendente victoria de Eyless, que consiguió vencer a su enemigo asestándole un único golpe. Aunque logró impresionar a todos los presentes, no ha conseguido ganar suficiente confianza con la familia, así que se le ha contratado como protector de Yeshila, acompañándola a todos los lugares donde la heredera va.

Al principio la joven lo tomaba por un simple guardaespaldas, pero con el paso del tiempo ha podido ver el potencial asesino de su guardián. Ahora Eyless se dedica a exterminar a todo aquel que se opone a su señora para poder ganarse así la ansiada confianza de los miembros de la familia. Pese a que ha realizado grandes logros, todavía no forma parte en las reuniones familiares o los encuentros de negocio importantes, de manera que no ha podido informar de casi nada interesante hasta el momento.

Actualmente no conoce ninguna de las líneas comerciales abiertas por los dralios, tan sólo sabe que Yeshila y Dariala mantienen una guerra oculta para poder controlar a los mercenarios que llegan a la casa y el tiempo corre en su contra.

Vigila todos los movimientos de Arrk para saber cuáles serán las operaciones que llevará a cabo. Ha realizado un gran esfuerzo para ganarse la amistad de Elveragan, pero no ha conseguido de momento grandes avances y Eyless no se caracteriza por su paciencia.

Los netherinos están exigiendo mucha información en cortos períodos de tiempo haciendo que la red se encuentre desbordada ante tanta demanda. Mientras que los umbríos exigen a La Llama Negra, estos revierten cualquier reclamación sobre Eyless y un peligroso triángulo se está formando sobre este asunto. Cuanto más demandan los netherinos, más fallos cometen los miembros de la red y más problemas debe solventar este asesino. Parece que cada vez la cuerda está más tensa y ninguno es capaz de realizar su verdadero cometido, aunque la propia hecatombe sufrida por los Drálax está tapando el fracaso de todos los integrantes de este triángulo. Es sólo cuestión de tiempo que algún movimiento sea percibido, pero Eyless sabe muy bien cubrir sus espaldas.



KELVEDOR BREYTHOY

Humano varón Pld 10 VD 10 humanoide Mediano, DG 10d10+30; pg 80; Ini +1; Vel 20' pies, CA 29 (toque 11, desprevenido 28); Atq Vharajir +16/+11 c/c, (1d8+4 más 1d6 de fuego 19-20/x2, espada larga +1 ígnea) AE castigar el mal 3/día, conjuros, expulsar muertos vivos, quitar enfermedad 1/semana; CE Aura de bien, detectar el mal, imposición de manos, gracia divina, aura de valor, salud divina, montura especial; AL LB; TS Fort +15, Ref +9, Vol +11; Fue 18, Des 12, Con 16, Int 12, Sab 16, Car 18. Estatura 6'2".

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +13, Diplomacia +14, Montar +11, Saber (religión) +7, Sanar +12, Trato con animales +11.

Soltura con arma (espada larga), Competencia con arma escudo pavés, Combatir desde una montura, Ataque al galope, Carga impetuosa, Suerte de los héroes.

Idiomas: Común, Khondazhano, élfico

Posesiones: armadura completa +1, escudo pavés +1, espada larga ígnea +1, Capa de Batalla, poción de curar heridas graves (2).

Conjuros de paladín preparados: 1/1 CD de TS 13+nivel de conjuro.

Aura de bien (Ex): un aura de bondad rodea a Kélvedor con una potencia igual a su nivel de paladín.

Aura de valor (Sb): Kélvedor es inmune al miedo mágico o de otro tipo. Los aliados a menos de 10' de él obtienen un bonificador de moral de +4 en los TS contra efectos de miedo. Esta aptitud funciona mientras de Kélvedor esté consciente y pueda ser visto.

Castigar al mal (Sb): tres veces al día, Kélvedor puede castigar al mal con un ataque c/c. Cuando utiliza esta aptitud, añade un +4 a su tirada de ataque y 10 puntos de daño adicionales. Esta aptitud no posee efectos sobre criaturas que no sean de alineamiento maligno.

Detectar mal (St): a voluntad, Kélvedor puede usar detectar el mal, como el conjuro.

Montura de paladín (Ex): la montura de paladín es superior a otros especímenes de su raza. Kélvedor fue elegido por Yaldaroth, un unicornio que habitaba estas tierras (ver estadísticas más adelante). Una vez al día como acción de asalto completo, Kélvedor puede llamar a Yaldaroth de los reinos celestiales, la montura aparece inmediatamente y permanece dos horas junto al paladín.



Yaldaroth, Unicornio Bestia Mágica Grande.

PG: 4d10+28 más 4d8+28; 92 pg; Ini: +3; Vel 70' pies CA 20 (-1 tamaño, +3 Des, +8 natural), toque 12, desprevenido 15; Atq cuerno +11 c/c 1d8+8, pezuñas +3 c/c (1d4 +2); CE aptitudes sortílegas, círculo mágico contra el mal, empatía salvaje, inmunidad al veneno, hechizo y compulsión, olfato, visión en la penumbra, visión en la oscuridad hasta 60', compartir conjuros, compartir tiros de salvación, evasión mejorada, vínculo de empatía, velocidad mejorada.

Fort +15, Ref +9, Vol +6. Fue 28, Des 15, Con 25, Int 10, Sab 21, Car 24.

Habilidades y dotes: Avistar +11, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +9, Saltar +21, Supervivencia +8.

Alerta, Soltura con una habilidad (Supervivencia)



La admiración que el pueblo de Derlun siente por Kélvedor está totalmente justificada. Ayuda a todo el mundo, lucha por los más desfavorecidos y entre las féminas está considerado como el caballero más apuesto de la ciudad. Por este motivo le llaman El Caballero de la Esperanza.

Desde joven, siempre ha intentado seguir el ejemplo de su padre, pero a diferencia de él, opina que es necesario luchar contra todas las injusticias que existen en esta tierra para poder expandir la fe de Deneir. Sabe que gracias a su ejemplo y tesón, muchos han seguido su camino y ahora, con la ayuda de estos seguidores, se encuentra al mando de una pequeña orden de paladines de numerosas religiones que velan por la seguridad y bienestar de los ciudadanos.

Conocida como los Caballeros Refulgentes, esta orden ha conseguido afianzarse en la ciudad aunque no ha llegado a consolidarse del todo. Sus lemas de honor y rectitud no son muy compartidos por el sector comercial de la ciudad, uno de los principales, que no está de acuerdo con esta actitud tan honorable. Sin embargo, cuando alguno de ellos es engañado o ha perdido su posición en el mercado, no duda en recurrir a sus servicios, lo que en ocasiones ha provocado fama de mercenarios a los paladines. Gracias a los consejos de Akaelon Ifren, su padrino, Kelvedor ha sabido alejarse de este tipo de asuntos para centrarse en la ayuda a los guardias de la ciudad y mantener el orden, pero Derlun está cambiando.

Las fronteras de la metrópoli se están ampliando y gracias a la prosperidad reinante, las pedanías de la ciudad están pidiendo ayuda para solventar sus problemas. El radio de influencia ha aumentado y Akaelon ha recurrido a los Caballeros Refulgentes y en especial a su buena fe, para llevar las leyes de Derlun a los pequeños pueblos cercanos. Actualmente estos caballeros, con Kelvedor a la cabeza, se encuentran viajando por todas las pequeñas aldeas del oeste, para protegerlas de algunos de los peligros que existen y poner orden en las mismas. Debido a estas batidas, han entrado recientemente en conflicto varias veces con soldados cormytas.

Los villanos aprovechan los vacíos legales existentes entre las fronteras y marcas para pasar de un lugar a otro impunes, pero no han sido pocas las veces en las que Kelvedor y sus hombres no han dudado en traspasar la frontera para cazar alguno de estos fugitivos y llevarlos ante la justicia.

Hasta el día de hoy, no ha pasado a mayores ninguno de los diferentes encuentros, pero en el último de ellos, Kelvedor estuvo al borde de un enfrentamiento con los Dragones Púrpura.

Pese a que sus intenciones siempre son buenas, este caballero no entiende los problemas que puede llegar a causar con sus cruzadas personales contra los vecinos de Sembia. Enfrascado en evitar que cualquiera escape de la justicia, son numerosas las ocasiones en las que se ha podido ver la cara más amarga de este personaje, mostrando alguno de sus defectos más importantes.

Su ceguera por eliminar cualquier resquicio de maldad nunca le ha gustado a Arvilg, que está bastante preocupado con la actitud de su hijo con respecto a los cormytas. Mientras que Akaelon tiene confianza en él, el señor de la casa se preocupa por lo que pueda suceder y piensa en la mejor manera de sentarlo en el Consejo para seguir adelante con lo que hasta ahora ha conseguido la familia.

Kelvedor no puede estar más en desacuerdo con la actitud de su padre, del cual piensa que se ha acomodado en su posición. Ha jurado no descansar hasta que acabe con el mal que azota en estas tierras y aunque respeta la opinión del resto de su familia, no desea saber nada del Consejo, ni tan si quiera varios de los reconocimientos que estos han querido darle.

Pasa los días viajando con sus paladines de un lugar a otro, ocultos bajo sus grandes capas y mostrando sus insignias y estandartes cuando desean hacer prevalecer la justicia, pero a menudo la línea que la separa de la venganza es bastante fina.

Después de años vagando de un lugar a otro, Kelvedor ha comprendido las palabras de Akaelon y poco a poco ve como los hombres que se alistaron junto a él, lo hicieron bajo una causa común pero con unas razones propias. Tras evitar que algunos de sus allegados sean juez, jurado y verdugo, entendió que debía volver a ser ejemplo para el resto bajo unas directrices totalmente marcadas, necesitando para ello recomponer de nuevo la orden. Sigue bajo su idea fija de eliminar todo mal que aceche en estas tierras, más ahora que es conocedor de los problemas que se vienen sufriendo aquellos que viven en las granjas del norte. No ha conseguido averiguar el motivo de la desaparición de numerosos aldeanos de esta zona, pero no descansará hasta descubrir qué es lo que realmente está pasando.



BELYA BREYTHOY

Humana mujer Brd 7 VD 7 humanoide Mediana, DG 7d6+7; pg 28; Ini +3; Vel 30' pies, CA 17 (toque 13, desprevenido 14); Atq maza ligera +7 c/c, (1d6+1 más 1d6 de fuego) o Jabalina +8 a distancia (1d6+1) AE conjuros; CE conocimiento de bardo, música de bardo (7/día)(Contraoda, fascinar, infundir valor, infundir gran aptitud, Sugestión) AL CB; TS Fort +4, Ref +8, Vol +10; Fue 12, Des 16, Con 13, Int 17, Sab 16, Car 20. Estatura 5'3".

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Concentración +11, Conocimiento de conjuros +13, Equilibrio +10, Descifrar escritura +8, Diplomacia +15, Engañar +10, Escondarse +8, Escuchar +8, Hablar un idioma (élfico) +5, Interpretar (lira) +18, Interpretar (canto) +10, Juego de manos +8, Moverse sigilosamente +6, Reunir información +15, Saber (local, Derlun) +8, Saber (religión) +5. Soltura con una habilidad (interpretar, lira), Canción persistente, Conjuro camuflado, Fuerza de personalidad.

Idiomas: Común, Khondazhano, túrmico, élfico, khessentano, gnomo.

Poseiones: Lira Cli, camisote de mallas de mithril, maza ligera de gran calidad, (5) Jabalinas.

Conjuros conocidos: 6/4/4/2, 7º nivel de lanzador

Música de bardo: Belya puede utilizar música de bardo 6 veces al día.

Contraoda (Sb): una canción o su música, puede contrarrestar los efectos mágicos producidos por el sonido.

Fascinar (St): una canción o su música, puede hacer que una o más criaturas queden fascinada con ella.

Infundir valor (Sb): una canción o su música, puede fortalecer a sus aliados frente al miedo y mejorar sus aptitudes de combate.

Inspirar gran aptitud (Sb): una canción o su música, puede ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea.

Sugestión (St): una canción o su música, puede lanzar una sugestión sobre una criatura que previamente haya sido fascinada.

Conocimiento de bardo: Belya se entera de muchas cosas y conoce muchos relatos de esta tierra y su gente. Además puede realizar una prueba especial de conocimiento de bardo con un bonificador igual a su nivel + su modificador de inteligencia para conocer información relevante sobre personas importantes, objetos legendarios o lugares dignos de mención.

Belya Breythoy es considerada la mujer más hermosa de todo Derlun y no son pocos los rechazados por ella al pedirle su mano.

Desde pequeña, mostró una habilidad innata para la música cuando cantaba y tocaba en el coro de la iglesia de su padre, motivo por el cual fue llevada al colegio Fochlucan, la escuela de bardos más prominente de todo Faerûn y de la cual no tardó mucho en marcharse.

La personalidad tan característica de la barda no pasó desapercibida y enseguida encandiló a la muchos de los jóvenes talentos de la escuela, que la adoraban no sólo por su belleza sino también por su facultades artísticas. Pero detrás de esa portentosa personalidad, se esconde una persona frágil que necesita sentirse protegida, y este hecho no tardó en salir al encontrar enemigos dentro del propio colegio. Wyvlan, una de sus compañeras del colegio y otra portentosa barda, intentó en numerosas ocasiones quedar en ridículo a Belya debido a sus celos. Nunca pudo conseguir un error en sus acordes, o hacer vacilar su voz en batallas musicales, sin embargo gracias a la religión obtuvo su punto flaco, pues Belya no acababa de aceptar ninguna fe de forma tan poderosa, que le permitiese lanzar conjuros.

Por este motivo, Belya abandonó la escuela y recorrió medio Faerûn de vuelta a su hogar. Paró en cada ciudad y en cada pueblo, aprendiendo las costumbres de cada uno, sus leyendas y su historia, cantando y tocando su lira para extender lo que únicamente ella desea, su música.

Cuando llegó a Derlun, después de dos años de ausencia, les contó a sus padres todo lo sucedido e incluso transmitió su falta de fe, y aunque en principio Arvilg se enfureció bastante, pronto le hizo ver que esa falta de fe se debía a una carencia de metas y objetivos. Tras la charla, la joven entendió que su verdadera fe aparecería en el momento en el que tuviese algo por lo que luchar, alguna leyenda propia que vivir.

De momento, se ha dedicado a estudiar posibles lugares a los que visitar en busca de esa leyenda, de esa posibilidad de convertirse en un mito, para marchar hacia ellos antes de casarse con su prometido desde la infancia. De todos los lugares que ha estudiado en la biblioteca perteneciente al templo de su padre, se ha fijado en Bajomontaña, pero las ruinas nethzeril también han llamado bastante su atención.



ELVAN BREYTHOY

Humano varón Clérigo 5 VD 5 humanoide Mediano, DG 5d8+20; pg 40; Ini +5; Vel 20' pies, CA 20 (toque 13, desprevenido 17); Atq martillo +1 + 7 c/c, (1d8+2) AE Expulsar muertos vivos; AL LB; TS Fort +7, Ref +2, Vol +8; Fue 15, Des 13, Con 16, Int 13, Sab 18, Car 11. Estatura 5'7".

Habilidades y dotes: Concentración +7, Conocimiento de conjuros +8, Diplomacia +4, Oficio (herbolario) +5, Saber (arcano) +5, Saber (historia) +6, Saber (naturaleza) +3, Saber (religión) +9. Iniciativa mejorada, Conjurar en combate, Ataque intuitivo.

Idiomas: Común, Khondazhano, túrmico

Posesiones: martillo de guerra +1, Cota de bandas de gran calidad, Escudo pesado de acero +1, trompeta de la perdición.

Conjuros conocidos 5/4+1/3+1/2+1

Dominios: Protección, Saber

Por suerte para Arvilg, su hijo menor ha seguido su ejemplo y está llamado a ser el heredero de su padre. Desde pequeño siempre ha mostrado interés por la fe familiar y los devotos locales buscan consejo en él en muchas ocasiones, pues ante todo es conocido por su sensatez y su prematura sabiduría. Elvan siempre se ha encargado de officiar las misas dekhanales junto a Arvilg, e incluso a celebrado alguna misa él solo en honor a devotos, pero de momento no desea asumir el mando del templo levantado por su padre.

Durante toda su vida se ha dedicado al conocimiento y a la lectura de todo tipo de obras que llegan a su iglesia, destacando especialmente aquellas relacionadas con su ocio particular: la naturaleza.

Posee una excelente relación con la casa Ifren y con la casa Vartras, pues siempre ha estado dispuesto a las órdenes de su padre para ayudar a ambas familias y en ellas, siempre ha sido bien recibido por su conocimiento. Junto a los ifrenios ha debatido cuestiones ciudadanas acerca de la magia, tanto en su fuente divina como arcana, pues últimamente se están dando muchos casos de magos a sueldo que surcan estas tierras y muy presumiblemente sea necesario crear una ley para regularizarlos. Elvan se encuentra en el consejo regulador sobre esta ley y todavía no tiene decidida su postura, sin embargo se ha convertido en enemigo de todos los lanzadores de conjuros a sueldo en la ciudad.

Con los Vartras ha ejercido un apoyo como clérigo, de todos es conocido que el número de curanderos entre las filas vartrashianas no es muy abultado. En numerosas misiones contra trasgos, Elvan ha acompañado a los guerreros para protegerlos de los peligros existentes con sus habilidades clericales.

Hace cinco dekhanales, un grupo de clérigos de Selúne visitó la ciudad y Arvilg ofreció comida y cama en su templo para los caballeros de la Doncella Luna. Resultó que el verdadero propósito de los clérigos era seguir a una horda de hombres lobo que venían en dirección a esta zona desde la Tierra de los Valles, y cuando Elvan se enteró de lo sucedido quiso partir junto al grupo de clérigos.

Al día siguiente marchó junto a sus nuevos compañeros para cazar hombres-lobo, y tras un par de dekhanales sin encontrar a la presa, dieron con un gran grupo de licántropos al norte, en los bosques de las tierras altas. La batalla fue brutal, pero los clérigos consiguieron salir victoriosos. Por su parte, los hombres-lobo, se dispersaron por todo el bosque llevando tras de sí a los clérigos en su búsqueda.

Desde su salida, nadie sabe nada de Elvan, su padre no ha podido contactar con él mágicamente, tan sólo ha obtenido ciertas respuestas, todas ellas muy crípticas, sobre el estado en el que se encuentra su hijo. No sabe qué es lo que Elvan ha podido encontrar en el bosque o qué es lo que le retiene en el mismo, pero toda su familia se encuentra a la espera de su regreso y con un plan para organizar su búsqueda si no vuelve pronto.



SARYK BREYTHOY

Humana mujer Pld 2 VD 2 humanoide Mediana, DG 2d10+2; pg 12; Ini +4; Vel 20' pies, CA 15 (toque 10, desprevendo 15); Atq maza +7 c/c, (1d8+4 AE castigar el mal 1/día, conjuros; CE Aura de bien, detectar el mal, imposición de manos, gracia divina, AL LB; TS Fort +7, Ref +3, Vol +4; Fue 16, Des 11, Con 12, Int 11, Sab 12, Car 16. Estatura 5'.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +3, Diplomacia +6, Montar +2, Saber (religión) +2, Sanar +3.

Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (maza pesada)

Idiomas: Común, Khondazhano,

Posesiones: maza pesada de gran calidad, cota de mallas, poción de curar heridas leves (2), poción de fuerza de toro (1), símbolo sagrado de Deneir.

Aura de bien (Ex): un aura de bondad rodea a Saryk con una potencia igual a su nivel de paladín.

Aura de valor (Sb): Saryk es inmune al miedo mágico o de otro tipo. Los aliados a menos de 10' de ella obtienen un bonificador de moral de +4 en los TS contra efectos de miedo. Esta aptitud funciona mientras de Saryk esté consciente y pueda ser vista.

Castigar al mal (Sb): tres veces al día, Saryk puede castigar al mal con un ataque c/c. Cuando utiliza esta aptitud, añade un +3 a su tirada de ataque y 2 puntos de daño adicionales. Esta aptitud no posee efectos sobre criaturas que no sean de alineamiento maligno.

Detectar mal (St): a voluntad, Saryk puede usar detectar el mal, como el conjuro.

Saryk es la pequeña de los hermanos Breythoy, y al igual que la mayoría de ellos, ha heredado El Poder para utilizarlo en nombre de Deneir.

Con tan sólo 15 años, se ha convertido en una excelente paladina al servicio de su iglesia, realizando diferentes misiones para la misma siempre en cubierto. Nadie de su familia sabe los poderes que tiene, aunque Elvan sospecha algo, para el resto se trata sólo de la hermana menor.

Cuando las obligaciones de su templo se lo permiten, Saryk se une a los Investigadores Aparecidos Grises, una organización dedicada a la investigación y resolución privada de crímenes, que en Sembia, siempre tiene mucho trabajo.

Desde hace un año aprovecha cualquier viaje a la capital para pasar unos días con su grupo de compañeros. Juntos investigan todos los crímenes posibles en el tiempo que permanece en Órdulin, mientras que también realiza cualquier cometido para su iglesia. De esta forma, nadie sabe nada de lo que hace porque en las calles de la gran ciudad, su presencia pasa totalmente desapercibida, como una aventurera más.

Unas dekhanas atrás, Elvan vió una cota de mallas colocada entre su equipaje y desde entonces sospecha algo, pero prefiere averiguar de qué se trata personalmente.

En el último viaje realizado a Órdulin, Saryk regresó bastante preocupada, pues no consiguieron resolver el crimen de un joven mercader que había sido asesinado junto a la Torre de los Centinelas, y lo que fue más preocupante aún, todas las pistas les llevaron a que el asesino se encontraba en Derlun. Desde su regreso, sigue buscando de manera incansable cualquier pista, siempre y cuando sus obligaciones se lo permitan, pero sabe que está sola y que el peligro que puede encontrar sobrepasa sus aptitudes, por lo que busca la ayuda de cualquiera pero siempre de forma secreta.



IMZEL KRAZA

Humana mujer Hcr 8 VD 8 humanoide Mediana, DG 8d4; pg 20; Ini +6; Vel 30' pies, CA 12 (toque 12, desprevenido 10); Atq bastón +3 c/c, (1d6-1) AE Convocar familiar (Vagsgor, rata) AL CM; TS Fort +2, Ref +4, Vol +6; Fue 8, Des 14, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 19. Estatura 5'6''.

Habilidades y dotes: Concentración + 10, Conocimiento de conjuros +11, Engañar +14, Saber (arcano) +8.

Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (Transmutación), Lanzador de conjuros veterano, Conjurar en combate

Idiomas: Común, Khondazhano, orco

Poseiones: Varita (Flecha ácida de Melf), Pergamino (Poliformar funesto), Poción Acelerar (1), Poción contorno borroso (1), Poción Levitar (1), Poción invisibilidad (1).

Nivel de lanzador 8. Conjuros conocidos 8/5/3/2/1
Conjuros diarios 6/7/7/6/4

Imzel es el verdadero símbolo de la maldad en la casa Kraza, desde su llegada ha conseguido hacer que las relaciones con Derlun sean prácticamente nulas y sin duda alguna ha sido el detonante que los feroces necesitaban para volver a ser un problema para la ciudad.

Llegada desde la lejana Veisa, esta hechicera vino a Sembia con una sola intención: obtener más poder. Durante años vagó por el país en busca del objeto más codiciado por ella, la filacteria de Zhengyi, el Rey Brujo de Veisa. Investigó por todas partes, pues había llegado hasta sus oídos que la filacteria se encontraba en algún lugar de esta tierra, y después de mucho tiempo, consiguió averiguar que Derlun era el lugar que más probabilidades tenía de albergar este objeto.

Partió hacia Derlun con la intención de apoderarse a toda costa de la filacteria, pero no ha conseguido averiguar la ubicación exacta de la misma. Así pues, su determinación ha sido drástica, destruir Derlun hasta los cimientos para rebuscar entre las ruinas el preciado tesoro.

Sabiéndose incapaz de conseguir tal cometido, buscó la manera de conseguir efectivos a su causa y topó con un tomo de la historia de la ciudad en el que se hablaba del pasado de la familia Kraza. Desde entonces su objetivo quedó marcado.



Llegó a la Madriguera para servir como consejera de Tultag, desconociendo la aversión que sentían en este linaje por todo lo relacionado con la magia. Sin embargo, su capacidad para realizar tatuajes que otorgan protección a guerreros que no llevan armadura, hizo cambiar la opinión que los Kraza habían mantenido durante siglos.

Poco a poco fue ganando la confianza de todos los miembros de la familia y el peso necesario para tomar las decisiones, hasta convertirse en la mano derecha del propio Tultag, incluso por encima de su propio hermano Raislor. Cuando la situación le fue propicia, no dudó en asesinar a Falvg, la antigua mujer de Tultag, para ocupar su puesto.

Con toda la confianza de la familia Kraza, Imzel no ha dudado en acelerar el proceso de desgaste existente entre esta casa y el resto de miembros de la comunidad con el objetivo de hacer estallar una guerra. No conoce todos los planes de Tultag, pero le son indiferentes puesto que su único objetivo es conseguir la filacteria de Zhengyi y una vez haya conseguido revivir al liche, intentar obtener el mayor conocimiento de él como su sierva.

Pese a que sabe que la guerra puede estar próxima, no desea dar ningún paso en falso, pues no sólo juega con el resultado de la batalla, sino con su futuro junto a los Kraza si los planes no salen del todo bien.



DAARZAK KRAZA

Humana mujer Brb 10 VD 10 humanoide Mediana, DG 10d12+30; pg 90; Ini +1; Vel 30' pies, CA 16 (toque 16, desprevenido 16); Atq Gran hacha +1 17+/-12 c/c, (1d12+ 8 más 1d6 de hielo más 1d8 si Daarzak está furiosa 19-20/x3); CE furia 3/día AL CN; TS Fort +10, Ref +4, Vol +4; Fue 20, Des 14, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 8. Estatura 5'8".

Habilidades y dotes: Escuchar +10, Intimidar +10, Montar +11, Nadar +11, Saltar +10, Supervivencia +11, Trato con animales +10, Trepar +10.

Soltura con arma (Gran hacha), Ataque poderoso, Romper arma mejorado, Crítico Mejorado (Gran hacha), Duro de Pelar.

Idiomas: Común, Khondazhano

Posesiones: Gran Hacha bersérker gélida +1

Furia (Ex): Daarzak siempre se deja llevar por su furia nada más empezar el combate. Cuando está enfurecida, adquiere un bonificador de +4 a la Fuerza, + 4 a la Constitución y +2 a las TS de Voluntad, además de un penalizador de -2 a la CA. La furia dura 8 asaltos y puede realizarla hasta 3 veces al día.

Esquiva asombrosa (Ex): Daarzak no pierde su destreza aunque sea atacada desprevenida.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Daarzak no puede ser flanqueada excepto por un pícaro de nivel 10 o más.

Sentido de las trampas (Ex): Daarzak tiene un bonificador de +2 en los Reflejos y un bonificador +2 de esquiva a la CA.

Daarzak Kraza es la guerrera más intrépida de la quinta casa. Es una capitana temida en batalla por sus habilidades, pero también es temida entre su propia gente por sus castigos. No es una mujer común, ni acepta palabras de cualquiera, es una mujer que disfruta del combate pero que también sabe ganar una posición fuera de él.

Al igual que su hermano Peltor, Daarzak ansía por encima de todo obtener el control de su casa, pero a diferencia de él, ella no ha mostrado en ningún momento este carácter codicioso, siempre se ha mantenido indiferente. Sus planes están lejos de un combate a muerte con su padre por la primera posición, sino que desea que su hermano tenga el honor de enfrentarse a su progenitor para luchar contra el superviviente del combate, justo en el instante en que haya terminado la contienda.

No se ha separado de su padre un momento en los últimos meses, siempre ha estado en silencio a su lado, observando fijamente todos y cada uno de sus movimientos. Sabe que su padre posee oscuros secretos, una faceta oculta a toda la familia, Imzel se lo ha contado, pero nunca le especificó exactamente lo que era y sabe que nunca se lo dirá.

Ha contratado diversos grupos de asesinos sólo para ver cómo su padre los mataba, pero no ha mostrado ninguna cara oculta o rasgo significativo más allá de su temible furia. El tiempo pasa y Daarzak empieza a impacientarse.

Mientras averigua los secretos de su padre, utiliza a su hermano para ganar cada vez más confianza con los nobles del este. Al mismo tiempo que Peltor hace el trabajo sucio de arrasar pueblos y esclavizar aldeanos, ella hace las veces de protectora de los nobles, contemplando su decadencia al entregarse a los placeres prohibidos.

Gracias a la amistad entablada con Daralia Drálax, Daarzak está conociendo mejor a los nobles y la manera que pueden servir a su causa, pero aún desconoce los planes por los que su padre le ha mandado a proteger a todos estos nobles de oscuras ambiciones.



PELTROR KRAZA

Humano varón Brb 6/BrskFre 4 VD 10 humanoide Mediano, DG 10d12+30; pg 90; Ini +2; Vel 30' pies, CA 16 (toque 16, desprevenido 16); Atq +1 18+/-13 c/c, (2d6+9 19-20/x2); CE furia 2/día AL CN; TS Fort +12, Ref +5, Vol +3; Fue 22, Des 14, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 12. Estatura 6'1".

Habilidades y dotes: Escuchar +11, Intimidar +12, Montar +12, Nadar +11, Saltar +12, Supervivencia +11, Trato con animales +11, Trepar +11.

Ataque poderoso, Hendedura, Furia destructiva, Furia intimidatoria, Furia irracional

Idiomas: Común, Khondazhano

Posesiones: Guanteletes de fuerza de ogro +2, Espadón +1 explosivo gélido.

Furia (Ex): Peltor siempre se deja llevar por su furia nada más empezar el combate. Cuando está enfurecido, adquiere un bonificador de +4 a la Fuerza, +4 a la Constitución y +2 a las TS de Voluntad, además de un penalizador de -2 a la CA. La furia dura 8 asaltos y puede realizarla hasta 3 veces al día.

Esquiva asombrosa (Ex): Peltor no pierde su destreza aunque sea atacado desprevenido.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Peltor no puede ser flanqueado excepto por un pícaro de nivel 10 o más.

Sentido de las trampas (Ex): Peltor tiene un bonificador de +2 en los Reflejos y un bonificador +2 de esquiva a la CA.

Frenesí (Ex): mientras esté frenético, Peltor obtiene un bonificador +6 a la Fuerza y, si realiza una acción de asalto completo obtiene un único ataque adicional a su mayor bonificador (+21). Sufrir una penalización de -4 a la CA y sufre 2 puntos de daño no letal por asalto. El frenesí dura 6 asaltos, 8 si además está furioso. Para terminar el frenesí antes de que expire su duración, Peltor puede intentar una TS de Voluntad CD 20 como acción gratuita cada asalto, si no consigue terminar el frenesí y no le quedan más enemigos, atacará a cualquier criatura cercana.

Pese a su gran fiereza y su salvajismo frenético en combate, Peltor es una persona tranquila, un habitante más del norte, si no fuera por el influjo de su familia y en especial de su madrastra y su hermana. Durante años, las mujeres del clan Kraza han aprovechado el carácter maleable de Peltor para conseguir sus intereses personales utilizándole como herramienta, como un brazo ejecutor.



Mientras que para su familia existen intereses generados por sus necesidades o codicias, el único interés que mueve a Peltor es vencer a cuantos enemigos se le pongan por delante en el campo de batalla, todo lo demás le da igual.

Nunca le ha importado que sus hermanos o familiares se aprovechen de él para sacar tajada, siempre y cuando la batalla esté asegurada, de lo contrario Peltor no moverá ningún músculo de su cuerpo. Cree que podría derrotar a su padre en un combate por el puesto de Primer Señor de los Kraza, pero todavía le asaltan dudas. El primogénito de los fieros pasa las horas en lo alto de las montañas imaginando cómo será el combate a muerte entre él y su padre, pero la incertidumbre nubla su horizonte, porque sabe que el actual Primer Señor de los Kraza es uno de los enemigos más poderosos con el que debe combatir.

No le importan los actuales tratos que la casa está haciendo con los nobles sembianos de la capital, sólo sabe que gracias a los mismos tiene más riquezas y más combates que librar. Las maquinaciones que conllevan, se las deja a su madrastra Imziel y a su hermana Daarzak, pues su mente no puede estar ocupada en otra cosa que no sea el combate. Pero Peltor todavía tiene que descubrir muchos secretos que guarda su familia, oscuras facetas que sólo son reveladas a aquellos que retan a sus antepasados o son lo suficientemente listos como para averiguarlo.



KALARIA KRAZA

Humana mujer Exp5/Ata 3 VD 8 humanoide Mediana, DG 8d8+24; pg 56; Ini +4; Vel 30' pies, CA 20 (toque 15, desprevénida 15); Atq Lanza +11/+6 c/c, (1d6+3) o +12/+12/+7 a distancia (arco largo compuesto de gran calidad (1d8+2 x3) AE enemigo predilecto animales +2, enemigo predilecto bestias mágicas +4, estilo de combate (arquería), hostigar +1d6; CE beneficios de compañero animal, compañero animal (lobo), empatía salvaje +4, rastreador veloz, zancada montañesa AL CN; TS Fort +11, Ref +10, Vol +5; Fue 14, Des 18, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 10. Estatura 5'7".

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +4, Avistar +13, Escondarse +12, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +12, Saber (geografía) +6, Saber (naturaleza)+8, Saltar +6, Supervivencia +13 (+15 para evitar peligros naturales), Tregar +6. Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Rastrear, Soltura con un arma (arco largo)

Idiomas: Común, Khondazhano, gigante.

Poseiones: amuleto de armadura natural +1, anillo de protección+1, arco largo compuesto de gran calidad (Fue+2), 50 flechas, lanza de gran calidad, guantes de destreza +2, capa de resistencia +1, varita de curar heridas ligeras, 10 ppt.

Compañero animal (Ex): Kalaria siempre va acompaña de su fiel lobo, Dulma. Su truco adicional es ataca.

Beneficios de compañero animal: Kalaria y Dulma comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Compartir conjuros (Ex): Kalaria puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma afecte también a su compañero animal si está a 5' o menos en el momento de hacerlo. Además puede lanzar un conjuro con el objetivo de "tu" sobre su lobo.

Vínculo (Ex): Kalaria puede controlar a Dulma como acción gratuita. Además, gana un bonificador de circunstancia de +4 a todas las pruebas de empatía salvaje y trato con animales cuando son realizadas en relación a su lobo.

Enemigo predilecto (Ex): Kalaria gana un bonificador de +2 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utiliza estas habilidades. También obtiene el mismo modificador en las tiradas de daño con armas. Contra bestias mágicas, este bonificador aumenta otorgando un +4 en todas las pruebas y modificadores anteriores.

Hostigar (Ex): Kalaria obtiene un bonificador de capacidad +1 a la CA e inflige 1d6 puntos de daño adicional en todos los ataques que realice durante cualquier asalto en el que se mueva al menos 10'. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia contra objetivos que se encuentren a 30' o menos y solamente en los ataques realizados en su turno.



Los enemigos con ocultación, los que no tengan una anatomía reconocible y aquellas inmunes al daño adicional de impactos críticos no son vulnerables a éste. Kalaria pierde esta aptitud cuando lleva a cabo ataques con armadura intermedia o pesada, o carga media o pesada.

Rastreador veloz (Ex): Kalaria puede moverse a su velocidad normal mientras esté siguiendo rastros sin sufrir el penalizador de -5 habitual, o con sólo un penalizador de -10 cuando se mueve al doble de su velocidad normal mientras rastrea.

Zancada montañesa (Ex): Kalaria puede moverse por entre pedregales y escombros densos, así como ascender pendientes empinadas y escaleras a su velocidad normal.

Conjuros de explorador preparados (5º nivel de lanzador): Zancada prodigiosa.

Dulma, compañero animal Lobo VD1

Iniciativa: +2 **Vel:** 50' pies

PG: 13 **CA:** 14 (toque 12, despr 12)

Ataque Base/Presa: +1/+2

Mordisco (Acción estándar)
+3 c/c (1d6+1) **Alcance:** 5' pies

A una orden Dulma ataca al objetivo designado por Kalaria.

Derribar (Ataque especial; acción gratuita)

Cuando Dulma acierta con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente con un bonificador +2 a la prueba y sin realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad.

Cualidades especiales
Compañero animal

Posee las cualidades de Compartir Conjuros y Vínculo con Kalaria.

Rasgos de Lobo

Olfato y Visión en la Penumbra.

Dotes

Rastrear, Soltura con un arma (mordisco)

Fort +5 **Ref** +5 **Vol** +1

Fue 13 **Des** 15 **Con** 15 **Int** 2 **Sab** 12 **Car** 6

Avistar +3, **Escondarse** +2, **Escuchar** +3, **Moverse sigilosamente** +3

Supervivencia +1 (+4 al seguir el rastro con el olfato)

Alineamiento: N **Idiomas:** - **Tamaño:** Mediano (2DG)

Kalaria Kraza es una cazadora voraz sin igual. Es capaz de perseguir a su presa sin descanso y encontrar todo rastro que la lleve hasta ella en cualquier parte de Sembia. Kalaria es conocida entre los feroces como *La Acechadora*.

Por su capacidad para seguir huellas, incluso en roca viva, se le ha designado como la mejor porteadora de la familia, siendo la encargada de mover todas las patrullas que viajan a través de las montañas del oeste. Nadie se atreve a discutir sus órdenes, pues saben que por muy duro que sea el camino que ha elegido, siempre les otorgará ventaja.

Kalaria fue sometida al entrenamiento que los Kraza conocen como la vereda, consistente en pasar largas temporadas en los terrenos más inhóspitos, de manera incomunicada, para aprender los secretos de la supervivencia. Gracias a este entrenamiento, desarrolló una capacidad abrumadora para seguir el rastro de las diferentes presas que entran en su territorio, sobre todo con la ayuda de Dulma, su compañero lobo.

Las presas perseguidas por Kalaria, no sólo son animales de caza o criaturas que se adentran en sus dominios, ella y su grupo tienen como misión cazar cualquier ser vivo que se introduzca en el territorio designado por su tío Tultag.

Desde que pudo comprobar en primera persona la capacidad de la muchacha para seguir rastros, el cabecilla de los Kraza tuvo clara la causa a la cual su sobrina serviría; desde entonces siempre ha

permanecido ligada a la misma. El objetivo que su tío le encomendó, fue proteger el lugar que él había mantenido en secreto durante años. De esta forma y sin ella saberlo, Tultag la eligió como su futura sucesora, pero nadie es consciente de ello.

Obediente únicamente a su tío, Kalaria ha protegido el gran secreto del patriarca de la casa sin realizar ninguna pregunta, sin husmear en sus asuntos, aunque Tultag sabe de sobra que es consciente de lo que oculta en su alargada sombra. Desea que ella misma siga sus instintos y se alce por encima de los demás miembros de su casa, incluido su propio hijo Peltor, el cual se encuentra siempre obcecado en el combate sin ver más allá del mismo.

Kalaria escucha los comentarios sobre el poder de los Kraza que realiza su tío, pero no deja de ver cómo sus primos pueden estropear todo aquello que su padre tiene planeado y que hasta ahora, sólo unos pocos saben. Está pensando en retarles para ganar más fuerza y evitar cualquier desliz que pueda producirse por su causa.

Desde la distancia y sin que nadie haya sido capaz de percibirla, espía los movimientos de Daarzark y Peltor, buscando la oportunidad y el momento adecuado para provocar una pelea. Hace tiempo que no se la ve, pero todos son conscientes de que puede ocultarse detrás de cualquier resquicio, acechando entre las sombras cualquier movimiento.





CAPÍTULO I: PARTIDA DE CAZA



Partida de Caza

Tercer día de La Garra de las Tormentas, año 1372 CV
Derlun, Sembia.

- ¡Vamos hijos míos! No quiero perder el día detrás de ese corzo. ¡Soltad a Flecha y Asta!- exclamó el Señor de los Ifren mientras espoleó a su montura para que galopara más deprisa, tanto que apenas eran capaces de seguirle el ritmo.

Cabargar por la espesura, esquivar ramas y saltar grandes troncos, ese era uno de los mayores disfrutes del patriarca de los ifrenios. No había obstáculo demasiado grande o alto para Zelith, su caballo Asperi, evitaba cualquier estorbo con una capacidad y rapidez únicas. Montura y jinete parecían uno solo.

El toque de cuerno alertó tanto a perros como a cazadores de la dirección en la que debían perseguir al animal. Los cánidos no tardaron en dar con el rastro una vez fueron guiados por el sonido, pero hubo algo que los separó por completo de las pistas que acababan de encontrar, una inesperada corriente de aire que transportaba el hedor de la muerte, imperceptible para el ser humano pero perfectamente claro para los sabuesos.

Llevados por Flecha y Asta, los hijos del Akaelon Ifren se desviaron totalmente del camino y llegaron a una espesura. En ella encontraron los cadáveres de varias ovejas totalmente despedazadas y a un pastor que parecía recoger sus restos.

- ¿Cómo osáis entrar en las tierras de los Ifren?- antes de que el pobre pastor pudiese darse cuenta de la llegada de los jinetes, estaba siendo interrogado y amenazado bajo la espada del mayor de los hermanos.

El silencio se apoderó del pastor que no sabía qué decir y que además conocía las leyes, y por lo tanto el castigo que se les infringía a aquellos que entraban en el coto del Señor del Consejo.

- ¿Qué está pasando aquí?- como volando, Akaelon llegó con una gracia única a lomos de su montura, la cual interpuso entre el pastor y su hijo.

- Mi señor, juro que no era mi intención, pero la inmundicia y enorme bestia ha vuelto a entrar en mi corral y llevarse a varias de mis ovejas. – cabizbajo y con su sombrero entre las manos, aquel hombre parecía estar aterrado- Le aseguro que mi única intención era buscar a mis ovejas y llevar de vuelta lo que pudiese a mi hogar. No estaba practicando la caza furtiva mi señor.

- Está bien. Coge lo que queda de tus ovejas y vete. – tras buscar durante unos instantes en su bolsillo y sacar una moneda de oro añadió- Ten esto. Utilízalo bien y podrás comprar las ovejas perdidas por ese animal e incluso es posible que todavía tengas suficiente dinero para mejorar tus vallas.

- ¡Muchísimas gracias su excelencia! – los ojos desorbitados y llorosos del pastor parecían resplandecer de felicidad.- Mi señor, no soy más que un humilde servidor, pero sé que su corazón es noble, se lo suplico, ¡ayude a las granjas del sur a eliminar a ese monstruo!- De rodillas y en un gesto de total súplica, el pastor esperaba una respuesta desconsolado.

- De acuerdo. Yo te ayudaré.



Capítulo 1

"Hay veces en las que ves como todo vale, como arrojan a las fieras a muchos que están a tu lado. No dices nada. No haces nada. Sólo ves como han escogido a otro para alimentar sus ansias de poder. Aquellos que esgrimen el poder no se alimentan como tú y como yo, ellos necesitan ver cómo te ahogas en la desgracia mientras disfrutan en la abundancia."

Elveragan Drálax

El Consejo de esta semana se encuentra marcado por un asunto que el propio Akaelon Ifren ha introducido en la cámara alta. Saltándose todos los protocolos establecidos, desea mostrar lo que está sucediendo en las tierras del suroeste. Un granjero venido de esta zona, lleva ante todos los presentes los restos de su rebaño tras la carnicería que una bestia ha ejercido sobre sus reses. Estupefactos, los consejeros no entienden el motivo por el que un asunto menor ha llegado hasta la cámara alta.

Tras la mejor explicación posible que un granjero puede dar con sus palabras y forma de expresarse, una votación sobre la posibilidad de investigar estos hechos fue desestimada, pero Akaelon no quedó satisfecho y anunció públicamente que él mismo se encargaría de poner en claro todo lo sucedido. Al salir del Consejo con la compañía de sus hijos (los jugadores), su gran amigo Arvilg le espera junto a su pequeña hija Saryk.

"Ifren, ¿qué crees que estás haciendo? Tienes un montón de asuntos importantes que atender como para jugar a las cacerías y si le das tanta importancia a este tema, la gente pensará que ya no prestas la atención suficiente a los problemas de la ciudad. Además, ¿qué hay de mi problema con las ratas? Te recuerdo que llevas un montón de tiempo prometiéndome ayuda. Sin Kelvedor ni Elvan necesito a jovencitos capaces de ayudarme con un asunto tan nimio. Mientras, tú y yo nos dedicaremos a los problemas de la ciudad y luego iremos, como en los viejos tiempos, a cazar lobos. ¿Qué te parece si mandas a tus hijos, esos que tienes tan sobreprotegidos, para que den caza a los cuatro ratones que tengo sueltos por la iglesia? Que esta tarde vayan a ver a Saryk, ella les indicará lo que deben hacer."

Trabajos nimios

Akaelon Ifren se ha mostrado de acuerdo con las palabras de su amigo Breythoy. Los aventureros deben encaminarse esta tarde, tras coger todas sus pertenencias, al distrito de entrada, lugar en el que se encuentra el Palacio Protector.

Recorréis las calles de la ciudad, ahora en calma tras una ajetreada mañana comercial. A lo lejos podéis observar el brillo de la campana de plata que os indica vuestro destino.

Deja que los jugadores recorran las calles de Derlun, utilicen las ventajas que hayan obtenido o simplemente disfruten de su posición como ifrenios.

Las puertas del Palacio Protector, como siempre, están abiertas de par en par. La gente entra y sale para rezar o charlar con los que allí se congregan. Tras atravesar una multitud de parroquianos los jugadores llegarán a los novicios del templo, los cuales les indicarán que Saryk se encuentra en la planta inferior.

Cientos de estanterías llenas de libros y perfectamente ordenadas. Este lugar parece ser una enorme biblioteca. Sentada en una gran mesa también llena de libros, junto a la escalera de acceso, se encuentra la menor de los Breythoy. *"Hola chicos. Os llevaré hasta la siguiente planta, vacía por culpa de la gran cantidad de ratas que hay. Mi padre dice que existe un nido y hasta que no sea destruido, no podremos utilizar esa planta para guardar cuadros y esculturas. Yo misma lo destruiría, pero mi padre teme que pueda romperme una uña. Bueno, aquí es. Dejadme que en primer lugar os de unas nociones sobre este sitio..."*



Nido de ratas



Nivel de encuentro 1 (400 px)

Música de encuentro: Two Steps From Hell-
Freedom Fighters

Utiliza el mapa de encuentro 1 para este combate.
Este encuentro incluye a las siguientes criaturas:

4 Rata terrible (R)

Los jugadores accederán por las escaleras
hasta esta sala, donde deberán encontrar a las
ratas y su nido.

Características de la zona

Iluminación: la iluminación en este lugar es
nula, serán necesarios elementos auxiliares
pero en ningún caso antorchas. Protecciones
mágicas evitan que el fuego pueda
encenderse en esta sala.

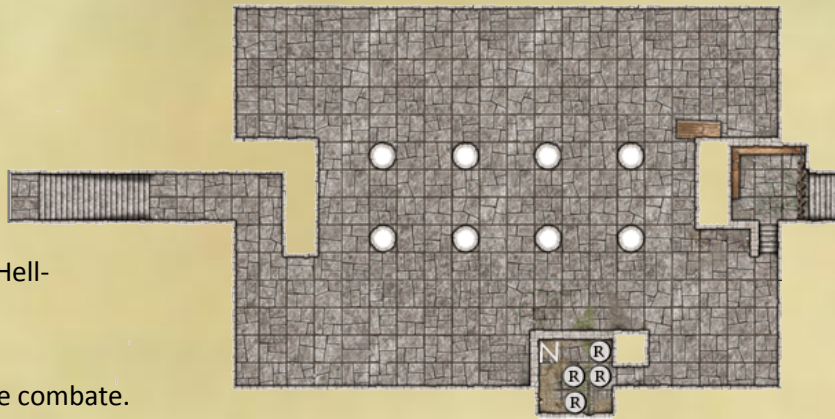
Protecciones mágicas: diferentes conjuros de
protección se encuentran activos sobre este
templo. Ningún conjuro con el descriptor
fuego, electricidad o agua puede ser lanzado.

Pilares: en la parte central de la estancia se
encuentran una serie de pilares que ofrecen
cobertura. No se pueden volcar, romper ni
manipular en modo alguno.

Tesoro: las ratas no son conocidas por sus grandes
tesoros. No hay nada en esta sala.

Recorréis unas escaleras de bajada y tras atravesar
una esquina, llegáis a una gran sala con pilares en el
centro. Una leve brisa trae un poderoso olor fétido.
La oscuridad es absoluta y el sonido de los roedores
puede escucharse a lo lejos.

Las ratas, al escuchar el ruido provocado por la
llegada de los aventureros han escapado hasta el
nido que se encuentra en este nivel. Los jugadores
deberán buscarlas y acabar con aquellas que todavía
no han podido introducirse en su cobijo, el cual
parece tener una gran profundidad. Será necesario
buscar otro punto desde donde atacar su guarida.



Rata Terrible

VD 1/3

Iniciativa: +3

Vel: 40' pies

PG: 5 CA: 15 (toque 14, despr 12)

Ataque Base/Presa: +0/-4

Mordisco (Acción estándar)

+4 c/c (1d4) Alcance: 5' pies

Las mordeduras de estas ratas transmiten
enfermedades

Enfermedad (Ataque especial)

Fiebre de la mugre. Salvación de Fortaleza CD 11. Período de
incubación 1d3 días, daño: 1d3 Destreza y 1d3 Constitución. La CD
utiliza el bonificador de Constitución

Cualidades especiales

Olfato y Visión en la Penumbra

Pueden detectar la posición de los jugadores con su olfato.

Nadar y Tregar

Poseen un +8 racial a las pruebas de nadar y tregar

Dotes

Alerta, Sutileza con las armas

Fort +3 Ref +5 Vol +3

Fue 10 Des 17 Con 12 Int 1 Sab 12 Car 4

Avistar +4, Esconderse +8, Moverse sigilosamente +4, Nadar +11

Tregar +11

Alineamiento: N

Idiomas: -

Tamaño: Pequeño (1DG)



Tácticas

Esta rata enorme parece más grade y más fiera que
la mayoría de los perros.

Las ratas terribles comen cualquier cosa, no dudarán
en atacar para defender sus nidos y sus territorios.
Cuando los jugadores lleguen a la pequeña sala en la
que se encuentran, intentarán hacer algo de tiempo
para que las demás ratas escapen, pero no
aguantarán la acometida de los aventureros y en
cuanto que puedan, huirán por el nido hasta las
profundidades.

Las ratas tratarán de evitar cualquier ataque a
distancia. Intentarán mantener a raya a los
aventureros con su mordisco y así transmitir la
fiebre de la mugre a todo el que se acerque.



Nido de arañas



Nivel de encuentro 1 (600 px)

Música de encuentro: B.S.O Game of Thrones- North of the Wall.

Para este combate será necesario el plano correspondiente al segundo encuentro, en el mismo, incluye a las siguientes criaturas:

4 Araña pilosa (A)

La pestilente brisa proviene de esta zona, parece que las aguas del alcantarillado han inundado este punto.

Características de la zona

Iluminación: al igual que en la sala anterior la iluminación es inexistente.

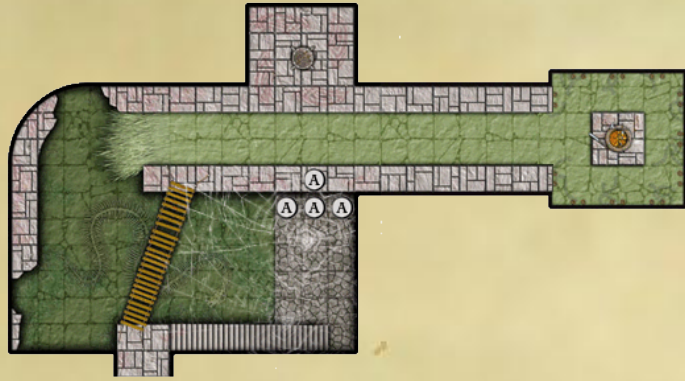
Aguas residuales: penetrando los cimientos del templo, una parte de las aguas residuales de la ciudad han ido a parar a este lugar. Caminar por ellas se considera terreno difícil y cubren una altura de 3' pies. La concentración en el aire en este lugar es demasiado fuerte, será necesario superar una tirada de Fortaleza CD 11 para soportar los olores desprendidos o de lo contrario se tendrá un penalizador de -2 a todas las pruebas.

Escalera: son muchas las ocasiones en las que algunos desperdicios entrapan el orificio de salida, cuando esto ocurre, Elvan atraviesa la estancia hacia el otro lado gracias a esta escalera. Es lo suficientemente resistente como para aguantar el peso de una persona y se encuentra a una altura de 15' pies por encima del nivel del agua.

Isleta: rodeada de aguas residuales, esta isleta siempre ha pasado desapercibida para los Breythoy, que desconocen que guarda en su interior. Si es bien buscado (Buscar CD 20), un mecanismo para cerrar la llegada del agua a este punto puede activarse. Parece que alguien quería inundar este lugar.

Escombros: justo detrás de todas las telarañas se oculta una pared de escombros. Ver más adelante.

Tesoro: entre las telarañas parece que hay algunos objetos con joyas incrustadas por valor de 50 p.o.



Araña Pilosa

VD 1/2

Iniciativa: +2

Vel: 20' pies

PG: 1 CA: 20 (toque 20, despr 18)

Ataque Base/Presa: +0/-12

Mordisco (Acción estándar)

+3 c/c (1d2-5) Alcance: 2' pies

Estas negras arañas transmiten un potente veneno con su mordedura.

Veneno (Ataque especial)

Todo aquel que sea alcanzado por el mordisco de una araña pilosa debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 11 para que no le inyecte su veneno. Daño inicial y secundario 1 punto de Des.

Cualidades especiales

Inmunidad al veneno

Las arañas pilosas son inmunes a todo tipo de venenos no mágicos

Habilidades

Bonificadores raciales a las pruebas de Avistar, Escondarse y Saltar

Dotes

Sutileza con las armas

Fort +2 Ref +2 Vol +0

Fue 1 Des 14 Con 10 Int - Sab 10 Car 2

Avistar + 15, Escondarse +25, Saltar +4, Trepas +6

Alineamiento: N

Idiomas: -

Tamaño: Minúsculo (1DG)



La puerta de la pequeña sala anterior os conduce a una nueva esta estancia donde el ruido de un torrente de agua se mezcla con un fétido olor insoportable que os hace llevaros vuestra mano a la nariz inmediatamente.

Este lugar siempre ha sido una habitación totalmente olvidada por los Breythoy, pero ahora que desean seguir reformando su templo, están pensando en las posibilidades que ofrece y cómo arreglar el estado en el que se encuentra. La dejadez y la falta de limpieza de esta estancia han hecho que las sabandijas se apoderen de ella. Una gran cantidad de telarañas, concentradas en su mayoría en la pared que hay justo delante de las escaleras de bajada, son un fiel reflejo de lo olvidada que ha podido estar esta zona para los habitantes del templo.



Tácticas

Gracias a su diminuto tamaño, será muy complicado ver dónde se encuentran estas arañas, que atacan a toda presa que entre en su red.

Aunque no tienen conciencia como grupo, centra el ataque sobre el primer jugador que se interne entre las telarañas, de forma que sigilosamente y sin que nadie lo perciba, caigan sobre este aventurero y se cuelen entre su ropa y armaduras.

Las arañas no entablan combate contra sus enemigos, utilizan su habilidad de esconderse para morder a su presa e inyectar su veneno, por este motivo, y al tratarse de una presa de gran tamaño para ellas, deberán caer las cuatro sobre un jugador. En el caso de que sobrevivan a un ataque fallido, utilizarán sus habilidades de salto o trepar para huir.

Los escombros

Al finalizar el área de encuentro permite que los jugadores realicen una tirada de Avistar para ver los escombros que hay al otro lado de las telarañas. Tras recorrer toda la estancia no habrá ni rastro de un posible cubil de ratas en este lugar, de manera que la única alternativa que existen serán ese montón de piedras que se agolpan entre las pegajosas redes arácnidas.

Si los jugadores no superan la prueba de Avistar o no deciden remover los escombros, insta a los mismos a indagar sobre el otro extremo de la ratonera, de lo contrario las ratas que han escapado aparecerán otra vez con el tiempo.

Una pequeña corriente de aire fluye a través de los escombros, los cuales, no parecen ser muy estables. Con un esfuerzo común la pared puede venirse abajo fácilmente.

Apartáis los escombros que ocultaban las telarañas y un gran pasadizo se abre ante vosotros. Entre polvo e hilos, os abríis paso a través del muro hasta llegar a lo que parece ser una cámara oculta durante muchos siglos.

Sin constancia alguna en planos o historias, parece que existen unos niveles inferiores en el Palacio Protector y que aunque su estado es bastante ruinoso, su manufactura fue buena antaño. La roca pulida y tratada compone sus muros, mientras que



baldosas de gran manufactura conforman sus suelos. Escaleras, puertas y algunos accesorios para colgar antorchas en las paredes son también de gran calidad, pareciera que antes se vivía en este lugar con normalidad.

Una tirada de Saber (Arquitectura o Dungeons) CD 18 otorgará algunos datos a los jugadores sobre esta construcción. Lee el siguiente párrafo si los jugadores superan esta tirada:

Palpas la pared con tus propias manos y te sacudes, frotando los dedos, el polvo acumulado tras tocar el suelo. Sin duda alguna se trata de manufactura de los enanos del norte, que bajo algún propósito, llegaron a este lugar para construir lo que por su forma, parece un templo.

T1

Este dungeon supone el comienzo para los jugadores de su verdadera aventura en esta partida. Intenta que le den importancia y saca a relucir el trasfondo de la aventura.

Los escombros han dado paso a una sala con escaleras de subidas. El aire es muy pesado aquí y todo parece muy antiguo.

Unas grandes puertas de metal, totalmente abiertas, se encuentran al final del descansillo que hay justo detrás de las escaleras, parece que esta sala es un punto de acceso a la cámara interior.

Subís unas viejas y desgastadas escaleras hasta un descansillo que aloja dos grandes puertas de metal tallado y que parece haber sufrido las consecuencias de un asedio. Marcas de arietes y golpes de arma pueden verse por doquier. Justo detrás parece que la cámara continua.



T2

Los siglos han eliminado cualquier rastro de batalla en este lugar y solo las marcas de la puerta metálica han conseguido permanecer indelebles.

Esta nueva sala aparenta ser un lugar para la recepción- distribución de las personas que antiguamente utilizaban esta estancia. No hay muebles, rastros o cadáveres, tan solo podéis imaginar el posible empleo de la misma en función de su colocación.

Dos puertas, esta vez cerradas, dividen el descansillo de esta sala en dos partes. Al igual que en la ocasión anterior, los signos de violencia son evidentes, pero se han guardado bien de cerrarlas.

T3

Aunque la puerta de acceso en principio parece atascada, gracias a un esfuerzo común conseguís abrirla lo suficiente como para acceder a la estancia. No se oye nada, no se ve nada... parece estar vacía.

A este lugar venían a adorar a Mefistófeles, el archidiablo que gobierna los páramos helados de Cania, los sectarios y sectarias seguidores de este culto. Esta habitación en particular, era utilizada como altar de sacrificios, pero las fuerzas invasoras de esta cámara olvidada destruyeron todo a su paso y ahora sólo quedan los restos de dicho altar, algunos bancos destruidos y una pila también despedazada.

Es bastante complicado discernir alguna señal o símbolo que deje entrever la actividad del culto o la relación de todo esto con el archidiablo, aunque una tirada de Avistar o Buscar CD 12 mostrará a los jugadores algunos símbolos en antiguo Zhorass, idioma del antiguo imperio Khóndaz.

ከተሌካ ጽዕኔ ከሌሎች ጋር ለማድረግ
የሚችሉ ናቸው።

La frase está incompleta y sólo una tirada de Descifrar Escritura CD 30 dotará de un significado coherente su traducción. Quizá en este lugar exista algún libro capaz de ayudar a los jugadores a encontrar el sentido de estas palabras y de paso, de este lugar.

Una tirada de Saber (Religión) también puede ayudar a conocer un poco más por parte de los jugadores este sitio. Si superan una CD 15 en esta prueba lee el siguiente texto:

Miras la orientación del altar y luego te fijas en que su base esta adosada al suelo. Observas la colocación de los bancos hasta detener tu vista en la pila totalmente rota del fondo. Es muy probable que en este lugar se realizasen sacrificios, parece que los elementos se encuentran ubicados en la forma más común dentro de las sectas. La saña con la que destrozaron la pila y el altar hace presagiar que no sería un buen culto...

T4

Han existido algunos corrimientos de tierra en los últimos años y además, los Breythoy han realizado remodelaciones a menudo sobre el templo. Todo ello ha propiciado el hecho de que muchas paredes se hayan venido abajo.

Esta sala está totalmente ruinosa. No otorga ninguna pista más sobre la zona pero sin embargo, posee especial importancia porque en ella se encuentra lo que anteriormente podría haber sido una puerta secreta.

Una extraña negrura recubre todas las paredes, parece que la lucha aquí fue más intensa. Aquellos que intentaron tomar este lugar encontraron una puerta secreta, ahora entre abierta y que os espera al fondo.

T5

Otro hall de distribución. Mientras que en el anterior caso se separaban a los cultistas de los adoradores, en esta ocasión, este distribuidor permitía separar a los sectarios. Aquellos que residían en este templo dormitaban en la sala T6, justo a la izquierda de la puerta secreta.

El otro pasillo ha sido cortado por un derrumbe parcial de la galería y todo aquello que guardaba, junto con su función en este lugar, se ha perdido para siempre. Sin embargo parece que los sectarios de mayor nivel podían acceder a una sala superior (T7) a través de otra puerta secreta ubicada en este distribuidor, Buscar CD 20.



Niveles inferiores



Nivel de encuentro 1 (400 px)

Música de encuentro: B.S.O Rise of the Planet of the Apes- Bright Eyes Escapes

Utiliza el mapa de encuentro 3 para este combate.
Este encuentro incluye a las siguientes criaturas:

4 Rata terrible (R)

Una gran puerta de metal con desgastadas inscripciones, se alza ante vosotros nada más atravesar el pasadizo secreto.

Características de la zona

Iluminación: no hay ningún tipo de luz en esta estancia.

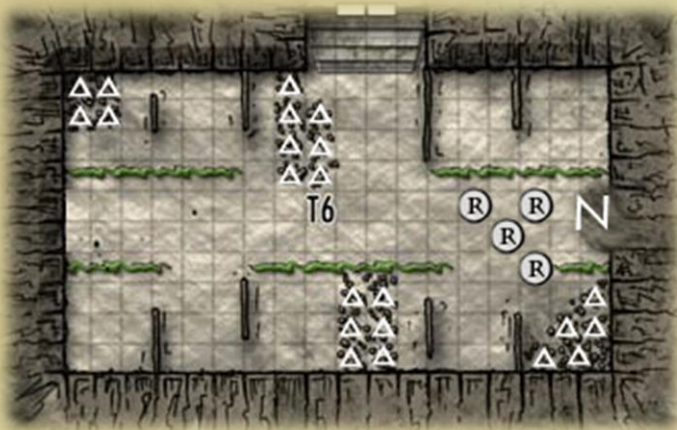
Escombros: algunos muros se han venido abajo con el paso de los años formando una gran cantidad de escombros. Este terreno se considera como difícil a la hora de atravesarlo.

Muros: antiguas paredes que dividían la sala en habitaciones aún siguen hoy en pie. Ofrecen cobertura aunque no parecen muy estables.

Tesoro: No existe ningún tesoro en esta sala.

Es imposible discernir el uso que antiguamente se le dio a esta sala ahora ocupada por las ratas, parece que por fin ha aparecido el nido oculto en las profundidades, pero los roedores no están dispuestos a abandonarlo.

Aquí se ubica el otro extremo del nido de ratas y el lugar donde parece que tienen a sus crías. Gracias a la conexión de túneles en el interior de la tierra, consiguen llegar hasta las zonas superiores causando estragos a todo aquello que se almacene. Si los jugadores destruyen este nido, eliminarán por completo la presencia de las ratas en el templo, pero para ello deberán acabar con todo lo que se encuentra en su interior. Sus armas no valdrán de nada. Tanto el fuego como los medios mágicos que permitan devastar todo lo que haya en el nido serán una opción válida para destruirlo.



Rata Terrible

VD 1/3

Iniciativa: +3

Vel: 40' pies

PG: 5 CA: 15 (toque 14, despr 12)

Ataque Base/Presa: +0/-4

Mordisco (Acción estándar)

+4 c/c (1d4) Alcance: 5' pies

Las mordeduras de estas ratas transmiten enfermedades

Enfermedad (Ataque especial)

Fiebre de la mugre. Salvación de Fortaleza CD 11. Período de incubación 1d3 días, daño: 1d3 Destreza y 1d3 Constitución. La CD utiliza el bonificador de Constitución

Cualidades especiales

Olfato y Visión en la Penumbra

Pueden detectar la posición de los jugadores con su olfato.

Nadar y Tregar

Poseen un +8 racial a las pruebas de nadar y tregar

Dotes

Alerta, Sutileza con las armas

Fort +3 Ref +5 Vol +3

Fue 10 Des 17 Con 12 Int 1 Sab 12 Car 4

Avistar + 4, Escondarse +8, Moverse sigilosamente +4, Nadar +11

Tregar +11

Alineamiento: N

Idiomas: -

Tamaño: Pequeño (1DG)



Tácticas

Acorraladas y sin escapatoria las ratas terribles atacarán a todo el que entre en su territorio. Gracias a su capacidad para tregar no tendrán reparos en moverse por zonas de terreno difícil, atacando a los jugadores a lo largo de toda la sala y desde cualquier punto.

No poseen conciencia grupal ni alguna táctica para obtener ventaja, simplemente utilizarán su ataque de mordisco, transmitiendo la fiebre de la mugre, contra todo aquel que se ponga en su camino. En el momento en el que se vean superadas huirán hasta su madriguera en busca de refugio, hecho que los jugadores deben impedir a toda costa para evitar que vuelvan a repoblarse.



T6

Dejar las puertas de un lugar cerradas tras saquearlo no es un buen presagio. ¿Qué guardará este lugar para que los antiguos lo ocultasen? Mientras pensáis para vuestros adentros escucháis una vez más, el ruido de las ratas.

Tampoco hay pistas en esta sala sobre este templo oculto. La disposición de los muros, los que se mantienen aún en pie y los que se han derrumbado, deja ver que muy probablemente este fuese el lugar de descanso de los sectarios, aunque las ratas han ocupado su lugar.

Desde este punto sí es posible destrozar por completo el nido y atacarlo para evitar que con el tiempo pueda volver a repoblarse, la misión de los jugadores estará completa una vez se haya terminado el encuentro anterior.

T7

Una puerta secreta, oculta durante siglos, pasó desapercibida para los atacantes de este templo. Ahora que vosotros habéis conseguido abrirla, parece que por fin, desvelaréis el misterio sobre este extraño lugar.

Otro desplome ha eliminado casi por completo la pared izquierda de la estancia, que posee un foso en mitad de la misma lleno de huesos y calaveras. Excavado en la propia piedra, este foso parece totalmente tiznado, al igual que la habitación T4. Los huesos que hay en su interior también se encuentran totalmente carbonizados.

Existe un poción al lado de los escombros y justo al lado del borde de la fosa que ha perdurado durante todos estos años. Con Conocimiento de Conjuros CD 25 puede identificarse como una poción de *Curar heridas leves*, aunque aquellos que superen una tirada de Saber (Religión) CD 18 podrán imaginarse de qué tipo de poción se trata.

Los estudiosos de lo divino, saben que las pociones de curación son utilizadas como elementos de tortura a las presas que se ofrecen, prolongando así durante más tiempo el sacrificio, o como ocurre en este caso, para que intenten atravesar las llamas abrasándose vivos hasta ellas y conseguir curación. Una técnica vil aprendida de los drows, pero que ahora es utilizada por cualquier torturador que se precie.

Detrás del foso hay situado otra especie de altar al que en esta ocasión, las fuerzas invasoras no han llegado y se encuentra intacto. Es muy similar al anterior, pero parece que su parte superior está totalmente ennegrecida por el fuego. Las llamas ocupan todos los relieves de su base, en donde se puede ver representadas una multitud de personas que son consumidas por el fuego. También se puede ver un texto, que al igual que en el caso anterior, se encuentra escrito en antiguo Zhorass. Si los jugadores superan una tirada de Descifrar escritura CD 30, puedes leerles el siguiente texto:

El fuego infernal consumirá a todos los infieles. La llama se expandirá por todo el abismo hasta llegar a los confines de los planos.

Si los jugadores no consiguen descifrar esta frase o las anteriores, no te preocupes, pueden conocer todos los detalles sobre este lugar más adelante.

Al final de la habitación se encuentran unas escaleras, aparentemente sin utilidad alguna, llevan hasta un punto más alto en la estancia. Para no haber sido descubierto por invasores, este lugar debería mostrar alguna pista o detalle de cierta importancia, pero sin duda alguna oculta algo. No será muy complicado dejar ver a los jugadores que estas escaleras en su momento tuvieron un propósito, pero ahora parece estar oculto a simple vista. Estas paredes guardan grandes secretos en su interior, como por ejemplo la puerta de acceso a una nueva sala (Buscar CD 20) y a la que sólo podían acceder los cargos más altos de la secta. A diferencia de las anteriores, esta vez no vale con encontrar la puerta, será necesario la orden de mando adecuada para poder abrirla, una llama.

T8

Arrimas el fuego a la puerta descubierta y tras tomar algo de calor, el mecanismo que la activa empieza a sonar. Un gran pasillo aparece ante vosotros y al final del mismo, unas poderosas llamas.

La última sala del templo guarda celosamente todos los secretos sobre este lugar y su verdadero propósito. Una gran estatua a Mefistófeles corona el lugar en el que los sectarios de mayor nivel se comunicaban con el señor de Cania, ahora tan solo queda un guardia para protegerla.



El templo oculto



Nivel de encuentro 2 (400 px)

Música de encuentro: Skyrim Theme

Para este combate será necesario utilizar el mapa de encuentro nº 4 y las siguientes criaturas:

1 Esqueleto de Perdición (E)

Un poderoso fuego os divide ante dos posibles puertas. El calor para acceder a la más lejana es abrasador, mientras que la más cercana oculta el sonido de unos extraños chasquidos.

Características de la zona

Iluminación: la sala está suficientemente iluminada gracias a los fuegos exteriores.

Pilares: pegados a la pared derecha de la estancia existen dos pilares que ofrecen cobertura parcial.

Foso: justo en la parte superior derecha hay un foso de 5' pies de diámetro y una caída 30' pies. Cualquiera que caiga en él recibirá 3d10 de daño y quedará tumbado.

Estatua: esta gran figura de Mefistófeles puede proporcionar cobertura u ocultación.

Fuegos: mediante unas oquedades en la pared puede verse como un gran *Muro de Fuego* emite poderosas llamas. Aquellos que se encuentren a una distancia de 10' sufrirán 1d4 puntos de daño, 2d4 si es a menor distancia.

Tesoro: la criatura porta un anillo de oro valorado en 25 p.o y un amuleto de armadura natural +1.

Para evitar la intrusión de cualquier indeseable, los sectarios dejaban a un Guardia de Perdición apostado en este lugar. La criatura atacará a cualquiera que entre en esta sala y no porte consigo el símbolo de Mefistófeles, una mano roja con uñas negras rodeada de llamas oscuras que se puede entrever, totalmente desgastada, como marca pintada en el suelo lleno de polvo.



Guardia de Perdición

VD 2

Iniciativa: +0

Vel: 30' pies

PG: 26 **CA:** 13 (toque 10, despr 13)

Ataques: 2 Garras o espada larga

Garra (Acción estándar)

+3 c/c (1d4+1) **Alcance:** 5' pies

Estos esqueletos pueden luchar con cualquier arma o golpear con sus manos.

Proyector mágico (Ataque especial)

Una vez cada 3 asaltos, el Guardia de Perdición puede lanzar proyectil mágico como si fuera un hechicero de 4º nivel. Cada conjuro crea dos proyectiles que infligen 1d4+1 cada uno

Cualidades especiales

Intermitencia

Una vez cada diez minutos puede lanzar el conjuro *intermitencia*.

Muerto viviente e inmunidades

Rasgos de muerto viviente, inmunidad al frío y rasgos de esqueleto

Dotes

Luchar a ciegas

Fort +1 **Ref** +1 **Vol** +5

Fue 12 **Des** 11 **Con** - **Int** 9 **Sab** 12 **Car** 13

Avistar +8, **Buscar** +4, **Escondarse** +7, **Escuchar** +8

Moverse sigilosamente +7

Alineamiento: NM

Idiomas: -

Tamaño: Mediano (4DG)



Tácticas

Nada más aparecer cualquier jugador el Guardián de Perdición recurrirá a su *Proyector Mágico* para impactar con seguridad, aunque si no gana la iniciativa y se ve dañado por varios ataques, recurrirá en primer lugar a la *Intermitencia* y dificultar aún más las posibilidades de dañarle. Sus garras servirán para ganar tiempo mientras que sus proyectiles mágicos se recargan, pero ante todo intentará impedir la entrada de cualquiera por la puerta que el mismo protege.



Un lugar diabólico

Ahora todo tiene sentido. La disposición de las habitaciones, los huesos, los altares... una secta estaba ubicada en este antiguo templo, pero solo la capacidad investigadora de los jugadores, determinará que se trataba de un culto seguidor del archidiablo Mefistófeles. Las traducciones del antiguo Zhorass serán fundamentales para comprender exactamente qué es este lugar.

Con una tirada de Saber (Religión) CD 20 los aventureros serán capaces de discernir los símbolos más comunes del señor de Cania: la posición de la mano o la ronca, de lo contrario desconocerán a quién representa esta gran estatua. También pueden realizar una prueba de Saber (Los Planos) CD 48 para percatarse de que se trata de la figura del archidiablo así como conocer todos los detalles sobre el mismo.

Una gran estatua de lo que parece ser un diablo de grandes alas y poderosa cornamenta os lleva a una amarga sensación de desasosiego. ¿Qué hacía este culto en Derlun? Unas inscripciones, otra vez en antiguos idiomas, parecen tener la clave....

Otra prueba más de Descifrar Escritura CD 30 otorgará la posibilidad a los jugadores de reconocer a quién representa esta estatua, y al igual que en los casos anteriores, hace referencia al fuego infernal, pero esta vez también nombra a su señor Mefistófeles.

No existe nada de mayor relevancia en esta habitación. Las marcas en el suelo representando el símbolo del archidiablo o las columnas con formas y figuras diabólicas, son meros ornamentos de la sala, mientras que parece que el pequeño foso era otro de los puntos en los que los sectarios utilizaban el fuego infernal. En la parte exterior, las llamas que salen de la pared, son un fiel reflejo de este fuego. Los sectarios deseaban que de forma permanente su templo se llenase del motivo más evocador de su señor. En este caso, las llamas son relativas a un conjuro de Muro de Fuego sobre el que se ha lanzado una Permanencia, gracias a lo cual el fuego se agita de forma imperecedera durante los siglos hasta ahora. Gracias a una prueba de Conocimiento de Conjuros CD 25 los jugadores averiguarán la procedencia de estas llamas.



¿Osas molestar a Mefistófeles?

El verdadero significado

Encontrar el templo oculto de una secta de Mefistófeles en mitad de una ciudad no es una buena señal. Aunque el templo fuese construido en tiempos del antiguo Khóndaz (ver más adelante), puede que el culto vuelva a revivirse con solo nombrar la aparición de este hallazgo.

Por otra parte, puede que si los sectarios actuales conocen el hecho de que un antiguo templo suyo se ha profanado, quieran tomar medidas al respecto. Este es un punto muy crítico y la baza principal con la que se debe jugar en la partida: ¿qué harán los aventureros con aquello que han encontrado? De su decisión dependen muchos efectos y reacciones que puedan producirse y que pueden influir en el curso de la historia, pero en esta ocasión debes ser tú el que decida cómo tratarlo.

Si llega a la luz este hecho, el culto de Mefistófeles no dudará en volver a Derlun en busca de venganza para unirse a su mayor enemigo: los Kraza. Valora la posibilidad de que seguidores de esta secta puedan apoyar a los fieros y participar en la batalla final por la ciudad de Derlun.

Utiliza los puntos marcados al final del capítulo si crees que es necesario



Trabajo terminado

Cuando la misión de destruir el nido de ratas haya terminado, los jugadores deberán volver a los niveles superiores para salir del templo, pero antes pasarán por la misma sala en la que encontraron a Saryk, la cual los espera con inquietantes noticias:

“¿Habéis destruido el nido? ¿Por completo? Mi padre dice que si no es destrozado por completo volverán a salir otra vez con el tiempo. Ya sabremos el resultado de vuestra hazaña, pero ahora, por ayudarnos, me gustaría entregaros este objeto. Se trata de un Néctar Lunar que nos dieron los clérigos de Selûne hace poco cuando estuvieron aquí, de él dijeron que tenía unas propiedades curativas superiores a las de cualquier poción.

Me gustaría comentaros algo importante, pues creo que nuestros padres están en un grave peligro. Estaba repasando las anotaciones que he hecho durante el Consejo y en las que reflejé las palabras del granjero. He recordado las marcas sufridas por los animales y la verdad es que hay algo que no encaja, algo que no entiendo.

Las mordeduras normales de un lobo se realizan con sus dientes caninos y gracias a la forma de su mandíbula, de hocico alargado, puede herir a sus presas. En el caso de estos animales despedazados la forma de la mandíbula que les había herido no era alargada y la carne, se encontraba totalmente desgarrada, como si el mordisco fuese más poderoso. Por favor, tenéis que creerme, nuestros padres están en peligro. ¡Debemos avisarlos!”

Este es el primer gancho para llevar a los jugadores al siguiente encuentro. No te preocupes si no deciden seguirlo, más adelante existen otras alternativas para captar su atención.

La joven Saryk, rodada de libros, parece bastante preocupada y también parece que no le ha dicho todo lo que sabe a los jugadores. Si los aventureros deciden realizar una prueba de Averiguar Intenciones o Avistar para ver el contenido de los libros que hay sobre la mesa, se darán cuenta de que parece que la criatura causante de todo esto es un Mastín Sombrío. Las anotaciones realizadas por la joven han dado pistas concretas que le han llevado en sus investigaciones a determinar la naturaleza de esta criatura, pero no está segura completamente de ello, por este motivo no desea especular.

Khóndaz, el antiguo imperio

Esta gran biblioteca contiene suficiente información para que los aventureros puedan traducir todas las frases en antiguo Zhorass que han encontrado. La primera, la de la habitación T3, aunque está borrosa puede traducirse por:

Este es el templo de la verdadera llama, del fuego infernal, el auténtico fuego profanador.

La segunda frase se encuentra en la habitación T7, en ella podía leerse:

El fuego infernal consumirá a todos los infieles. La llama se expandirá por todo el abismo hasta llegar a los confines de los planos.

Gracias a la traducción de estas frases podrán encontrar toda la información detallada anteriormente sobre el templo y todo lo que se cita en el *Libro de la Oscuridad Vil* sobre Mefistófeles. Asimismo también podrán encontrar mucha información interesante sobre el antiguo imperio Khóndaz. Lee el siguiente fragmento si los jugadores deciden indagar más sobre este asunto:

“Poco a poco noto como el imperio se desmorona. Lo que antes nos unía ahora parece separarnos. Mientras que los más poderosos intentan convencernos sobre lo que debemos hacer, nosotros, los que menos tenemos, somos los que debemos pagar las malditas guerras que desean llevar a cabo para mantener su imperio. Solo es cuestión de tiempo una sublevación. Me gustaría que nos centrásemos en resolver los verdaderos problemas, seguro que así encontraríamos la solución. “

Neilbor Urthin, el sublevado



Un mastín sombrío acecha



El barrio sur

Cuando los jugadores hayan acabado la misión saldrán del templo hacia el barrio sur, lugar que no suelen visitar frecuentemente.

Parece que las cosas no funcionan todo lo bien que deberían últimamente por este lugar, ya que según se puede observar, demasiada gente busca ayuda en el templo. El comercio anda revuelto y nadie parece poner orden, sin embargo la zona parece que está bien repleta de guardias.

Aunque el bullicio de la gente no para de sonar en el mercado y los trovadores no dejan de reclamar el dinero de los andantes, una sensación de contrastes entre lo que realmente sucede y lo que los jugadores saben debe despertar su curiosidad, de manera que es necesario que pongas especial énfasis en hacerles ver que existen muchos problemas que no son tratados en el Consejo y que parecen pasar totalmente desapercibidos para sus miembros.

Misión Secundaria: Sazur el Guardián.

El mercado no funciona todo lo bien que debería y nadie parece poner orden en él. Los guardias parecen hacer caso omiso a todas las señales que perciben, pero no son los únicos. Sazur Kareink, el encargado de vigilar el buena marcha del mercado y cargo de confianza del propio Akaelon Ifren, tampoco parece poner mucho de su parte para solventar los problemas.

Si los aventureros deciden investigar, conseguirán ver por sus propios ojos como ciertos mercaderes poseen más derechos que otros y en el caso de disputa, Sazur siempre resuelve los conflictos a favor de unos extraños mercaderes que siempre van ataviados de color rojo.

Indagando un poco más aún, descubrirán que estos mercaderes son en realidad una cofradía de ladrones que venden la mercancía robada a otros mercaderes delante de sus propias narices y también descubrirán que Sazur teme realizar cualquier acción pues tienen secuestrada a su familia. Si consiguen ayudarlo, restablecerán el buen funcionamiento del mercado.

El otro gancho

Tanto si no resultan insuficientes las palabras de Saryk como si los jugadores deciden hacerle caso, debes hacer especial incidencia en este punto crítico de la partida. Varlem Syvlein (humano varón Emb 5), perteneciente a una casa menor de la ciudad, debe aparecer en escena para engañar a los aventureros y llevarlos hasta una trampa, que es el siguiente encuentro.

Varlem ha engañado a Akaelon Ifren y Arvilg Breythoy para que busquen a la criatura que está acabando con las reses de ganado. Ha conseguido convencerles para que la busquen en el bosque de los enamorados, un pequeño bosque que hay a las afueras de la ciudad pero que resulta demasiado extenso para que ellos dos, tal y como habían prometido, puedan llevar a cabo la tarea, por este motivo han decidido recurrir a sus hijos para rastrear la zona.

Si los PJ's no siguen las palabras de Saryk haz que los PNJ aparezcan y le pidan expresamente que les acompañen en la cacería. Una vez llegados al bosque haz que se dividan en dos grupos para que la búsqueda sea más rápida y la trampa funcione mejor.

A la salida del templo os esperan Akaelon y Arvilg, parecen bastante contentos con vuestro trabajo sin siquiera saber el resultado. Justo cuando pretendéis explicarles las noticias del templo encontrado aparece un hombre que interrumpe vuestra reunión. "Lamento interrumpir mis señores, pero me gustaría tener unas palabras con ustedes acerca de lo que han hablado en el Consejo. Sois muy amable al permitirme informaros de este espinoso asunto, pues al igual que vos, llevo algunos días preocupado por lo que he oído hablar a los granjeros de mis tierras. Me han dicho en multitud de ocasiones que han visto a una bestia, semejante a un gran lobo, cerca del bosque de los enamorados... oh!, perdón, así es como se conoce al bosque de hojazu que hay a unos pocos kilómetros de la ciudad. Según me cuentan, es el lugar en el que descansa durante el día, antes de atacar en la noche. "

Tras realizar semejante revelación, el hombre se desvanece entre el gentío y vuestro padre, sin mediar palabra, parece decidido a cabalgar hacia el bosque y hacer frente a la criatura.



Bestia de la oscuridad



Nivel de encuentro 5 (1.800 px)

Música de encuentro: B.S.O Rise of the planet of the apes.- Caesar's Stand.



En este combate será necesario el mapa de encuentro nº 5 y en él incluye a las siguientes criaturas:

1 Mastín Sombrío (S)

Llegáis a un lugar conocido como "Las ruinas de los enamorados". Todo parece demasiado tranquilo, pero se respira una calma tensa.

Características de la zona

Iluminación: este lugar se encuentra a campo abierto, la iluminación dependerá de la hora del día en la que los jugadores lleguen. Cuanto más tarde sea, más complicado será el encuentro.

Ruinas: antiguas edificaciones del imperio khóndaz yacen en este lugar. Algunas de ellas pueden proporcionar cobertura.

Hojazules: estos árboles de gran tamaño forman una espléndida arboleda que por su color, los enamorados visitan. Pueden otorgar cobertura u ocultación.

Matorrales: a diferencia de los Hojazules, estos arbustos y matorrales no levantan más de dos palmos del suelo, sin embargo pueden enmarañar las vestiduras de los jugadores y dificultar su paso, atravesarlos se considera terreno difícil.

Tesoro: esta criatura no posee ningún tesoro.

Llegado desde el plano de la sombra, el mastín sombrío vive en esta zona en busca de cualquier presa que pueda encontrar. Fundamentalmente caza durante la noche, utilizando su aptitud para ocultarse en la oscuridad, es por eso que hasta ahora sólo existen relatos de una vaga sombra capaz de descuartizar el ganado de cualquier granjero.

Mastín Sombrío

VD 5

Iniciativa: +5 **Vel:** 50' pies

PG: 30 **CA:** 14 (toque 11, despr 13)

Ataque Base/Presa: +4/+7

Mordisco (Ataque estándar)
+7 c/c (1d6+4) **Alcance:** 5' pies

Las mordeduras de estas ratas transmiten enfermedades

Derribar (Ataque especial)

Cuando acierta con un mordisco, un mastín sombrío puede hacer una prueba de derribar sin ataque de toque ni provocar ataques de oportunidad y un modificador de +3 a la prueba.

Ladrado (Ataque especial)

Todas las criaturas malignas excepto ajenos malignos en 300' deben tener éxito en una tirada de salvación Voluntad CD 13 o huirán despavoridas durante 2d4 asaltos.

Cualidades especiales

Fundirse con la sombra

Puede desaparecer en las sombras y obtener ocultación total.

Olfato y Visión en la Oscuridad

+4 a las pruebas de Rastrear. Visión en la oscuridad hasta 60' pies.

Dotes

Esquiva, Iniciativa mejorada, Rastrear

Fort +3 **Ref** +5 **Vol** +3

Fue 17 **Des** 13 **Con** 17 **Int** 4 **Sab** 12 **Car** 13

Avistar +8, **Escondarse** +8, **Escuchar** +8, **Moverse sigilosamente** +8, **Supervivencia** +8

Alineamiento: NM

Idiomas: -

Tamaño: Mediano(4DG)



Tácticas

Un amplio campo en el que moverse y sombras en las que ocultarse serán las principales bazas que utilizará esta bestia. Desde las sombras, protegido por la ocultación, atacará a los aventureros mediante su mordisco, pero antes de eso intentará separarlos a todos mediante su Ladrado.

Si existe una fuente de luz potente o algún jugador tiene en su poder un conjuro o un objeto activo con la misma, atacará en primer lugar al foco o al portador para así eliminar toda fuente de luz capaz de evitar que pueda moverse por las sombras. El Derribo y el Ladrado serán las mejores armas para combatir en estos casos.



Ayudas

Este es un encuentro realmente complicado para los jugadores, supera en 4 puntos el valor de desafío normal, es lo que se denomina como un encuentro heroico. El objetivo de esta aventura no es matar a ningún jugador, por esta razón puedes hacer que el combate sea mucho más sencillo añadiendo ayudas al mismo, de esta forma los jugadores sabrán que si son atacados pueden sufrir un grave daño, pero también será más fácil eliminar a la criatura.

Las ayudas que pueden recibir podrán ser:

- Saryk Breythoy: Si los jugadores deciden hacer caso a los consejos de la paladina, esta los acompañará hasta las ruinas de los enamorados en busca de sus padres.

- Akaelon Ifren y Arvilg Breythoy: los señores de ambas casas han sido informados del destino de sus hijos y han partido de inmediato en su búsqueda. Puedes hacer que ambos, cabalgando sobre sus monturas, aparezcan en un número determinado de turnos independientemente del resultado de la pelea.

- Guardia personal: tal y como se indica en el apartado inicial de Jugadores, los PJ's tienen la oportunidad de llevar consigo a un número de guardias personales. Estos guardias pueden ser la línea fundamental de defensa que permita a los aventureros acabar con la criatura.

Final del encuentro

Tal y como predijo la menor de los Breythoy una criatura que no tiene nada que ver con los lobos a los que se refería el granjero ha podido ser la causante de tales destrozos, pero si es así, ¿qué hace tan lejos de las granjas y tan cerca de la ciudad? No parece estar muy claro.

Debes hacer que los jugadores sientan que han sido emboscados por la criatura que los estaba esperando y sobre todo, debes hacer que sospechen de Varlem y de la información que el mismo les proporcionó.

Yace ante vosotros una criatura similar a un perro grande, con una capa de suave pelo negro y una boca llena de dientes afilados. ¿De dónde ha salido esta criatura? ¿Cómo ha venido a parar a este lugar? Muchas son las preguntas que os rondan la cabeza, sobre todo os preguntáis si realmente os esperaba.

En el caso de que los jugadores hayan recibido ayuda toma la presencia de cualquiera de los PNJ que pueden ayudarle como si fuesen de su mismo nivel a la hora de repartir puntos de experiencia, pero divide los mismos entre el número de participantes en la contienda.

Vuelta a Derlun

Utiliza las diferentes combinaciones de ayudas a los jugadores para que aparezcan al finalizar el encuentro si no han participado en él. Intenta que interactúen con el mayor número de PNJ y en especial con aquellos que están descritos en este manual y son más interesantes.

A lomos de su elegante montura, Akaelon Ifren cabalga junto a vosotros de vuelta a Derlun.

“Habéis combatido muy bien hijos míos, pero no deberíais haber corrido este riesgo. Esa criatura a la que os habéis enfrentado es un Mastín Sombrio y no pertenece a este plano, pudo resultar fatal para todos de no haber actuado con tanta presteza. Me pregunto qué hará aquí, pero más allá aún, me pregunto cómo Varlem sabía que estaba en este lugar, tan alejada de las granjas y como había sido informado antes que cualquiera de nosotros sobre la existencia de esta criatura. También me pregunto por qué no me informó anteriormente en lugar de andarse con tanto rodeo o habló de lo que sabía en el Consejo. Creo que aquí pasa algo, creo que habéis sido víctimas de un intento de asesinato”

La idea de que Varlem os ha traicionado no deja de rondaros en la cabeza, os acercáis a la ciudad pensando en los motivos que pueden haberlo llevado a una traición y lo peor de todo, ¿con quién estará asociado?

Al llegar a la ciudad deja que los jugadores sanen sus heridas, inviertan el dinero conseguido o deambulen por las calles de Derlun para conocer un poco mejor todos los personajes que en ella habitan y las posibilidades que les ofrece.

Da la oportunidad de que consigan algunos puntos de experiencia extra con las misiones secundarias, pero debes tener en cuenta que es muy posible que si complicas o alargas estas misiones la aventura puede descompasarse en lo que a niveles se refiere. Además, también debes pensar en las posibles recompensas que pueden recibir por realizar cada una de estas misiones.





Final del Capítulo

- Has fracasado.- la figura encapuchada colocó la espada junto al cuello de Varlem. Tras agarrar del pelo al preso, echó su cabeza hacia atrás en un movimiento brusco mientras apretaba aún más la espada contra el cuello.- Conoces el precio.
- Pero mi señor, Akaelon Ifren apareció de la nada, la trampa era perfecta para cazar a sus hijos.-
Varlem tuvo que hacer una pausa para continuar pues le costaba demasiado articular tanta palabra en una posición tan incómoda.- Hice todo lo que puede con los medios de los que disponía.

Con un movimiento de espada, la figura sesgó la yugular del prisionero.

- Debemos centrar nuestros esfuerzos en acabar con Akaelon.- dijo otra figura encapuchada con voz áspera.- Debe ser nuestra prioridad.

- Eso es absurdo.- una nueva voz, fría y oscura, procedente de una figura tenebrosa diferente al resto que apareció detrás de los presentes.

- ¿Cómo os atrevéis? ¿Quién sois para...- el encapuchado se detuvo espada en alto al ver quién fue el dueño de esas palabras.

- Eso es...absurdo.- volvió a dictaminar la figura tenebrosa.- Si deseamos tomar Derlun debemos crear el caos, desestabilizarla.

- La muerte de Akaelon será el caos que necesitamos.- volvió a repetir la figura de voz áspera.

- No. Akaelon sería sucedido por otro señor y nuestros ataques llamarían cada vez más la atención.- la figura tenebrosa fue recorriendo toda la habitación hasta llegar al difunto.- Debemos desestabilizarla desde dentro. Es necesario crear una confrontación entre todos sus miembros, debemos infiltrarnos y atacar sus cimientos.- alzó la vista hacia la figura ejecutora de Varlem y la miró fijamente durante un instante.- ¡Azelek im Vek-riom!- tras realizar el hechizo la espada cayó al suelo y un halo verdoso salió desde sus cuencas oculares para acabar derrumbándolo junto al degollado. – Ahora tú estás al mando. Yo los atacaré sus ganancias, tú debes mermar sus fuerzas.

- Así se hará Hadrhuna.- dijo con una reverencia la figura de voz áspera.

Avance enemigos

- Peltor Kraza somete a un gran grupo de kóbolds a su mando + 1 PV
- Hadrhuna se reúne con Zarmolath para agregarlo al ejército de Tultag +1 PV
- La cofradía de ladrones implantada en el mercado consigue prosperar +1 PV
- El secreto del templo a Mefistófeles se ha ce público, uniendo a sectarios y umbrinos en una causa común +1 PV

Experiencia

- Completar la misión encargada por Arvilg Breythoy de acabar con todos los nidos 500 px. (+1 PV)
- Hallar el templo oculto 500 px. (+1 PV)
- Resolver los escritos antiguos 500 px. (+1 PV)
- Misión Secundaria: Ayudar a Sazur a restablecer el mercado y acabar con la cofradía 500 px. (+1 PV)





CAPÍTULO II: POLÍTICA Y ASESINOS



Política y asesinos

Décimo día de La Garra de las Tormentas, año 1372 CV
Derlun, Sembia.

El murmullo reinaba por todos los pasillos y estancias, un consejo extraordinario se había convocado y los Kraza, ni si quiera tenían la curiosidad en saber de primera mano qué se trataba en él. Ni si quiera habían enviado a sus emisarios. Hacía más de veinte años, desde la Batalla del Dragón Ingenuo, que no se había conocido un evento de esta magnitud y aunque nadie quería perderselo, los consejeros esperaban lo peor, otra guerra.

Todo parecía transcurrir rápidamente, idas y venidas de secretarios, allegados y diferentes cargos de confianza que deseaban utilizar este consejo para sus asuntos personales en lugar de tratar la cuestión por el que habían sido llamados: la aparición de extrañas criaturas y la traición por parte de un miembro de una familia importante.

Antes de reunirse en la cámara alta, cada familia junto con sus miembros secundarios y ayudantes aguardaban en una estancia privada a la espera de su llamada. Aquí es donde se reunían tanto aquellos que tenían un asiento en el Consejo como los que no para determinar las estrategias comunes que guardarían de cara a la posterior reunión.

En la sala de los Ifren, la ausencia de los Kraza había mantenido un cuchicheo constante por parte de todos los presentes. Los consejeros estaban expectantes ante la posibilidad del anuncio definitivo de la salida de esta cámara de los fieros y la tensión podía palpase en el ambiente. Todos estaban interesados en las palabras del principal miembro de la familia para desarrollar un plan común en la cámara y evitar que el asunto de los Kraza eclipsara el verdadero propósito de esta reunión.

Con los puños apoyados sobre la mesa, Akaelon se alzó de su asiento y tras observar durante un instante la sala procedió, con tono solemne, a dirigirse a los presentes.

- Familiares y amigos, me temo que algo grave está ocurriendo, he mandado buscar a Varlem Syllein y espero que sólo haya sido un mal entendido, por favor, que pase el capitán- el sonido estrepitoso las puertas de la estancia abriéndose de par en par interrumpió la disertación y, como una exhalación, el comandante de la guardia se abrió paso hasta el centro de la misma. Tras detenerse en seco, echó su blanca capa hacia atrás y realizó un rápido movimiento. Rodilla y mano derecha en suelo, brazo izquierdo sobre rodilla izquierda, cabeza gacha y pesadumbre en su rostro. La irrupción del comandante en lugar del capitán no hacía presagiar nada bueno, menos aún cuando había adoptando la pose de clemencia.

- Mi señor, Varlem ha muerto.- un murmullo de sobresalto inundó la sala.- El capitán que lo buscaba está gravemente herido y algunos guardias que lo acompañaban, muertos. Mis hombres fueron atacados por unos asesinos que se encontraban en la casa Syllein y que mataron a todos los presentes, era un ataque para destruir la casa. Contraatacamos y ahora sólo quedan dos de ellos vivos y uno está gravemente herido. Se han dividido. He mandado cerrar las puertas de la ciudad, nadie podrá salir ni entrar hasta nuevo aviso. He ordenado que los jinetes grifo vuelen por todos los alrededores, si alguien o algo aguarda fuera de nuestros muros, lo sabremos. También he mandado llamar a todos los clérigos, así como destinado una partida de magos capaces de averiguar si en algún lugar de toda la ciudad existe un portal por el que puedan escapar. Ahora mismo se encuentran buscando casa por casa. Todos mis hombres están trabajando en este asunto mi señor.



Capítulo 2

“Cuanto más fuerte es la luz que se emite, más profunda es la sombra que se proyecta. Órdulin sin duda alguna está llena de luces y sombras, y nunca sabes bien en dónde te encuentras, pero lo peor de todo, es que aunque intentes alejarte, siempre acabas perdido entre ellas.”

Akaelon Ifren, Señor del Consejo.

Tras más de ocho horas de reunión, los miembros del Consejo y en especial los pertenecientes a la cámara alta, van abandonando el edificio. Los rostros de pesadumbre, cansancio y consternación se suceden, la masacre de una familia menor no ha dejado indiferente a nadie.

Cuando los hechos fueron anunciados, todos los presentes no tardaron en pedir responsabilidades exigiendo la búsqueda de los causantes de tal barbaridad, pero una vez supieron el verdadero coste, los Drálax no tardaron en rechazarlo. Tal y como el comandante había anunciado, su intención era introducirse en todas y cada una de las casas y lugares en los que los asesinos podrían haberse refugiado, pero los dralios se negaron en rotundo ante tal posibilidad y alegando derecho señorial de acusación, han conseguido evitarlo.

El derecho señorial de acusación es una cláusula de salvaguarda para las principales familias, un antiguo trato entre ambas por el que todas reconocían que si no existían pruebas fehacientes de un hecho delictivo cometido por las mismas, no podrían ser acusadas y por lo tanto, estarían exentas de cualquier proceso. Los Breythoy, siguiendo a los Ifren, no pusieron ningún impedimento en lo que a inspeccionar sus pertenencias se refiere siempre y cuando manos adecuadas tratasen sus libros y elementos valiosos. Los Vartrash tampoco tuvieron inconveniente alguno en mostrar sus pocas pertenencias en la ciudad, pero los Drálax alegaron que de esta forma, la gente conocería todas sus estrategias de negocios y sólo su competencia comercial sería la verdadera beneficiada de este asunto. En un afán de demostrar su inocencia y ganas de colaborar, Lutiel Drálax propuso trasladar el asunto al Consejo Superior, en Órdulin. Allí podrían discutir el tema con los capitalinos y acatar cualquier sentencia dictaminada.

El Señor de Derlun

Vuestro padre sale con el rostro marcado por la aflicción, como si de pronto hubiese envejecido muchos años. Seguido por todo el séquito de consejeros y ayudantes, se dirige con paso apremiante hacia la sala común de la familia Ifren en el edificio del Consejo y a su llegada a las puertas de la sala, se vuelve hacia a todos con la intención de comunicar algo.

“Necesito hablar a solas con mis hijos un instante, si son tan amables, me gustaría que aguardaran un momento”

En el interior de la sala, vuestro padre os pide que toméis asiento mientras observa, con la mirada perdida, a través del cristal que hay al fondo de la estancia.

“Marcho ahora mismo hacia Órdulin, es necesario aclarar cuanto antes todo este asunto. Daré órdenes para que desde ahora se te reconozca como el Señor de Derlun en mi ausencia”.- dice mientras mira a su primogénito.-“Sin embargo, os he llamado por otro asunto más preocupante. Desconozco si habéis percibido el detalle comentado por el comandante al describir la matanza. Según ha dicho, mientras que todos los que allí estaban han muerto bajo heridas de hoja, Varlem es el único que ha sido decapitado, eso dice algo que todavía estoy por averiguar, pero no tenemos tiempo.

No podemos permitir que todo este asunto de los dralios nos retrase, por este motivo confío en vosotros para realizar una peligrosa misión. Necesito que vigiléis todas las posesiones de los Kraza en la ciudad y averigüéis si en ellas existe un portal, más importante aún, si el mismo es utilizado. Empezad por la casa que poseen en el barrio alto, sin duda puede ser un excelente punto de partida, pero tener cuidado, esos asesinos aún andan sueltos. “



Búsqueda infructuosa

Las calles de Derlun están atestadas de guardias de la ciudad que acompañados de clérigos o magos buscan casa por casa, aunque parece que en el barrio alto sólo recorren las calles de un lugar a otro en busca de posibles pistas, que de momento, no aparecen.

Debes tener en cuenta que las habilidades sociales de los jugadores serán un punto fundamental desde este momento.

Tal y como les ha pedido su padre, los jugadores deben llegar hasta la propiedad de los Kraza para rastrear cualquier posible pista que exista en la propiedad de los fieros antes de que el Consejo Superior decida sobre el derecho señorial. No hay tiempo que perder y no pueden esperar a que la noche caiga para guarnecerse, los asesinos podrían esfumarse antes de que esa posibilidad existiese. Es por esta razón por la que los jugadores deberán interactuar con el entorno del barrio alto para introducirse en la propiedad de los Kraza y evitar, en todo momento, ser detectados.

Aparte de los transeúntes, Villa Drálax y la Torre de Orag serán las mayores preocupaciones que los aventureros deben tener a la hora de introducirse en la casa. La primera está justo detrás de la posición norte, mientras que desde la segunda se puede ver toda la muralla este, de esta forma sólo quedan dos frentes por los que los jugadores pueden acceder con mayor facilidad: sur y oeste. Mientras que la zona sur es el lugar menos indicado debido a la cantidad de la gente que circula por las calles, la zona oeste permite un paso más seguro, pero igual de peligroso, además es necesario destacar que los que caminan por este barrio no son gente cualquiera.

Camináis hacia la propiedad de los Kraza para averiguar cuál es el punto con mayor facilidad de acceso, cuando de pronto os topáis con una joven acompañada por lo que parece ser su guardaespaldas. Tras frenarse en seco ante vuestra presencia, os percatáis del tipo tan peculiar que acompaña a quien parece ser la mismísima hija de Lutiel Drálax. De aspecto dulce y grandes ojos, la joven se acerca hacia vosotros mientras se contonea deliberadamente, además de llamar vuestra atención, parece que tiene intención de hablarlos.

“Así que vosotros sois los jóvenes caballeros de la casa Ifren. Encantada. Mi nombre es Yeshila Drálax y el es mi guardaespaldas Eyless. Me he enterado de lo ocurrido hoy en el Consejo, parece que mi padre se ha salido con la suya y ha conseguido ganar esta batalla. Pura fachada, desde mi punto de vista, ha salido perdiendo. ¿Quién quiere ahora a todos esos guardias por las calles que detectarán cualquier movimiento sospechoso?”

En los ojos de esa muchacha puede verse su capacidad para manipular, una malicia enorme pese a su juventud. ¿Qué ha querido decir con eso?. Se marcha sin dar ninguna respuesta, sólo pequeñas carcajadas.

La interacción de los personajes con los PNJ's debe ser fundamental para ayudar a desarrollar la historia. En este caso Yeshila desea que su padre mantenga cierto poder, pero sabe que de esta forma hará que esté más vigilado y a su vez, su círculo comercial menos lícito, más cerrado.

Misión secundaria: ¿Qué pasa con los Drálax?

Mientras intentáis averiguar el motivo que ha llevado a la joven dralia a decir esas palabras, aparece ante vosotros uno de los consejeros personales de vuestro padre, Dulgon, más conocido entre los ifrenios como “el odiado”.

“Pero si son mis encantadores Señores. Oh, qué gusto encontrarles en una mañana como esta. A decir verdad, me alegro de haberles visto en persona porque necesitaba hablar sobre un asunto bastante importante.

Los mercaderes de Turmish dicen que no están dispuestos a comerciar más con nosotros por los precios actuales. Demandan un precio más alto que pueda sufragar los costes que están perdiendo en el trayecto. Si vuestra merced tiene a buen hacer el permitirme negociar personalmente con ellos, seguro que podremos arreglar este asunto. ¿Qué me decís Señor de Derlun?”

Mientras que el consejero os dice estas palabras, observáis algo extraño. Un ciudadano de aspecto bastante especial para estar en este lugar, con raros ropajes y encapuchado. Se detiene nada más detectar vuestra presencia.

Tras aguardar unos instantes y ver que os habéis fijado en él, sale corriendo con un paso bastante raro, como si estuviese herido. Sin duda alguna es el asesino que estáis buscando y que huye de vosotros.



Emboscada



Nivel de encuentro 2 (300 px)

Música de encuentro: Two Steps From Hell- Moving Mountains

Antes de llegar a este punto, los jugadores habrán detectado la presencia sospechosa de un humanoide que camina herido y que intenta huir de ellos. En la persecución, los kobolds actuarán para impedir el avance de los jugadores hasta el asesino.

4 Kóbold (k)

Los aventureros llegarán a esta calle por la parte sur mientras que el asesino huye desesperadamente hacia el norte.

Características de la zona

Iluminación: luz brillante.

Edificios: las construcciones que se encuentran en la zona pueden ofrecer cobertura en el caso de las esquinas, mientras que su altura puede otorgar una posición ventajosa. Para subir hasta la cubierta será necesario una tirada de Tregar CD 15 y emplear una acción de asalto completo.

Carruajes y barriles: toda la mercancía que se encuentra por la calle así como los carros que las transportan son de madera. Ocultarse detrás de los mismos otorga cobertura parcial.

Tesoro: entre las pertenencias de los kóbolds caben destacar una poción de curar heridas leves, una flecha adormecedora y 8 p.o

Las flechas vuelan en vuestro camino. Saliendo de la nada, cuatro kóbolds os cortan el paso con un fuego cruzado.

Parece que todo estaba planeado para tener una huida. El asesino se ha introducido por las calles en las que sus secuaces kóbolds le esperaban para cubrir una retirada. Estos pequeños seres dracónicos ya estaban avisados de lo que podía suceder, de manera que habían asegurado una buena posición.



Kóbold

VD 1/4

Iniciativa: +1 **Vel:** 30' pies

PG: 4 **CA:** 15 (toque 12, despr 14)

Ataque Base/Presa: +1/-4

Arco o Jabalina (Acción estándar)

Arco+3 c/c (1d6) Jabalina +1 (1d6-1)

Alcance 30'/5'

Su arma base en este encuentro es el arco corto

Cualidades especiales

Sensibilidad a la luz

Penalizador de -1 cuando combaten bajo luz solar o luz brillante

Visión en la Oscuridad

Visión en la oscuridad hasta 60' pies.

Fort +2 Ref +1 Vol -1

Fue 9 Des 13 Con 10 Int 10 Sab 9 Car 8

Avistar +2, Buscar +2, Escondarse +6, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +2, Oficio (minero) +2

Alineamiento: LM **Idiomas:** Dracónico **Tamaño:** Pequeño(1DG)



Tácticas

Como acción preparada, los kóbolds atacarán al primer aventurero que salga de la calle sur hacia zona abierta. Todas las criaturas, dirigirán su ataque hacia el mismo objetivo para así conseguir maximizar el daño y la retirada de todo el que intente internarse.

En el caso de que sus enemigos se pongan cuerpo a cuerpo contra ellos intentarán huir, pero si se ven acorralados recurrirán a sus ataques con las lanzas.

No dudes en utilizar los objetos que portan como tesoro si es necesario. Pueden volver a salir más adelante en caso de no conseguirlos.



El rastro de la presa



Nivel de encuentro 2 (450 px)

Música de encuentro: Heroes 6- Main Theme

El asesino herido, no puede continuar durante mucho más tiempo con la persecución y es alcanzado por los aventureros en este punto. Los jugadores aparecerán por el camino de la parte superior izquierda. En este encuentro participan:

2 Kóbold (K)
1 Asesino (A)

Gravemente herido por los hombres del comandante, al asesino no le quedan muchas más fuerzas para seguir huyendo de sus perseguidores. Este área de encuentro incluye todo el mapa que se muestra, pero puedes reducirlo a la calle en la que se encuentran apostados para que sea más sencillo. Junto con dos más de sus lacayos, uno de los ejecutores de la casa Syvlein espera con su último aliento a todos lo que intentan capturarlo.

Características de la zona

Iluminación: luz brillante.

Edificios: las construcciones que se encuentran en la zona pueden ofrecer cobertura en el caso de las esquinas, mientras que su altura puede otorgar una posición ventajosa. La mayoría de los edificios de esta zona poseen un número de plantas mayor que en el anterior caso, por esta razón para subir se requiere emplear una acción de asalto completo y superar una prueba de Tregar CD 20.

Árboles: los árboles que se encuentran en el área ofrecen cobertura parcial.

El pozo: este elemento ofrece cobertura parcial para aquellos que intentan ocultarse y en su interior existe una caída de 30' pies hasta el agua.

Tesoro: el asesino cuenta con una daga de plata con empuñadura en forma de lobo, una espada corta de gran calidad, broquel de madera oscura y 73 p.o.



Asesino Encapuchado

Varón humano Gue 1/ Pcr 1 VD 2 humanoide Mediano, DG 1d10+1 más 1d6+1; pg 10; Ini +7; Vel 30 pies, CA 17 (toque 13, desprevenido 14); Atq c/c, espada corta y daga +3/+3 (1d6+1 y 1d4+1) o +5 c/c Espada corta (1d6+1); AL CM; TS Fort +4, Ref +6 Vol +0; Fue 12, Des 17, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8. Estatura 5'4".

AE Ataque Furtivo, Encontrar trampas.

Ataque furtivo (Ex): cuando flanquea inflige 1d6 puntos de daño adicional a un oponente o siempre que su objetivo no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza. Este daño adicional se aplica a los ataques a distancia si el objetivo se encuentra a 30' o menos.

Habilidades y dotes: Avistar+2, Engañar +1, Esconderse +5, Intimidar +1, Moverse sigilosamente +5, Saltar +4, Tregar +4.

Iniciativa Mejorada, Sutileza con las armas, Combate con dos armas.

Idiomas: Común, Khondazhano y orco

Poseiones: Espada corta de gran calidad, daga argéntea, broquel de madera oscura, cuero tachonado y una bolsa con 73 p.o.



Tácticas

Subidos en los tejados y gracias a los ataques a distancia, los kóbolds intentarán retrasar la llegada de los aventureros hasta el punto en el que se encuentra su señor. Si los jugadores llegan a entablar un combate cuerpo a cuerpo con él, concentrarán su fuego en un mismo objetivo, aquel que parezca más fácil de eliminar.

Por su parte el asesino intentará buscar cualquier tipo de ventaja contra sus oponentes y en todo momento, mantendrá su espalda pegada a la pared para evitar en la medida de lo posible ser flanqueado. Si es posible, también intentará obtener cobertura de árboles u otros elementos que se encuentren en la zona para mejorar su armadura.

En lo que respecta a los ataques, al encontrarse mal herido, sólo actuará con su ataque principal aprovechando las defensas que le otorga su escudo, aunque si ve que sus contrincantes empiezan a perder fuerzas recurrirá a sus dos ataques.

El área de encuentro comprende todo el mapa designado, puedes crear un encuentro con una gran movilidad por las calles de la ciudad en el que el asesino haga tiempo mientras sus secuaces intentan disminuir las fuerzas que le persiguen. Por otra parte también puedes hacer que el encuentro suceda en la calle en la que se han colocado todas las fichas de posición inicial y así tener un combate menos activo. Ten en cuenta las posibilidades que ofrecen uno y otro combate y después desarrolla aquél que creas que más puede sorprender a tus jugadores. Toma rehenes, haz que la gente sea un obstáculo... etc, tienes muchas posibilidades.

En lo que a la vida del asesino se refiere, se le han reducido sus puntos de golpe a un poco menos de la mitad, de forma que coincida con los que tendría un personaje de primer nivel y por lo tanto se le han equiparado los puntos de experiencia acorde a este último punto.

Siguen lloviendo las flechas en vuestro camino hasta el objetivo, el cual se encuentra frente a vosotros con el rostro cubierto y con sus dos armas ensangrentadas en la mano esperando a que os acerquéis. Su pose sería bastante más desafiante si no fuera porque a simple vista, puede verse una grave herida en su pierna izquierda, la cual no para de sangrar.

La daga de plata: de hermosa manufactura y no cercana a estas tierras, sin duda alguna esta daga llama la atención de los aventureros por su mango en forma de lobo. Gracias a su posición, como si estuviese abalanzándose, la mano puede introducirse entre las patas traseras y delanteras, permitiendo un agarre seguro.

Este arma se usa para infligir daño a licántropos y cambiaformas, criaturas que pueden regenerar con gran facilidad el daño que han sufrido a menos que reciban una herida con un arma de estas características.

Tal y como vuestro padre había predicho, la sombra rondaría cerca de la casa de los Kraza, la cual se encuentra a tan sólo un par de calles de aquí. No existe nota alguna o símbolo portado en el cuerpo del asesino y no parece haber relación de ningún tipo con el ataque a la familia Syvlein. Es necesario seguir buscando las respuestas en vuestro camino.

Kóbold

VD 1/4

Iniciativa: +1

Vel: 30' pies

PG: 4

CA: 15 (toque 12, despr 14)

Ataque Base/Pres: +1/-4

Arco o Jabalina (Acción estándar)

Arco+3 c/c (1d6) Jabalina +1 (1d6-1)

Alcance 30'/5'

Su arma base en este encuentro es el arco corto

Cualidades especiales

Sensibilidad a la luz

Penalizador de -1 cuando combaten bajo luz solar o luz brillante

Visión en la Oscuridad

Visión en la oscuridad hasta 60' pies.

Fort +2

Ref +1

Vol -1

Fue 9

Des 13

Con 10

Int 10

Sab 9

Car 8

Avistar +2,

Buscar +2,

Escondarse +6,

Escuchar +2,

Moverse sigilosamente +2,

Oficio (minero) +2

Alineamiento: LM

Idiomas: Dracónico

Tamaño: Pequeño(1DG)



Los ciudadanos

Temerosos de lo ocurrido, los ciudadanos saldrán de sus casas cuando hayan podido percibir el cese de la acción. Inquietados algunos por los hechos mientras que otros se horrorizan al contemplar un cadáver en mitad de calles tranquilas. La presencia de monstruosas criaturas que pululaban a sus anchas por la ciudad, ha causado una gran oleada de pánico. Este puede ser un buen momento para que los jugadores pongan a prueba sus habilidades sociales y demuestren las capacidades de la casa Ifren y así, sosegar los ánimos de los presentes.



La Hacienda de los Kraza

Los fieros poseen una sola propiedad en el barrio alto, una gran casa con un jardín en la que se supone que pasan los días aquellos que asisten al Consejo.

Una tupida barrera de altos pinos os impide observar en el interior de la propiedad, tan sólo alcanzáis a ver la cubierta de la casa, en la que no se ve guardia alguno.

No es que normalmente existan guardias de los Kraza repartidos por la ciudad, pero hace bastante tiempo que no se ve a ningún hombre con los atuendos típicos de la familia por Derlun. Según han avisado los informadores, tampoco hay hombres en el interior, pero no es una averiguación del todo segura, es por ese motivo que entrar en la propiedad supone un gran desafío.

Tal y como se ha explicado anteriormente, haz ver a los jugadores que entrar en este lugar es bastante complicado bajo las circunstancias que se encuentran actualmente y que si no realizan la tarea con cautela es posible que den motivos a los Kraza para tener una confrontación abierta.

Preparación: los jugadores deben introducirse en la casa de los Kraza sin ser vistos por nadie del exterior.

Complejidad: 2 (Requiere 6 éxitos antes de obtener 3 fracasos)

Habilidades principales: Trepas, Saltar, Esconders, Moverse Sigilosamente.

Desaparecer a simple vista parece complicado. Esconders en los tupidos pinos para saltar el muro, puede ser la única opción de entrada en un lugar tan transitado.

Esconders (CD 12): cada personaje del grupo debe realizar una prueba de esconders. Un fallo en esta prueba no contará como que el personaje es visto, sino como un fallo general del desafío.

Ahora que habéis conseguido desaparecer, la única opción para pasar al otro lado, es trepar por los pinos hasta estar justo por encima del muro que los mismos han tapado.



Trepas (CD 12): El jugador que abre camino debe realizar la pertinente tirada de trepas para mostrar al resto el mejor paso hasta el otro lado. Sólo es necesaria una tirada.

Intentas trepar hasta lo alto, pero el movimiento del árbol así como el crujido de las ramas no parece que te hagan pasar desapercibido, necesitarás caminar más seguro hasta la cima y sin hacer ruidos.

Moverse Sigilosamente (CD 15): mientras trepa, el jugador hace el menor ruido posible y evita que el árbol se mueva de un lado a otro sin parar. Una vez en la parte superior lo sujeta para que los demás pasen seguros. Sólo es necesario realizar una prueba.

La altura de la valla era considerable, ha sido necesario escalar alto para sobrepasarla, el mayor problema es que impide la bajada a través de las ramas y será necesario saltar hasta el otro extremo.

Saltar (CD 12): cada jugador debe realizar una prueba de saltar para pasar al otro lado y llegar hacia los jardines de la casa Kraza.

Un fallo en el desafío de habilidad supone que los jugadores han sido percibidos en su intento de introducirse en la casa. Sólo tú como DM debes decidir qué hacer y qué medidas tomar al respecto. Tal vez, alguien ha conseguido reconocerlos y se guarda la información para llevarla ante los mismísimos fieros, o puede que no hayan sido reconocidos pero se haya avisado a la guardia de la ciudad y por lo tanto sólo tengan un número de asaltos antes de ser totalmente descubiertos.

Intenta que el castigo por fallar una tirada de dados no sea exagerado, pero debes conseguir el mayor provecho posible de los fallos de los jugadores para tener en cuenta en su posterior participación. Utiliza sus fallos en la política no en el combate.



Perro guardián



Nivel de encuentro 2 (600 px)

Música de encuentro: Baldur's Gate II- Shadows of Amn

Acceder a la propiedad de los Kraza ha sido bastante fácil, pero en su interior un lobo huargo vigila la posible entrada de cualquier intruso. Sin ninguna dilación, atacará a cualquiera que se atreva a entrar.

Este encuentro cuenta con:

1 Huargo (H)

Características de la zona

Iluminación: luz brillante.

Suelo: tanto las casillas de hierba como el camino de grava preparada, son considerados como terreno normal.

Árboles: dos grandes sauces se encuentran en la entrada, por su tamaño puede otorgar cobertura a todo aquel que los utilice.

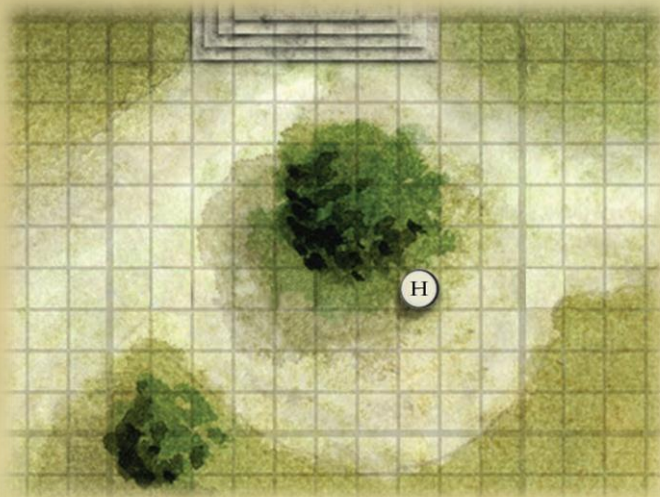
Tesoro: la criatura porta un terrorífico collar de castigo con grandes pinchos de plata. El valor de este objeto en el mercado puede llegar a las 100 p.o.

En cuanto que uno de los aventureros ponga un pie en la propiedad de los Kraza la criatura lo atacará. Inicialmente se mantendrá oculta a la sombra del sauce de mayor tamaño, pero si los jugadores rondan las cercanías demasiado saldrá para intentar intimidarlos.

Toda la casa se encuentra rodeada por grandes pinos que, perfectamente cortados, no permiten ver el interior. Si los jugadores desean atacarle deberán tener contacto visual con la criatura y aún así obtendrá un bonificador por cobertura.

No parece que ni mucho menos sea un perro, posee un tamaño bastante grande y rasgos lupinos.

Muestra sus dientes, grandes y afilados, mientras que gruñe amenazadoramente. Vuestra presencia no le es muy agradable.



Huargo

VD 2

Iniciativa: +2

Vel: 50' pies

PG: 30 **CA:** 14 (toque 12, despr 12)

Ataque Base/Presa: +4/+7

Mordisco (Acción estándar)

Mordisco +7 c/c (1d6+4) **Alcance** 30'/5'

Los huargos siempre buscan atacar con sus afilados dientes para después derribar su presa.

Derribar (Ataque especial)

Cuando un huargo acierta con su ataque de mordisco, puede intentar derribar al oponente (+3 a la prueba) como acción gratuita sin ataque de toque ni de oportunidad.

Cualidades especiales

Olfato

Bonificador +4 a las pruebas de supervivencia cuando utiliza olfato

Visión en la Oscuridad y visión en la penumbra

Visión en la oscuridad hasta 60' pies.

Dotes

Alerta, Rastrear

Fort +6 **Ref** +6 **Vol** +3

Fue 17 **Des** 15 **Con** 15 **Int** 6 **Sab** 14 **Car** 10

Avistar +6, **Escondarse** +4, **Escuchar** +6, **Moverse sigilosamente** +6, **Supervivencia** +2*

Alineamiento: NM **Idiomas:** Huargo **Tamaño:** Mediano(4DG)



Tácticas

Los huargos prefieren cansar a sus víctimas para rematarlas en el momento oportuno. Gracias a su capacidad para derribar a sus adversarios, el huargo atacará a sus enemigos más débiles para deshacerse de ellos en primer lugar, mientras vigila la espalda de aquellos que pueden infligirle más daño. Mediante tácticas de ataque y retirada irá mermando los puntos de golpe de los jugadores mientras que, evitando en la medida de lo posible el flanco, su gran cantidad de puntos de golpe le da una amplia ventaja. No dejará de atacar a una presa hasta que haya caído por completo, momento en el que intentará derribar al siguiente objetivo.



Vacío

No será muy difícil abrir la puerta de entrada a la hacienda (Abrir Cerraduras CD 15) o desmontar una de las ventanas que pueden dar acceso (Inutilizar Mecanismo CD 15). Una vez en el interior, los aventureros podrán acceder a todas las partes de una casa que se encuentra totalmente vacía.

Haz que los jugadores se intriguen en la búsqueda de elementos en las diferentes partes y no dejes que caiga un simple paseo por una casa abandonada.

La parte izquierda de la hacienda está reservada a los miembros de la familia, mientras que la parte derecha es el lugar en el que los sirvientes y demás miembros contratados por los fieros pueden alojarse. Pese a que se encuentra totalmente vacío todo este lugar y se ha limpiado a conciencia para no dejar rastro alguno que pueda indicar el tiempo en el que se produjo la marcha, sí es interesante un elemento particular que puede conducir a un posible pista para los aventureros, un blasón de maestre.

Los blasones de maestros son símbolos incrustados en algún punto de la construcción, normalmente bastante oculto, que permite identificar al maestro constructor que realizó la obra. Antiguamente, los maestros sembianos no pensaban en el reconocimiento y la fama, sino en el símbolo de su blasón asociado a su obra, por lo tanto es casi imposible averiguar quién fue el maestro constructor única y exclusivamente conociendo su símbolo.



Este símbolo se encuentra en la parte superior de uno de los pilares de la hacienda, oculto tras una viga de madera. Encontrarlo es difícil (Buscar CD 20)

El símbolo está dividido en tres partes fundamentales, siendo la primera de ellas la parte central y que representa al maestro constructor: el círculo con todas las flechas cardinales y en el centro un ojo. La segunda parte indica la familia para la que se ha realizado la arquitectura, en este caso podemos ver en la parte superior derecha (distrito norte, posición nornoreste) el lobo de los Kraza. Finalmente y de manera casi imperceptible, existe otro símbolo con forma de ojo (posición noreste) indica si se ha realizado más estructuras para la misma familia y en el lugar en el que se encuentran.

Esta es una pista bastante complicada e indicará la posición en la que los jugadores pueden encontrar la otra posesión oculta que tiene la familia Kraza en el distrito norte.

El símbolo pertenece al maestro constructor Bormiag Kalarus, uno de los constructores más emblemáticos de la ciudad y que al parecer muchos dicen que trabajaba para una sociedad secreta de contempladores, de ahí la forma de su símbolo. Lee la siguiente información a los jugadores en función del resultado de su tirada.

Reunir Información CD 20: *Una vez más el palacio protector hace las veces de vuestra fuente de sabiduría, antiguos escritos relatan sobre un maestro constructor conocido como Bormiag Kalarus que tenía un símbolo como el que habéis encontrado. Bormiag murió hace muchos años sin dejar rastro ni aprendiz a su cargo.*

Reunir Información CD 25: *Tras mucho rebuscar en los antiguos libros del templo, encontráis una posible relación entre Bormiag y una sociedad de contempladores. El maestro constructor diseñó muchas estructuras inclinadas de dungeons que otorgaban una gran ventaja a estas criaturas.*

Reunir Información CD 30: *Los escritos del templo se os han quedado cortos y por este motivo acudís a la Torre de Orag, en la que podéis encontrar un texto revelador en el que se habla de un detalle bastante característico de las obras de Bormiag que puede facilitaros encontrar otras construcciones. Al parecer, forma en la que los ventanales están contruidos, es un reflejo muy similar a su símbolo como maestro constructor, el único no relacionado a herramientas de su oficio.*



Manga ancha

Es muy posible que los aventureros no consigan desarrollar la investigación al completo, por este motivo se hace necesario trasladar otra vía de búsqueda.

Como en cualquier zona de Derlun, el Barrio Alto es un lugar en el que la gente observa y todo aquello que no es normal, vale su peso en oro. La mejor idea que pueden tener los aventureros para encontrar al asesino, es trasladarse al Mesón de Plata y allí buscar toda la información posible sobre cualquier extraño movimiento en estos días.

La entrada al local no será complicada, pues uno de los tratos favorecedores por ser Ifren es que cualquier comerciante se siente orgulloso de ver a los hijos del Señor de Derlun en su local, por lo tanto una vez dentro, no será necesario lidiar con Xantriq Malqvior.

Entráis en el Mesonero de Plata invitados por el mismísimo Xantriq Malqvior, aquel del que se dice que no tiene amigos, sólo clientes. El local está decorado con pomposos ornamentos, mesas de relucientes metales y plantas de extrañas formas completan un ambiente peculiar.

Una vez dentro, no será complicado averiguar algo sobre un asesino suelto por la zona y cuál es su posible escondite, pero el precio a pagar puede ser excesivamente alto.

“Saludos jóvenes ifrenios, me complace darles la bienvenida a mi humilde local, el Mesonero de Plata. Según he podido saber, buscáis información acerca de esos horribles asesinos que andan sueltos y no puedo tener mejor noticia para vuestras excelencias que daros una posible pista sobre el paradero del mismo. Vengan jóvenes señores, mi hermano Talvor sin duda querrá hablar con ustedes.”

El mesonero parece llevaros a una estancia privada, un apartado dentro del local separado mediante unas cortinas y protegido por dos guardias fuertemente armados. Tras correr el velo, un hombre de aspecto similar al dueño se encuentra sentado esperando.

“Bienvenidos amigos. Por favor, sentaos y poneros cómodos, traed algo de beber para estos señores.”

Tras un rato de charla insustancial Talvor le llevará al punto en el que más beneficio puede sacar para sus intereses, la ley de regulación de mágicos.

Es de todos conocido el hecho de que el Consejo se está planteando la posibilidad de sacar una ley reguladora de magia para evitar los últimos acontecimientos sucedidos en la ciudad con la llegada de magos y hechiceros a sueldo. De momento sólo está prohibida la nigromancia y la convocación, pero no se sabe hasta qué punto puede llegar.

El Consejo ha encargado un informe acerca de este asunto en el que un miembro de cada casa está en la asamblea. Garold Ifren, Svelion Vartras, Elveragan Drálax, Elvan Breythoy y Raislor Kraza debaten el asunto mensualmente, pero desde la desaparición de Elvan y la desertión del Consejo de los Kraza el asunto parece un poco parado. Tanto Svelion como Elvan, parecen estar de acuerdo en la necesidad de regular este asunto, pero Raislor y Elveragan siempre se han opuesto rotundamente, sólo falta el voto de Garold, definitivo en la próxima asamblea.

“Veréis muchachos, resulta un poco complicado todo este asunto y no es que yo quiera obstruir la justicia, pero no puedo garantizar que la información que conozco sea veraz y por lo tanto puedo meterme en un lío por incriminar a alguien que simplemente me parece raro. Lo que quiero decir, es que si voy a poner en tela de juicio mi nombre como persona que testificará, me gustaría por lo menos ganar algo a cambio. No pido oro, ni joyas o ni riqueza, bien lo saben los dioses, sólo pido seguir trabajando y por este motivo estoy seguro de que llegaremos a buen puerto.

Sabemos que dentro de un mes se celebrará una asamblea del Consejo en la que algunos miembros votarán de forma definitiva a favor o en contra de la ley de regulación de mágicos. Sí, esa ley que hace que gente como yo no pueda ganarse la vida lanzando los hechizos que desee sólo porque un par de tipos descuidados han puesto la ciudad patas arriba, ¿acaso es justo? Bueno, mi propuesta es la siguiente: os diré todo lo que me han comentado las lenguas indiscretas de este local si accedéis a ayudarme, ¿qué me decís?”

En el caso de que los jugadores no accedan haz que pasen un duro calvario para encontrar las pistas. Si ni aún así lo consiguen, no te preocupes, continúa la aventura en el siguiente capítulo.



El tiempo en contra

Un factor importante a tener en cuenta a lo largo de todo este capítulo, es el tiempo. Visto que la ciudad ha sido sellada y nadie puede entrar o salir de la misma, la crispación social aumentará a medida que no se resuelva este asunto y hará que la tensión en los jugadores pueda aumentar.

Sería totalmente ilógico que por unas horas de retraso la ciudad llegase al caos, pero a medida que el tiempo pase, las condiciones en la ciudad se volverán más duras y sí podrían propiciar en este caso, que los ciudadanos se echasen a la calle con múltiples protestas.

Si los jugadores no consiguen encontrar en el primer día a los asesinos, deberás añadir el toque de queda, lo que limitará el movimiento de los ciudadanos por la noche y supondrá al mismo tiempo, una medida impopular pero en cierto modo aceptable. Aunque el toque de queda aumenta la facilidad para encontrar al o a los asesinos, disminuye la moral de los ciudadanos.

En el caso de que transcurrido el segundo día tampoco se haya podido capturar al asesino, es necesario tener en cuenta las pérdidas económicas así como la comida diaria que entra en la ciudad. El hecho de que las puertas estén cerradas hace que ni la madera ni el trigo pueda ser repuesto y aquellos alimentos más perecederos, empiezan a escasear. En este caso la ciudadanía empezará a preocuparse, pero aún no se formará ningún revuelo social. Es muy importante que realices un ejercicio completo de descripción sobre lo que a la sociedad le acontece y que puede hacer que se inquiete junto con los últimos acontecimientos sucedidos y más aún, el tema de los Kraza candente.

Por último, si al tercer día las puertas de la ciudad no son abiertas, una multitud enfurecida se agolpará para salir de la ciudad junto a la puerta principal, lo que provocará un elemento de distracción perfecto para los asesinos, permitiendo que sus movimientos sean detectados con mayor dificultad. Si este estado llega a suceder, los jugadores perderán un punto de victoria sobre sus contrincantes y además, debes tener en cuenta cómo hayan manejado todo este asunto para posteriormente, cuando ellos sean los que gobiernen la ciudad, hacer que sus enemigos saquen ventaja sobre ello.

El Escrito

En mitad de todo este embrollo una noticia sorprende a los jugadores que perplejos ven como todo esto toma un diferente rumbo. Un comunicado enviado por la familia Kraza desde La Madriguera al Consejo va de boca en boca por la ciudad. Pese a que es escueto y directo, los ciudadanos han empezado a sacar sus propias conclusiones sobre el asunto y al mismo tiempo, han transmitido el mensaje de unos a otros, pero eso sí, cada mensajero ha aportado su granito de arena al mensaje.

Jiriant Ifren, una prima lejana de los jugadores y que hace las veces de mensajera para la familia hace llegar el comunicado enviado al Consejo a los jugadores.

El ruido de los cascos al chocar contra el pavimento os saca de vuestros pensamientos. Vuestra prima lejana, Jiriant Ifren, recorre la ciudad al galope. Tal y como suponéis como mensajera oficial de la familia debe portar noticias que por lo que parece, deben ser importantes. Vuestra mente se va hacia vuestro padre, ¿habrá conseguido algo a su llegada a Órdulin?

“Señores.- vuestra prima hace una leve reverencia al bajarse del caballo y mientras os entrega el mensaje. Tanto formalismo empieza a asustaros. La carta posee el sello de los Kraza y está abierta.- La Voz del Consejo estimó oportuno abrir la carta antes de nada.”

Según parece es un comunicado de la familia Kraza, en el puede leerse:

“A nuestras tierras ha llegado la noticia de una posible acción para abolir el derecho señorial. Hemos de dar constancia de que nosotros, los Kraza, estamos completamente de acuerdo con la familia Drálax y que una acción contra nuestros derechos, será tomada como un ataque a nuestros privilegios.”

Entrega este mensaje en el momento culmen de la investigación de los jugadores, de esta manera conseguirás crear un giro argumental que desorientará durante algunos instantes a los mismos y animará a la mesa de juego con las posibles conjeturas sobre lo que este escueto comunicado significa.





Acechando a la presa

Nivel de encuentro 2 (300 px)

Música de encuentro: The Witcher 2 – The Lone Survivor

Apostados en los tejados de las casas colindantes estas criaturas han intentado pasar desapercibidas escondiéndose tras chimeneas y ventanales, ahora con la llegada de los aventureros han salido para abatirlos con sus arcos.

Este encuentro cuenta con:

4 Kóbolds (K)

Características de la zona

Iluminación: luz brillante.

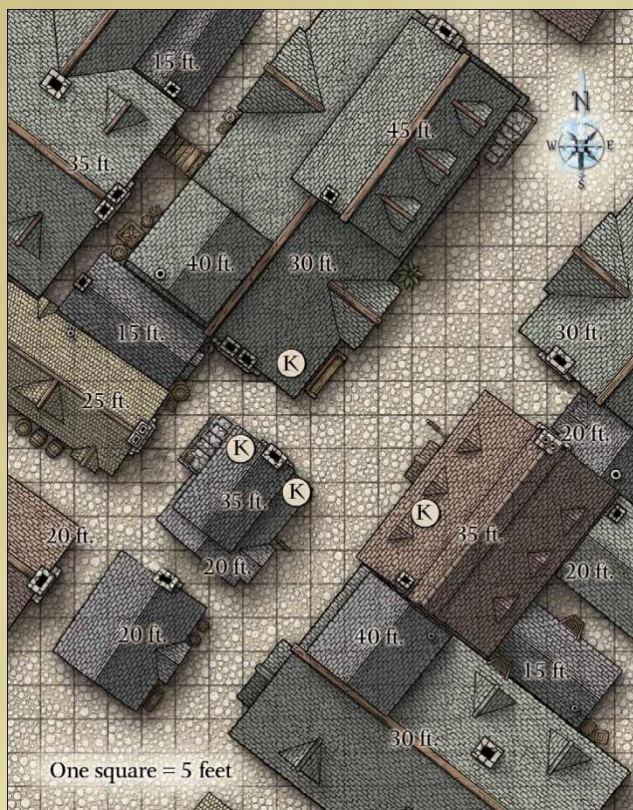
Casas: todas las casas se encuentran con las puertas cerradas, pero no resultará muy difícil echarlas abajo (prueba de Fuerza CD 15). Las diferentes alturas a las que se encuentran sus tejados, determinarán el tiempo que se tardará en escalar hacia cada uno, empleando un asalto completo en ascender 20 pies con una prueba de Tregar CD 14.

Chimeneas y ventanales: los kóbolds utilizarán todas las chimeneas y ventanales para obtener cobertura parcial frente a los ataques a distancia de sus enemigos.

Tesoro: Uno de los kóbolds porta botes de fuego de alquimista para lanzarlos, son un total de 5. Otro de ellos porta un extraño frasco con otra poción (Agrandar persona) desconocida para los jugadores.

Vigilantes del escondite de su señor, estas criaturas intentarán no ser detectadas gracias a su pequeño tamaño y a su capacidad para moverse sigilosamente. Hasta que algún sospechoso llegue, su única labor es observar, pero si distinguen algún peligro, atacarán.

En cuanto que alguno de ellos detecte algún intruso, gritarán en idioma kobold para advertir a su señor y si los aventureros entran en la casa, irán tras ellos al interior de la misma.



Kóbold

VD 1/4

Iniciativa: +1

Vel: 30' pies

PG: 4 CA: 15 (toque 12, despr 14)

Ataque Base/Presa: +1/-4

Arco o Jabalina (Acción estándar)

Arco+3 c/c (1d6) Jabalina +1 (1d6-1)

Alcance 30'/5'

Su arma base en este encuentro es el arco corto

Cualidades especiales

Sensibilidad a la luz

Penalizador de -1 cuando combaten bajo luz solar o luz brillante

Visión en la Oscuridad

Visión en la oscuridad hasta 60' pies.

Fort +2 Ref +1 Vol -1

Fue 9 Des 13 Con 10 Int 10 Sab 9 Car 8

Avistar +2, Buscar +2, Esconderse +6, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +2, Oficio (minero) +2

Alineamiento: LM Idiomas: Dracónico Tamaño: Pequeño(1DG)



Tácticas

Siempre sobre los tejados, estas criaturas mantendrán a raya a los jugadores con sus arcos y su fuego alquímico, incendiando si es preciso la calle y todo lo que se ponga a su alcance. Saben que es complicado que sus enemigos ataquen cuerpo a cuerpo, pero si es necesario recurrirán a la poción de agrandar persona para entablar combate. En el caso de que respondan a sus ataques a distancia, utilizarán todas las chimeneas y ventanales para ponerse a salvo de posibles daños.



Un enemigo adecuado



Nivel de encuentro 3 (1.800 px)

Música de encuentro: B.S.O Juego de Tronos- Don't die with a clean sword

Divide y vencerás, este será ante todo el plan que realizará el jefe de los asesinos de la familia Sylvein. Gracias a todas las trampas colocadas en la casa, este sicario intentará reducir la superioridad numérica de los jugadores a su favor.

Utiliza el mapa de encuentro 10 para este combate. En él aparecen los siguientes enemigos:

1 Filo del ocaso (F)

Características de la zona

Iluminación: luz tenue. La luz de algunas velas da suficiente iluminación pero sin mucha claridad.

Trampas: toda la casa está llena de trampas y Harbad conoce su ubicación y puntos de activación.

Mobiliario: algunos de los muebles que existen pueden otorgar cobertura a los jugadores. También pueden ser utilizados como armas improvisadas y al ser de madera, arden fácilmente.

Tesoro: el equipo que porta Harbad está valorado en 4.300 p.o

Harabad Mae-Lyban es uno de los asesinos más despiadados del gremio de La Casa de las Sombras. Antiguo jefe de la banda, fue destituido en favor de Eyless, que pasó a liderar el grupo debido a los últimos fracasos obtenidos por la red. Su última orden es acabar con la familia Sylvein por el fallo en el asesinato de los herederos ifrenos. Harabad tomó un grupo de hombres entre los que se encontraba el asesino que los jugadores descubrieron en el barrio alto, arrasando la casa de Varlem y a todo el que se encontraba en su interior. Tras ser descubierto por los guardias de la ciudad que casualmente fueron a buscar a Varlem, escapó hasta un lugar seguro. Llegó aquí al ser el único refugio no observado.

Harabad Mae-Lyben Filo del Ocaso Lvl 5

Varón elfo FdO 5 VD 5 humanoide Mediano, DG 5d8 ; pg 25; Ini +6; Vel 20 pies, CA 17 (toque 13, desprevenido 14); Atq c/c, espada larga +1 +9 c/c (1d8+3) o ballesta de mano +8 a distancia (1d4 19-20x2); AL CM; TS Fort +4, Ref +3 Vol +4; Fue 16, Des 14, Con 11, Int 14, Sab 10, Car 8. Estatura 5'4". AE Armonía arcana, CE Capaz de detectar puertas secretas u ocultas, mago blindado, poder de conjuro.

Armonía arcana (St): Harabad puede hacer uso de los poderes sortílegos magia, leer magia, llamarada, luces danzantes y sonido fantasma un total de cinco veces al día.

Mago blindado (Ex): gracias a su entrenamiento, Harabad puede llevar una armadura intermedia y lanzar conjuros ignorando cualquier probabilidad de fallo.

Canalización arcana (Sb): Harabad puede lanzar cualquier conjuro conocido de toque como acción estándar sin provocar ataques de oportunidad.

Lanzamiento rápido: Harabad puede lanzar un conjuro como acción rápida siempre que su tiempo de lanzamiento sea de 1 acción estándar o menos.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +5 , Concentración +5, Conocimiento de conjuros +7, Montar +7, Nadar +5, Saltar +8, Trepar +8. Iniciativa Mejorada, Competencia con ballesta de mano, Conjuración en combate.

Idiomas: Común, Khondazhano y túrmico

Posesiones: Espada larga mágica (+1), camisote de mallas de mithril +1, ballesta de mano de gran calidad.



Conjuros diarios: 6/5/2

Conjuros conocidos:

Nivel 0 : salpicadura de ácido, toque de fatiga, perturbar muertos vivos, rayo de escarcha.

Nivel 1 : Desvío menor, Filo de sangre, Mano inoportuna de Bigby, Proyectil ígneo de Kelgore, Alzarse.

Nivel 2 : Brinco dimensional, Poder animal.

Tácticas

Si es posible Harabad empezará el combate contra los aventureros con los hechizos de Desvío menor y Poder animal lanzados sobre él, además tratará en todo momento de dividir a los aventureros a través de las diferentes trampas que se encuentran instaladas en el escondite.

1.- Trampa de veneno: En la entrada a la casa el pomo está embadurnado con veneno de contacto. Es una trampa de tipo mecánico (Buscar CD 19) y el veneno con el que se ha embadurnado es líquido cerebral de carroñero reptante, TS de Fortaleza CD 13. Una salvación superada significa que se resiste mientras que una salvación fallida provoca parálisis en la víctima. Un jugador que no haya superado la tirada de salvación quedará paralizado durante un minuto hasta repetir la tirada o hasta que se elimine de alguna manera el efecto o el veneno de su cuerpo.

Desactivar la trampa requiere una prueba de Inutilizar Mecanismos CD 19.

Gracias a esta trampa, Harabad podrá eliminar a uno de los miembros del grupo y si lo consigue, sería un buen momento para atacar, pues gracias a su Brinco dimensional podría plantarse en la entrada para luchar contra el resto de jugadores.

2.- Trampa de rastrillo: En el punto 2 del mapa se encuentra una trampa de rastrillo. Es una trampa mecánica con disparador localizado en la baldosa (Buscar CD 20). El daño sólo se aplicaría aquella persona que se encuentra debajo del rastrillo es decir, al segundo que pasa, debido a que la trampa se activa con el peso al pisar sobre ella. Atq +10 c/c (3d6 de daño).

Desactivar la trampa requiere una prueba de Inutilizar Mecanismo CD 20.

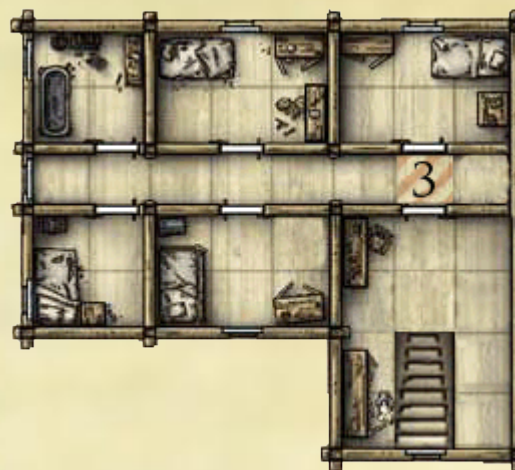
Esta es una de las primeras trampas que divida a los jugadores. Una vez que el rastrillo baje, el primer

jugador que haya atravesado la baldosa activa la trampa, el grupo quedará dividido en dos partes, siendo una de ellas un único jugador y la otra el resto del grupo que no tendrá acceso a la parte derecha de la casa ni al sótano inferior.

3.- Bloque de piedra: En la planta superior, único lugar al que podrán acceder los jugadores que hayan quedado en el margen izquierdo de la casa (debido a que la puerta de entrada sólo se puede abrir desde fuera) se encuentra otra de las trampas instaladas en la casa, en esta ocasión un gran bloque de piedra que cae sobre el pasillo volviendo a dividir a los jugadores.



Primera Planta



Segunda Planta



Sótano



Esta trampa mecánica funciona mediante un activador de contacto en la baldosa 3 (Buscar CD 20) de forma que en cuando el primer jugador que suba a la planta superior atraviere dicha baldosa, se caerá la roca (Ataque +5 c/c 4d6 de daño) sobre el siguiente.

Es posible desactivar la trampa con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 20.

La misión de este bloque es eliminar otro miembro más de los que se hayan introducido en la casa, de manera que al activarse la trampa de rastrillo como esta trampa, tendríamos a dos personajes aislados en diferentes partes.

Harabad esperará al jugador que se quede aislado en el primer piso en el sótano, justo donde se encuentra la última trampa.

4.- Trampa de foso: la última de las trampas instaladas en la guarida es una trampa de foso en el sótano y que se corresponde con la casilla marcada en el mapa. Esta trampa se activa en el momento en el que un jugador ponga el pie sobre dicha casilla (Buscar CD 20) de forma que la losa de desploma y cae en un foso de 10 pies. Una tirada de salvación de Reflejos CD 15 evita la caída así como el daño que puede producir la misma, 1d6 de daño. Para desactivar la trampa será necesaria una prueba de Inutilizar mecanismo CD 20.

La intención de Harabad es colocarse justo delante de la baldosa y esperar a que algún jugador ataque. Una vez eliminado el jugador de esta planta, subiría a la siguiente y así sucesivamente, resultando mucho más fácil su combate tras haber dividido por completo al grupo. Tanto con sus conjuros como con su ballesta de mano puede atacar a distancia y aprovechar las diferentes coberturas que ofrece la casa. La Casa de las Sombras no consiente los fallos, por lo que preferirá morir antes que escapar.

En el caso de que los jugadores puedan desactivar todas las trampas, utilizará su conjuro de *Brinco dimensional* para aparecer en algún pasillo y recibir el ataque cuerpo a cuerpo de un solo jugador. Gracias a la *Mano inoportuna de Bigby* puede conseguir que sus oponentes sean derribados y ganar así ventaja sobre ellos. Para evitar cualquier ataque a distancia por parte de sus contrincantes recurrirá al *Desvío menor*, que le otorgará un mayor bonificador de armadura, pero sólo lo utilizará si sus adversarios atacan a distancia.

Asesinos capturados

La misión que Akaelon Ifren encomendó a sus hijos ha terminado, los asesinos han sido hallados y parece que existe una peligrosa relación entre las posesiones de los Kraza y los mismos, pero nada demostrable. En el interior de los bolsillos del último de ellos existe una extraña nota, la orden que recibieron para eliminar a la familia Syvlein.

“Sombra Conjurante quiero que cojas a cuantos hombres necesites para eliminar a Varlem Syvleim y a toda su familia, desde este momento ya no forman parte del pacto.”

La Casa de las Sombras se encuentra cuestionada últimamente y necesitamos que esta misión sea llevada a cabo de forma implacable para que nuestros aliados sigan creyendo en nosotros. No me falles, de lo contrario sabes tú destino.”

Sombra Vigilante

Pese a que los esfuerzos de los jugadores han dado su fruto, no han podido encontrar algún posible portal que les lleve a más pistas o algún indicio más allá de los encontrados. Parece que todo este jaleo ha sido montado en vano, pero algo sucede, algo pasa para que los Drálax y los Kraza estén de acuerdo en algo. La casa de los fieros no ha dado pista alguna y otra supuesta propiedad, no declarada hasta ahora como tal, ha resultado ser un cubil de asesinos lleno de trampas y custodiado por kóbolds.





Final del Capítulo

- ¡Júralo!- vociferó la mujer mientras golpeaba más y más fuerte con su látigo al reo.

- Lo juro Primera Doncella, os doy mi palabra, los Ifren no serán escuchados en el Consejo de Ordulin. No conseguirán nada. Yo mismo me encargaré de que su voz caiga en saco roto y no se lleve a cabo acción alguna. No serán más que títeres engullidos por la sombra del verdadero Consejo.- en las palabras del encadenado podía entreverse una fuerte convicción mezclada con evidentes signos de dolor.

- Aunque me sirvas bien...- la Primera Doncella hizo una breve pausa para indicar con la mirada a la dominatrix que se situase junto al sumiso.- No seré indulgente contigo.

Transcurrieron unos segundos en los que sólo podían escucharse el ruido de los tacones y de improvisto, la Primera Doncella se pegó a la espalda del sumiso. Mansamente acercó sus labios a su oreja izquierda y tras dejar que el sonido de su aliento inundara su oído, jadeante empezó a susurrar.

- Se lo que temes. Te sientes sólo entre tantos consejeros, como un cordero rodeado de lobos. Tienes miedo de perder todo aquello que has conseguido, de volver a ser nadie.- pegó más aún sus pechos contra la espalda del hombre y lentamente fue acariciando su torso con el mango el látigo.- Yo puedo ayudarte, pero también puedo hacer que caigas.

Poco a poco se fue alejando hasta el fondo de la sala en completo silencio para darse la vuelta al llegar. El sonido del látigo en movimiento inundó la sala y la mujer, consciente de que excitaría a su víctima, lo zarandeó varias veces antes de impactar contra su espalda. Tras lanzar una serie de latigazos, visualizó el culmen de la excitación del sumiso y con otro gesto, ordenó nuevamente a la dominatrix que se colocase en posición.

Cuando el reo empezó a tomar a la dominatrix, la Primera Doncella volvió a fustigarlo con poderosos latigazos sobre su espalda.

- Será mejor que no me falles, o conocerás la verdadera diferencia entre placer y el más absoluto dolor.

Avance enemigos

- Los Drálax consiguen evitar un consejo sobre el derecho señorial + 1 PV
- La ley de regulación de mágicos es derogada +1PV
- Los jugadores tardan en descubrir a los asesinos y por lo tanto en abrir las puertas +1 PV.
- Los asesinos consiguen escapar +1 PV.

Experiencia

- Encontrar y capturar a los asesinos 750 px. (+1 PV)
- Los jugadores consiguen manipular a los Malqvior a su favor 500 px. (+1 PV)
- Encontrar el símbolo del maestro y conocer todas las propiedades de los Kraza (+1 PV)
- Misión Secundaria: Averiguar qué es lo que ocurre con los Drálax 500 px. (+1 PV)





CAPÍTULO III: CELEBRACIONES



Celebraciones

Décimo día de El Deshielo , año 1372 CV
Derlun, Sembia.

- Rápido, subid esas lámparas y colgad estos cuadros.- Arvilg Breythoy no dejaba de dar órdenes a todo el que se le ponía por delante.- Todo debe estar listo antes de que Akaelon llegue de Órdulin.
- ¿No crees que estas exagerando un poco con esta fiesta de cumpleaños? Hibernal de este año ha sido mucho menos lujosa.- le espetó Beyla Brethoy a su padre.
- El viaje de Akaelon a la capital ha sido agotador y su estancia en la misma desesperante, tan sólo quiero que un gran amigo sea recibido en su tierra como realmente se merece. ¿Has preparado lo que te pedí?
- Sí.- asintió de forma cansada su hija.
- ¿Seguro?.- las espesas cejas del señor de los Breythoy se arquearon mientras esperaba una respuesta.
- Sí, seguro. La canción de Indariel en la versión de las Coplas de Míntiper y en acordes de réquiem.- tras una breve pausa en la que parecía muy pensativa, la muchacha se acercó indecisa a su padre.- ¿No es mejor alguna canción más alegre?
- No, esa es su favorita y además, no quiero que suene durante la cena, sino cuando el señor Ifren aparezca ante sus invitados. Siempre le ha gustado esa canción, es la única que le he oído tararear o silbar. Anda, se una buena chica y enséñale a tu padre cómo ha quedado. La muchacha carraspeó ligeramente mientras afinaba su arpa y tras un profundo suspiro, comenzó a tocar los acordes de la vieja canción. Los presentes quedaron estupefactos, el ambiente parecía haberse llenado con la música y todos dejaron lo que estaban haciendo para escuchar la fantástica melodía de la joven.

*El otoño torna rindiendo las hojas en dorado,
un manto de encaje para los reyes del bosque.
Hermosas ninfas lloran frías lágrimas de dolor,
y sin embargo el justo Hamagess canta.*

*El color del oro y el color del bosque cambian,
pero no es el otoño el que los hace oscurecer.
Ella camina firme por su senda pese a la amenaza,
y sin embargo el justo Hamagess canta.*

Compungidos, los hombres y mujeres que se encontraban en la sala no se movieron un ápice desde que empezó la canción, incluso aquellos que cargaban objetos, parecían haberse visto librados su carga y obnubilados, contemplaban la excelente voz de la muchacha.

*Blanco lucero bajo la corteza del Túrlang llora,
sabe que nunca será marchitada ni oscurecida.
Lágrimas de oro recuerdo de su amor perdido,
y sin embargo el justo Hamagess canta.*



Capítulo 3

“Los regímenes caen, los linajes se pierden. Los imperios se derrumban y la historia, siempre cambiante, puede olvidarnos. Sin embargo, lo que nunca se disipan las ideas, que perduran a lo largo de los tiempos hasta que alguien las corrompe.”

Relbus Vartras

Durante una semana Arvilg Breythoy ha estado preparando una fiesta de cumpleaños para Akaelon Ifren tal y como el propio Señor de los Ifrenios suele hacer. Sin reparar en costes, no ha faltado ningún detalle a la sexagésima fiesta de cumpleaños de su gran amigo. El mejor vino, la mejor música, la mejor comida y dentro de lo que cabe, la mejor compañía. En Derlun, esta fiesta puede ser lo más parecido al carácter sembiano que aún reside en la ciudad, pues la llegada de importantes casas de las principales ciudades del país y más todavía, teniendo en cuenta el hermanamiento existente con la casa Selkirk, hacen que los lugareños saquen lo peor que poseen de sí para intentar parecerse al resto de compatriotas.

Empeñado en daros trabajo, Arvilg os ha pedido desde hace más de una semana una lista completa con los invitados que deberían asistir a esta fiesta tan especial. Gracias a este acontecimiento, los últimos días se han hecho mucho más llevaderos para los jugadores, que tras los acontecimientos sucedidos con los asesinos han estado buscando más pistas sobre lo ocurrido en la casa Syvlein y esa red de sombras que parece instalada en la ciudad.



Arvilg Breythoy

La Fiesta de Cumpleaños

Faltan pocos minutos para que vuestro padre llegue de Órdulin, lugar en el que ha permanecido el último mes intentando que el Consejo aboliera de forma provisional el derecho señorial para poder acceder a las propiedades de la ciudad en busca de pistas, pero el resultado ha sido fallido y el viaje casi podría decirse en balde.

Todo está preparado, Arvilg Breythoy se ha esmerado bastante en realizar una fiesta por todo lo alto y hasta los más distinguidos señores de la capital, incluidos los Sélkirk, han venido para este gran festejo.

La sala de palacio brilla con una luz especial, los distinguidos invitados lucen ropas de gala, el ambiente parece perfecto para una velada maravillosa, pero aún así, tenéis un nudo en vuestra garganta. Desconocéis si se trata de los nervios propios de la preparación sumado a la tensión por tener que tratar con tanto desconocido, o a los nervios por ver a vuestro padre y conocer las nuevas traídas de la capital. Ensimismados en vuestros pensamientos o en conversaciones de otros, volvéis en sí al escuchar a la preciosa Belya cantar, anunciado la llegada del anfitrión.

“Gracias a todos por asistir.- sin duda alguna el viaje ha debido ser agotador, pues la voz de Akaelon parecía más apagada de lo normal.- Quisiera que esta noche sea especial para todos y por ello os pido que disfrutéis de todas las maravillas que mi buen amigo Breythoy ha preparado. Celebremos una vez más, que como cada año, seguimos juntos a pesar de las adversidades que se cruzan en nuestros caminos. Una vez más gracias y bienvenidos. ¡Que comience la fiesta!”



Invitados no deseados

Pasa un largo tiempo, todo lo que vuestro padre tarda en saludar a las personalidades más distinguidas, hasta que consigue llegar a vosotros.

“Querido Thamalon Uskevren, es un honor verle en mi fiesta, me gustaría tratar algunos asuntos con usted más tarde, pero ahora si me lo permite, quisiera saludar a mis hijos, los cuales hace un mes que no veo.”

Tras despedirse de los invitados, vuestro padre se dirige hacia vosotros y es entonces cuando podéis ver su verdadero rostro, un rostro marcado por la preocupación.

“¡Hijos míos!.- os toma del brazo y con voz susurrante os indica que continuéis caminando.- ¿Cómo están Flecha y Asta? Bueno, ahora que no hay nadie a nuestro alrededor quisiera pedirlos algo. El viaje a la capital ha sido más revelador de lo que oficialmente he contado, pero no es el momento para daros la noticia, sólo quiero pedirlos que tengáis cuidado. Creo que me han seguido desde la capital e intentarán introducirse en la fiesta, no es momento para quienes, lo único que pido es que vigiléis atentamente. Tejados, exteriores o sótanos pueden ser el lugar perfecto para infiltrarse.

Gracias a vuestra tía he conseguido una información bastante importante sobre todo este asunto, pero tengo algo que hablar con ella, ¿ha llegado ya?.

Buscadla y buscad también a cualquier invitado que pueda parecer sospechoso, pero en ningún momento comprometáis la fiesta, ningún invitado debe saber que ocurre.”

Una vez más, el capítulo comienza con Akaelon encargando una misión a los jugadores, los cuales deben buscar si existe algún movimiento sospechoso en tejados y patios exteriores como vías principales de entradas. Los sótanos y cocinas, que por motivos de la celebración han sido un punto de acceso menos vigilado, se han convertido en otra posible vía de acceso.

De momento parece no existir ningún problema y ninguno de los invitados llama la atención más de lo normal, pero puedes hacer que a lo largo de la partida los jugadores sigan pistas falsas o aparezcan nuevos invitados que levanten las sospechas de los jugadores. Akaelon no ha dicho el motivo por el que estos “invitados” están interesados en infiltrarse, de manera que será imposible defender un potencial objetivo o diseñar un señuelo, tan sólo deberán buscar y vigilar.

La cita

Antes de leer el siguiente párrafo, dirígete al primogénito o primogénita de la familia.

Mientras discutís la estrategia que llevaréis a cabo, un recuerdo viene a tu cabeza, Belya (o Kelvedor). Habías quedado con la joven Breythoy en la bodega para veros a solas durante la fiesta.

Gracias a esta introducción puedes hacer que el punto de partida sea el sótano y así sucesivamente ir guiando a los jugadores a través de los puntos más importantes.

La bodega se encuentra en el sótano del ala este, junto a la cocina y el almacén. Normalmente a Belya no le gusta mucho este tipo de acontecimientos así que se baja a la cocina para hablar con el servicio acerca de los nobles que asisten a la fiesta.

Este gran ala subterránea no ha sido vigilada detenidamente debido al constante goteo de mercancía que ha estado entrando y saliendo del mismo. Se divide a su vez en siete partes diferentes:

- 1.- La cocina: lugar en el que se preparan a diario toda la comida de palacio y del que cuelgan miles de cazuelas, cacerolas, sartenes y todo tipo de ollas y cazos de bronce.
- 2.- Almacén de víveres: todos los animales cazados, así como los animales de granja que se van a guisar son guardados en este lugar, donde se limpian y preparan adecuadamente para posteriormente cocinarlos.
- 3.- Almacén de fruta y verduras: todas las frutas y verduras que llegan a palacio son almacenadas en cajas en este lugar.
- 4.- Bodega particular: el Señor de los Ifren posee una bodega con selectos caldos que guarda bajo llave y alguna trampa mágica. Haz que el jugador primogénito tenga una copia de la llave.
- 5.- Almacén: esta habitación tiene todo tipo de usos, en esta ocasión, con la llegada de tanto invitado se ha utilizado para almacenar los barriles de cerveza, vino y licores que se gustarán durante la cena.
- 6.- Ama de llaves: el ama de llaves de la cocina posee una habitación particular donde guarda buena cuenta de todos los gastos.
- 7.- Comedor del servicio: aquí es donde los asistentes de los nobles pueden bajar a comer o cenar en algún permiso de sus señores.



El sótano

Este lugar es un continuo trajín de gente que no para de entrar y salir llevando platos, bandejas y bebidas. El bullicio hace que sea complicado hablar. Todo parece funcionar perfectamente a un extraño ritmo frenético en el que es imposible discernir sospechoso alguno en la sala común o en el almacén de víveres, por tanto si los jugadores desean buscar más detenidamente deberán echar un ojo en cada habitación.

En ninguna de ellas encontrarán algo excepto en la número 6, la cual se encuentra cerrada con llave. Es la habitación del ama de llaves.

Aunque en las habitaciones restantes no exista ningún enemigo o peligro para los jugadores intenta que la tensión en ellos sea bastante alta a la espera de que algún adversario aparezca.

Nadie sabe dónde está la dama de llaves, sólo su ayudanta (un ghónadan disfrazado) parece ser la máxima responsabilidad en este lugar que ni si quiera cuenta con guardias.

Para distinguir el disfraz del ghónadan será necesario superar una tirada de Avistar CD 22, variable para aquellos jugadores que no hayan superado la salvación de su *Mirada hechizadora*. El ghónadan dirige toda la cocina y a los camareros de una forma peculiar, todo el mundo está bastante extrañado. No ha envenenado la comida o bebida, pero sin embargo hace cosas bastante extrañas, pasando desapercibidas por ser la primera vez que dirige la cocina y existir tanto ajeteo.

“Mis señores Ifren, estoy encantada de tenerles en mi cocina. ¿Existe algún problema? La verdad es que no es muy común que gente como ustedes bajen a este lugar, tan sólo los sirvientes que se reúnen en el salón-comedor. Lamento todo este jaleo pero el ama de llaves ha enfermado y se encuentra en su cuarto bastante aquejada. Yo lo hago lo mejor que puedo.”

Es costumbre que cada fiesta de cumpleaños de Akaelon Ifren los sirvientes de la cocina suban al salón principal en el que todos les agradecen el excelente banquete. Este es el momento que pretenden aprovechar tanto el Ghónadan conocido como Dlobgar y su compañera en esta misión Neliandra. Este operativo se pondrá en marcha sólo si el resto de los asesinos no ha conseguido operar.

Cualquier cosa que pidan los jugadores será llevada a cabo por Dlobgar, ya que gracias a su capacidad para engañar puede mantener a raya las preguntas que hagan los jugadores, pero si estos exigen entrar en el cuarto del ama de llaves, intentará detenerlos incitando a los mismos para que desestimen la idea.

Recurriendo a una prueba enfrentada de Engañar contra Averiguar Intenciones (CD 20 de la tirada) intentará convencerles de que la enfermedad que posee el ama de llaves es sumamente contagiosa y sólo los clérigos, son los autorizados para entrar en este lugar. Si los jugadores superan la prueba enfrentada o sin ser así, insisten en acceder al recinto, Dlobgar los dejará pasar, pero no sin antes hacer una señal a su compañera.

Tras llamar tres veces a la puerta y preguntar por su nombre en cada una de ellas, abrirá la puerta con la llave maestra, pero el cuarto estará totalmente oscuro. Si los jugadores utilizan algún tipo de luz, verán que aparentemente todo está en completa normalidad y que hay una persona acostada en la habitación, pero por la forma de cubrirse casi parece un bulto.

Si los jugadores pretenden cerciorarse de que el ama de llaves es quien se encuentra acostada en este lugar, el ghónadan aprovechará la situación, siempre que sea posible, para intentar cerrar la puerta y a partir de ese momento atacar.

Por otra parte, Neliandra está acostumbrada a luchar a ciegas y aprovechando que Dlobgar posee vista ciega recurrirá en primer lugar a su hechizo de *Oscuridad* y así conseguir una ventaja.

“Tras mucho insistir, la ayudanta del ama de llaves os abre la puerta para acceder a la única sala no registrada. La oscuridad es total, aunque cerca de la puerta existe penumbra.

Al encender una antorcha se revela el contenido interior que se presenta, a priori, dentro de la normalidad. Al fondo se encuentra la cama en la que descansa el ama de llaves, totalmente cubierta por las mantas de forma que le hace parecer un pesado bulto.

Os acercáis hacia la misma para comprobar que en realidad se trata de una persona lo que hay debajo de las sábanas cuando la puerta se cierra tras vosotros. Una voz arcana conjura y de pronto, todo son sombras.”



La bodega



Nivel de encuentro 6 (2.700 px)

Música de encuentro: Blade of Darkness- Main Theme

El Ghónadan intentará llevar engañados a los jugadores directamente a la sala 6, para atacarles sin que nadie pueda percibirles y junto a la ayuda de su compañera clériga.

Este encuentro cuenta con:

- 1 Ghónadan (G)
- 1 Clérigo de Shar (S)

Características de la zona

Iluminación: luz de antorchas con buena visibilidad y pocas penumbras.

Servicio: toda la sala principal así como el resto de salas, es un constante vaivén de cocineros ayudantes y sirvientes en busca de todo tipo de cosas y alimentos. Tal cantidad de gente puede permitir una ocultación gracias a una tirada de esconderse.

Mobiliario y contenedores: repartidos por todas las salas, existe numeroso mobiliario así como cajas, bidones o elementos para la cocina que pueden otorgar cobertura parcial.

Pila de agua: almacenada en una gran pila de piedra, esta agua se utiliza para todo lo necesario en la cocina. Posee una altura de 5' y si alguien se introduce en su interior se considerará como oculto.

Tesoro: ninguno de los enemigos de este encuentro posee algún tipo de tesoro valioso

" El ama de llaves se encuentra convaleciente en su cuarto, no ha salido en todo el día de él. Me ha dejado a mí al mando de todo esto. Venid, permitidme que os lleve a sus aposentos, ella será quien pueda deciros si ha visto algo sospechoso en estos últimos días...."



Dlobgar

VD 5

Iniciativa: +6 **Vel:** 30' pies
PG: 30 **CA:** 19 (toque 12, despr 17)

Ataque Base/Presa: +3/+3

Seudópodos (Acción estándar)

2 Seudópodos +4 c/c (1d6+1) **Alcance** 5'

Cuando realiza este ataque en forma de cieno puede paralizar a un oponente.

Parálisis (Ataque especial)

Cuando un ghónadan en su forma de cieno acierta con un ataque de pseudópodos la víctima deberá realizar una TS de Fortaleza CD 13 o quedará paralizada durante 2d6x10 minutos

Mirada hechizadora (Ataque especial)

En forma humanoide el ghónadan posee ataque de mirada, los personajes que le miren deben superar un TS Voluntad CD 15, para aquellos que fallen la criatura tendrá 2d4 de Carisma más.

Cualidades especiales

Vista ciega

Su cuerpo es un órgano sensorial percibiendo 60' a la redonda

Inmunidades

Los ghónadan comparten inmunidades con los cienos.

Resistir armas romas

Sufre mitad de daño por armas contundentes

Desarmar

En forma de cieno al renunciar sus ataques puede desarmar

Dotes

Esquiva, Iniciativa Mejorada, Dureza

Fort +5 **Ref** +6 **Vol** +5

Fue 13 **Des** 14 **Con** 13 **Int** 13 **Sab** 12 **Car** 16

Diplomacia +11, **Disfrazarse** +11, **Engañar** +11, **Esconderse** +10

Alineamiento: CM **Idiomas:** Infracomún **Tamaño:** Mediano(5DG)



Tácticas

La principal intención del ghónadan es llevar engañados a los jugadores hasta la habitación 6, lugar en el que esperará su compañera para acabar con cualquiera que sospeche.

Si esta táctica no funciona, pasará a entablar combate directamente contra los personajes y si es superado, recurrirá a tomar rehenes.

Durante la lucha puede recurrir a su parálisis para deshacerse de sus adversarios, pero si no consigue golpearlos, entonces utilizará su desarme para eliminar cualquier amenaza.

En forma de cieno, la criatura puede renunciar a todos sus ataques de un asalto y optar por moldearse en torno al arma de un oponente; cuando un ataque tenga éxito y le alcance, el arma se hundirá en su masa, pero en ese momento el ghónadan endurecerá su piel alrededor del arma atrapándola. El personaje tendrá que realizar una prueba de Fuerza CD 20 para liberarla.

Por su parte, Neliandra, recurrirá a sus hechizos para eliminar a los jugadores, pero lo intentará de forma selectiva. Mediante su fatalidad o su orden imperiosa puede reducir la amenaza que representa un objetivo, mientras que si las cosas empeoran, recurrirá a su conjuro de oscuridad y a su conjuro de causar miedo para asegurar su retirada.

Posible aliada

Neliandra es un miembro un tanto peculiar del clero de Shar. Cautivada recientemente por la orden, esta es la prueba de demuestre su valía final, pero la elfa cada vez tiene más dudas.

Si sobrevive al combate puede ser una aliada con el tiempo para los jugadores, llegando a revelar información importante sobre La Casa de las Sombras, lugar al que ha sido enviada para ayudar en esta misión tan importante.

Aunque al principio no dirá nada, poco a poco los jugadores pueden ganarse la amistad de esta PNJ que puede llegar a suponer una gran baza para sus intereses. Neliandra sólo cambiará su estado Hostil si se le perdona la vida y no es encarcelada. De forma que desde esta actitud en adelante será necesaria una tirada de Diplomacia para mejorar su afinidad y guiarla por un nuevo camino, que además ayude a los jugadores.

Neliandra Clérigo de Shar Lvl 3

Mujer elfo Clr 3 VD 3 humanoide Mediano, DG 3d8; pg 18; Ini +1; Vel 20 pies, CA 15 (toque 11, desprevenido 14); Atq espada larga +3 c/c (1d8+1); AL NM; TS Fort +5, Ref +2 Vol +6; Fue 13, Des 12, Con 14, Int 11, Sab 16, Car 18. Estatura 4'6".

AE Expulsar muertos vivos CE Rasgos de elfa, visión en la penumbra.

Expulsar muertos vivos (Sb): Neliandra puede expulsar muertos vivos 6 veces al día y posee un bonificador de +2 a dichas pruebas.

Rasgos de elfo (Ex): los elfos tienen inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de dormir. Un elfo tiene derecho a una prueba de Buscar cuando está a menos de 5' de una puerta secreta u oculta como si la estuviera buscando de forma activa.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +5, Concentración +5, Conocimiento de conjuros +7, Montar +7, Nadar +5, Saltar +8, Tregar +8. Conjuración en combate, Expulsión Mejorada, Luchar a ciegas.

Idiomas: Común, Khondazhano y túrmico

Conjuros de clérigo preparados: 4/3/1 CD TS 13+ nivel de conjuro.

0: detectar magia, resistencia, infligir heridas menores, detectar veneno.

1: Causar miedo, Fatalidad, Orden imperiosa

2: Oscuridad

Dominios: Oscuridad, Saber. Conjuros preparados: Niebla de Obscurecimiento, Ceguera/Sordera, Detectar puertas secretas, Detectar pensamientos.

Poseiones: Espada larga, cota de escamas.



Oscura y salvaje, Neliandra podría ser una gran ayuda.



Celebridades (I)

Desde un punto a otro de los posibles por los que pueden ser atacados, los aventureros deben pasar por el salón de actos y recorrer el mismo. Da igual que primero sea el sótano, el tejado o el patio, pero siempre será necesario intercalar la acción con los diálogos que los invitados más importantes desean entablar con los personajes.

Utiliza estos apartados para presentar algunos PNJ de cierta relevancia o para que los jugadores sepan cómo serán los personajes que más adelante pueden influir en el futuro de Derlun. Aquí se ofrece sólo una parte de los posibles diálogos que pueden tener los PJ, pero marca las directrices sobre las intenciones más importantes que se deben mostrar. Es fundamental que tengas estos diálogos no sólo para evitar que este capítulo esté lleno de acción sino también para que posteriormente se pueda comprender parte de la historia y plantear las diferentes estrategias en función de los participantes en la contienda final.

El primer PNJ que aparecerá ante los jugadores será Iliana Vartras, capitana de los dragones rojos. El motivo de esta aparición se debe a las ansias de Iliana para escalar puestos en su familia y gracias a este tipo de actos sociales, consigue la amistad de muchos nobles que intentan cortejarla. La intención en todo momento de esta PNJ será captar la atención de los personajes para ganar su amistad y que todo el mundo pueda verla junto a ellos, por esta razón a medida que la conversación avance su discurso puede ir variando hacia una forma mucho más directa de conseguir su objetivo.

“Imbril Ekvelon se os acerca con una preciosa mujer la cual lleva un elegante vestido de doncella. Parece que su intención, en mitad de tanto revuelo para vosotros, es presentárosla. Quizá lo mejor para seguir pasando desapercibido sea intercambiar algunas palabras....

Queridos y jóvenes ifrenios, tengo el honor de presentaros a esta preciosa mujer, Iliana Vartras, capitana de las fuerzas vartrashianas y toda una heroína entre su gente. Me ha pedido tener unas palabras con vosotros y con ella os dejo. Excelente fiesta por cierto, vuestro padre debe sentirse muy orgulloso de vosotros.”

Antes de iniciar la conversación con los jugadores, realiza una tirada de Diplomacia por parte de Iliana con un bonificador de +6. Si obtiene un buen resultado haz ver a los aventureros que los modales, el saber estar y la elegancia de esta mujer es muy importante.

“Buenas noches caballeros, es un honor al fin poder conocerlos me gustaría presentarme ante ustedes para poder intercambiar algunas opiniones acerca de lo que sucede últimamente en nuestra ciudad y así de paso, entablar una amistad.- El perfume de esta mujer, su pelo, su vestido, su forma de hablar, parece que todo está perfectamente estudiado para captar la atención de todo aquel que la observe.- Me gustaría saber qué es lo que opinan ustedes sobre los Kraza y sobre su falta de respeto por la no asistencia al último Consejo excepcional. Yo tampoco estuve en el mismo, pero es debido a que no me encuentro entre los miembros que mi tío segundo Elion ha elegido para actuar de manera representativa en la cámara.- al ver vuestro gesto de expresión, torna sus palabras en otro tono.- Oh! No os preocupéis, sé de sobra que podría estar en el Consejo, pues incluso el mismo Imbril no cesa de alabar mis cualidades para participar en él, pero ahora ando metida en otros menesteres. Veréis empiezo a sospechar cosas, extraños movimientos. Mi primo Svelion sabe algo y desconozco hasta ahora lo que trama, es por ese motivo por el que he decidido hablar con tan apuestos caballeros. Quisiera que me apoyaseis en algunos momentos decisivos y yo seré vuestra mano ejecutora, siempre que pueda. Con este apoyo estaré totalmente agradecida y todo lo que averigüe acerca de mi primo Svelion y lo que trama os lo revelaré. ¿Qué me decís? ¿Tengo vuestro apoyo?”

Si los jugadores deciden seguir la conversación o aceptan el trato establecido con Iliana, esta intentará por todos los medios captar la atención de los que les rodean para que vean cómo trata con los principales señores de la casa Ifren. Su actitud cambiará de forma que guarde menos las distancias con los aventureros y cada movimiento consiga atraer más la atención, pero nunca olvidará el propósito final de la conversación.

Si la negociación sale hacia adelante, Iliana venderá información acerca de los movimientos de su primo, los cuales supuestamente están relacionados con los Kraza, a cambio de un apoyo mayor para la entrada de la guerrera en el Consejo.



Planta superior

Tras eliminar las amenazas existentes en el piso inferior y zafarse de las pretensiones de Iliana, los jugadores pueden escoger dos caminos: eliminar los peligros del exterior o deshacerse de los que encuentren en la planta superior. Aunque en todo momento debes dejar que escojan, podemos una vez, más hacer que los aventureros tengan una buena razón para subir.

“Os encontráis, tal y como dijo vuestro padre, cumpliendo con algunas de las celebridades que han asistido a la fiesta para evitar cualquier sospecha cuando uno de los guardias de la fiesta, se os acerca y os pide hablar en privado. Según el mismo, se han visto extraños movimientos en el tejado que da al patio exterior.”

El siguiente encuentro está marcado por el escenario en el que se encuentra: el tejado. Debido a la pendiente existente en los mismo así como la dificultad que puede suponer andar por ellos, debes ser tú mismo el que establezca lo complicado que debe ser el terreno.

Aunque las directrices del combate se encuentren marcadas, en el mapa no se han establecido ni el tipo de teja existente ni la inclinación, sin embargo en las características del terreno se establecen como base algunas ideas que pueden ayudarte, pero que al mismo tiempo dificultan el combate.

El ratón y el gato

Cuando los personajes accedan al tejado de la primera planta habrá anochecido, por lo que la visibilidad dará ventaja a los asesinos para esconderse. No realices un combate porque sí, los asesinos, al igual que en el caso anterior, no querrán mostrarse a menos que sean encontrados, pues saben que un combate directo les arruinaría su plan.

Permanecerán escondidos en todo momento y si es posible cambiarán su posición para que no sean encontrados por los jugadores, de forma que sólo atacarán si se acercan a las zonas en las que existen armas a distancia o son descubiertos. Las chimeneas o las ventanas serán los elementos más utilizados por los asaltantes para evitar ser vistos.

Comandos

Todos los que han intentado infiltrarse en la fiesta de cumpleaños son miembros integrantes de la Casa de las Sombras. El equipo con el que se enfrentan los jugadores en el siguiente encuentro lo forma un grupo de asesinos expertos en ataques a distancia. Su objetivo es disparar a Akaelon Ifren en el momento en que todos los asistentes a la fiesta salgan a escuchar su discurso en la terraza exterior, durante la entrega de regalos.

Para garantizar su ataque y la huida han colocado numerosas ballestas repartidas por su ruta de escape que les permitirán abrir fuego contra todo aquel que intente seguirles. Si son descubiertos, los asesinos no dudarán en ningún momento saltar por la cara norte del tejado hacia un lugar en el que puedan escapar con mayor facilidad.

“Accedéis por una trampilla al tejado de la primera planta, en el que todo parece, a priori, bastante tranquilo. Aunque no hay señales de nada, las sombras se perciben inquietas y una calma tensa llena el ambiente.”



Apostada en el tejado, esta asesina espera su momento.



El tejado



Nivel de encuentro 3 (1.200 px)

Música de encuentro: B.S.O 300 – The Ephors

Escondidos entre las sombras, los asesinos aguardan a que llegue su momento para llenar de flechas el patio del Palacio de la Bruma.

Utiliza el mapa de encuentro 12 para este combate. En él aparecen los siguientes enemigos:

4 Pícaros (P)

Características de la zona

Iluminación: Escasa. Sólo la luz desprendida del interior del palacio llega a este lugar. Visibilidad en la penumbra.

Tejado: las lluvias y la humedad provocadas por la niebla hacen que este lugar sea bastante húmedo durante gran parte del año de forma que crezcan líquenes y hongos que facilitan aún más la caída. Considera todo el tejado como terreno difícil por su inclinación así como su composición, las tejas de pizarra no son muy estables.

Escondites: cualquier árbol en este mapa es considerado como un escondite perfecto para los asesinos. Chimeneas o salientes de ventanas pueden otorgar ocultación, mejorando las tiradas de esconderse.

Tesoro: ninguno de los asesinos posee tesoro de valor, tan sólo portan equipo corriente.

Tácticas.

Si es necesario llegar al combate todos los asesinos actuarán en conjunto intentando dirigir su fuego a distancia contra un único objetivo al mismo tiempo que lo flanquean. Siempre mantendrán la distancia y para ganar más metros, utilizarán inicialmente una andanada de saetas provenientes de las ballestas que tienen oportunamente repartidas por todo el tejado y que en el mapa se señalan con casillas en rojo.



Asesinos Lvl 1

Mujer elfo Pcr 1 VD 1 humanoide Mediano, DG 1d6; pg 7; Ini +6; Vel 30 pies, CA 15 (toque 12, desprevénido 13); Atq arco corto +3 c/c (1d6); AL CM; TS Fort +1, Ref +4 Vol +0; Fue 13, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 11. Estatura 4'8".

AE Encontrar trampas CE Ataque furtivo

Ataque furtivo (Sb): cuando cualquiera de estos asesinos toma ventaja de combate sobre el defensor puede realizar un ataque furtivo añadiendo 1d6 al daño siempre y cuando su oponente tenga puntos vitales y esté a menos de 30 pies de distancia.

Rasgos de elfo (Ex): los elfos tienen inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de dormir. Un elfo tiene derecho a una prueba de Buscar cuando está a menos de 5' de una puerta secreta u oculta como si la estuviera buscando de forma activa.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +5, Avistar +3, Buscar +5, Equilibrio +5, Esconderse +5, Escuchar +3, Inutilizar mecanismo +5, Intimidar +3, Montar +5, Moverse sigilosamente +5, Piruetas +5, Saltar +4, Tasación +5, Usar objeto mágico +3.

Iniciativa Mejorada.

Idiomas: Común, Khondazhano y túrmico

Posesiones: Cuero tachonado, daga, arco corto.



Celebridades (II)

El siguiente PNJ con el que los aventureros tratarán cuando pasen de un lugar a otro en busca de sus enemigos será Kelvedor Breythoy.

El Caballero de la Esperanza conoce a los personajes por la proximidad entre ambas familias y aunque no ha tenido demasiado trato con los jugadores siempre para un rato a charlar con ellos o les hace una visita mientras que se encuentra en la ciudad. Kelvedor se presenta como un personaje afable y pura bondad que siempre se encuentra dispuesto a ayudar a los aventureros, pero como se ha recalcado anteriormente, el motivo de estos encuentros es conocer a los personajes que formarán parte de la batalla y que deben ser cruciales en la misma y para que los jugadores tengan toda la confianza de Kelvedor, primero deben ganársela.

“Un aura de bondad os invade en mitad de la fiesta. Sentís el reconfortante efecto de la misma mientras que vuestros miedos se desvanecen, este aura tan poderosa sólo puede pertenecer al paladín conocido como el Caballero de la Esperanza.

¡Queridos amigos! Cuánto tiempo sin veros y casi pasa más aún, pues parece difícil dar con vosotros en la fiesta. ¿Hay nuevas en los Ifren? ¿Tienes ya pensado pedirle el matrimonio a mi hermana?.- pregunta de forma efusiva el paladín mientras que mira al primogénito de los ifrenios.- La verdad es que lo que yo he escuchado es bastante interesante, al parecer habéis pasado de matar ratas a matar bestias del Plano de la Sombra, ¡qué curioso! Últimamente las cosas no pintan muy bien, todo lo que está ocurriendo afecta a los alrededores de Derlun y la gente cada vez está más insegura, los caminos son más difíciles y los enemigos aprovechan la situación para quedar impunes. He venido a veros porque quiero ayudaros, quiero que como siempre nuestras familias estén unidas, pero al ver que os habéis convertido en grandes luchadores, necesito en primer lugar de vuestra ayuda. No pasa nada si rechazáis la oferta, pero mi ayuda se pospondrá hasta que dé con el fin que quiero proponeros: la búsqueda de mi hermano Elvan. Hace mucho tiempo que partió y padre sólo encuentra respuestas crípticas en sus rezos, por este motivo estoy preparando una partida para buscarle. ¿Qué me decís? ¿Os apuntáis?”

Misión secundaria: El rescate de Elvan.

Elvan Breythoy partió hace semanas junto a una compañía de clérigos de Selûne y desde entonces no se ha vuelto a saber de él. Ahora su hermano desea encontrarle.

El Jardín

“Vuestro padre se os acerca con una sonrisa que percibís como aparente. Tras alcanzaros os avisa:

He preguntado a Medelin y me ha dicho que no ha contratado a ningún miembro del servicio que no sea mujer para estar en la zona de la gala, sin embargo en el exterior del jardín he visto a cuatro hombres que parecen bastante sospechosos, id y encargados de ellos, pero intentar que todo el mundo que se encuentra en el jardín entre en palacio. Mientras tanto yo buscaré a vuestra tía, ¿sabéis si ha llegado ya? Me temo lo peor y necesito encontrarla cuanto antes...”

Al llegar al jardín interior de palacio, los aventureros se encontrarán con un gran grupo de invitados que disfruta del aire libre mientras toman algo y mantienen las conversaciones propias de este tipo de celebraciones. Junto a ellos hay cuatro extrañas figuras ataviadas con un traje de una única pieza de color negro, además portan delantales y bandejas igual que el servicio, pero no parecen prestar mucha atención a las exigencias de los invitados. El reto de los jugadores en esta ocasión será hacer que los invitados se vayan para poder enfrentarse a los monjes sin que nadie pueda percibirlo directamente. Intenta que se inventen alguna excusa o razón para hacer que los invitados entren en el interior del palacio junto al resto de participantes.

¿Y si no pasa?

No te preocupes si los invitados se acaban enterando de que existen fuerzas enemigas en el interior de la fiesta. Haz que una especie de batalla en mitad del tumulto lleve a los jugadores de un lugar a otro, tan sólo deberás cambiar el comienzo del combate.

No hace falta ser quisquilloso con los detalles, siempre y cuando los jugadores cumplan con lo establecido a través de tus directrices no tienen por qué ser percibidos por los demás.



El exterior



Nivel de encuentro 3 (1.800 px)

Música de encuentro: B.S.O Tintin – Main Theme

Extrañas figuras ataviadas con negras prendas parecen esperar a que se desaloje la zona para poder combatir con vosotros. Toman posiciones mientras que esperan vuestros movimientos.

4 Monje (A)

Características de la zona

Iluminación: Escasa. Sólo la luz desprendida del interior del palacio llega a este lugar. Visibilidad en la penumbra.

Fuente: Colberjhal es un pariente lejano de los ifrenios que se encuentra representado en la estatua que hay justo encima de la fuente. Una persona de estatura media que se introduzca en el interior tendrá el nivel del agua a la altura de las rodillas, por lo que se considera terreno difícil. Por otro lado, tanto la estatua como la propia fuente pueden conceder cobertura u ocultación.

Setos: rodeando toda la fuente se encuentran numerosos setos decorativos de gran altura. Aunque poseen un espesor bastante ancho, son frecuentes los huecos por falta de ramas, de forma que sólo ofrecen cobertura, no ocultación.

Tesoro: ninguno de los asesinos posee tesoro de valor, tan sólo portan equipo corriente.

Tácticas.

Al igual que en ocasiones anteriores, los ataques a distancia serán la principal baza que posean los monjes. Armados con shurikens envenenados, lanzarán una descarga para eliminar alguno de los jugadores y así hacer frente en mayor número al resto. Siempre dispersados, utilizarán la cobertura ofrecida por los setos al mismo tiempo que juegan con la escasa visibilidad del recinto.

Si el combate se declina en su contra, no dudarán en huir gracias a su gran capacidad de salto.



Asesinos Lvl 1

Varón Humano Mnj 1 VD 1 humanoide Mediano, DG 1d8; pg 9; Ini +3; Vel 30 pies, CA 14 (toque 14, desprevenido 10); Atq impacto sin arma +2 c/c (1d6+1), Ráfaga de golpes +0/+0 (1d6+1) Shurikens +1 a distancia (especial); AL LM; TS Fort +3, Ref +5 Vol +3; Fue 13, Des 16, Con 12, Int 11, Sab 12, Car 9. Estatura 5'5". AE Ráfaga de golpes.

Ráfaga de golpes (Ex): los monjes pueden realizar un ataque adicional a costa de perder precisión.

Habilidades y dotes: Equilibrio +5, Escondarse +6, Moverse Sigilosamente +5, Piruetas +6, Saltar +6, Trepar +4.

Desviar Flechas, Luchar a ciegas, Presa Mejorada,

Idiomas: Común y Khondazhano.

Posesiones: 1 shuriken envenenado.

Armas envenenadas: Los shurikens portados por los asesinos están impregnados de Esencia de Sombra, un mortífero veneno que provoca 1 de Fue de consunción permanente y 2d6 de Fue de consunción temporal a menos que se salve una tirada de Fortaleza CD 17.

El objetivo de estos asesinos es mermar las fuerzas que puedan perseguir a aquellos que deben acabar con Akaelon Ifren. Al conseguir introducirse en el servicio, han obtenido una posición privilegiada a la hora de frenar a cualquier perseguidor de sus compañeros, con los que reducirán su capacidad a través del veneno obtenido por parte de los Umbra.

Si algún jugador consigue hacerse con la estrella y conserva su veneno deja que investiguen acerca del mismo y su procedencia.



Perímetro asegurado

Al igual que en los combates anteriores, los aventureros vuelven a la sala principal en donde la fiesta parece celebrarse con normalidad.

Una extraña mujer se os acerca. Su vestimenta es rara, de un color rojo escarlata y con un extraño acento os dice:

“Lamento molestarles, pero me gustaría presentarles a un invitado muy especial en su fiesta, se trata de Vaulgum Ar-Krib, o como se dice en lengua común Sombra Vigilante...”

El que parece ser el dueño de la nota que Harabad tenía, ha aparecido delante de los aventureros. De gran estatura, luce una gran túnica negra con ribetes morados, vestiduras que habéis visto en algunos de los presentes en la celebración.

“Es un honor conocer al fin a mis adversarios. Encantado. He venido a tomar algo que me pertenece y como veis, ahora mismo, delante de toda esta gente, me encuentro en ventaja. ¿Qué dirán vuestros invitados de los poderosos Ifren si unos asesinos son capaces de colarse en su fiesta?”

Sombra Vigilante es frío y calculador, no responderá rápidamente a los personajes ni tampoco se intimidará ante las posibles amenazas que estos puedan hacerle. En todo momento intentará imponer su poder para que los jugadores hagan lo que él desea, pero de una forma sutil y astuta.

“Es una pena que no hayan revisado la lista de invitados, creo haber visto alguno que puede estropearles esta hermosa celebración. Matasteis a mis hombres, ahora yo acabaré con los vuestros. Interrumpisteis mis planes, ahora yo acabaré con los vuestros. Decidme, ¿cómo haréis para eliminar a todos mis hombres sin que mueran inocentes?” Uno a uno, Sombra Vigilante muestra todos los hombres que posee en el salón principal con su mirada mientras que se deleita por lo complicada que puede ser la situación para vosotros. Estratégicamente colocados, los asesinos se encuentran repartidos por toda la sala y en sus diferentes niveles, siempre al lado de gente importante, parece un hecho inevitable la muerte de cualquiera de ellos si realizáis un movimiento en falso.

“Como no me parece justo jugar con ventaja, os daré la oportunidad de averiguar quién será el que se tome la vida de un inocente por la de Harabad, pues sólo uno de nosotros ha podido introducirse en la fiesta armado, por lo que he de reconocer una buena efectividad por parte de tus guardias. Así pues, para averiguar la verdadera identidad del asesino tendréis que ser astutos y seguir mis indicaciones.”

Aquí empieza un desafío de habilidad para los jugadores a través de una conversación con Sombra Vigilante. Sólo dos de los jugadores podrán realizarlo, de manera que entre ambos se turnarán en las pruebas y actuarán como portavoces. Para superar el desafío, es necesario tener 4 éxitos antes de obtener tres fallos.

“Bien, por lo que veo hemos podido llegar a un acuerdo. Si averiguáis la identidad del asesino podréis detenerlo, si por el contrario hacéis cualquier señal o movimiento en falso, muchos inocentes morirán. Empecemos:

El asesino es un tipo listo, por lo que se ha camuflado de manera parcial, casi imperceptible si no fuese por su ribete al final de la capa y zapatos. ¿Seréis capaces de encontrarlo? Avistar CD 18.

Éxito: los jugadores reconocen a tres tipos que poseen el atuendo descrito. Dos ubicados en la planta inferior y uno de ellos ubicado en la parte superior. Se encuentran en constante movimiento. Fracaso: los jugadores no consiguen ver a los asesinos y el mismo Sombra Vigilante debe indicarles su ubicación.

Como bien he dicho antes, sólo uno de ellos se encuentra armado, para detectarlo, yo que vosotros me fijaría muy bien junto a quién se encuentran. ¿Será el consejero de vuestro padre? ¿Su hermano? ¿O quizá su amigo cormyta? Averiguar intenciones CD 18.

Éxito: la descripción de los posibles objetivos ha sido un farol pensado para que os percataseis en la presencia de Molt Barbarôga, que sin su atuendo normal, ha venido a esta fiesta. Fracaso: Sombra Vigilante guía dócilmente a los jugadores, parece que el objetivo que más daño puede hacer es Garold Ifren.



Los asesinos, en su constante movimiento no dejan de marcar, de manera casi imperceptible, los diferentes objetivos junto a los que pasan. Parece imposible averiguar a por quién van.

“En vista de que no captáis la indirecta, os daré unas lecciones de Historia. ¿Conocéis las batallas contra dragones legendarios? Han existido grandes batallas contra los dragones, como por ejemplo....” Saber Historia CD 15

Éxito: los jugadores conocen alguna de las muchas batallas importantes de la historia, en su mayor parte fueron los elfos los que combatieron contra los dragones en innumerables contiendas.

Fracaso: los jugadores no son capaces de deducir ese factor común, los elfos, en las diferentes batallas que conocen contra dragones.

“Exacto. Los elfos. Ese pueblo nos ha dado cantidad de grandes cosas, pero no sólo los combates contra dragones, de entre todo su legado, ¿qué es lo que destacaríais?” Averiguar Intenciones CD 15

Éxito: Magia, conocimiento, sabiduría, poesía, música..... Al decir esa palabra Sombra Vigilante dedica una sonrisa feroz. Está claro que hace alusión a Belya.

Fracaso: los personajes no destacan la música de entre todo el legado élfico y es el mismo Sombra Vigilante el que debe destacarlo.

“Hermosa canción la que ha realizado Belya al comienzo de la fiesta.” Avistar CD 18

Éxito: un asesino parece dirigirse a la muchacha mientras se lleva su mano al bolsillo.

Fracaso: los jugadores no son capaces de encontrar a la muchacha.

“He de reconocer que hubiese rivalizado con el mismísimo rey elfo Taulgor el Grande, cuya habilidad con el arpa no tenía igual.” Saber Historia CD 15.

Éxito: mientras os dirigís a detener el ataque contra Belya las palabras resuenan en la cabeza. Taulgor no era un rey elfo, si no que era un dragón, una Sierpe Púrpura.

Fracaso: los jugadores no perciben el engaño de Sombra Vigilante y continúan hacia el asesino que se acerca a Belya.

“El asesino os percibe y aprieta su paso para llegar a la muchacha mientras parece sacar algo del interior de su colete. Más rápidos que él, le asestáis un golpe mortal antes de que consiga llegar y darle a la muchacha lo que llevaba en la mano, una orquídea. Al ver el engaño recorréis con la vista la sala en busca de Sombra Vigilante, pero en su lugar observáis cómo uno de los hombres que acompañaban a Molt Barbarôga saca de su interior una ballesta de mano y dispara una flecha directa al corazón de vuestro padre, el cual cae fulminado ante los gritos estupefactos de la gente.”

Todo estaba orquestado y formaba parte del plan. Los asesinos en el tejado, las afueras o la cocina no eran más que simples distracciones para que todo funcionase adecuadamente y cada uno pudiese tomar su posición. Mientras que los guardias andaban buscando por el perímetro exterior, Sombra Vigilante y sus hombres acababan con la vida de uno de los dragones púrpura para introducir en su lugar a un miembro de su red, un doppelganger que es ajusticiado nada más realizar el tiro.

Akaelon Ifren cae al suelo mientras que su amigo Molt Barbarôga acaba con la vida del doppelganger. Mucha gente huye y otros tantos acuden de inmediato para ayudar. Sombra Vigilante y sus hombres parecen haberse esfumado y debatiéndose entre la vida y la muerte, el señor de los ifrenios dice sus últimas palabras.

“En... encontradla. Debéis buscar a vuestra tía y salvarla. Corre peligro y puede ser la clave de todo lo que está ocurriendo.

No temáis, el legado de nuestra casa está con vosotros. Que vuestro puño no tiemble a la hora de impartir justicia, que vuestro corazón se muestre al promulgar las leyes y que vuestros ojos vean una Derlun... sin sombras”

Tras decir estas palabras Akaelon Ifren muere a causa de la flecha envenenada que atravesó su corazón. Un tiro certero que acabó con el Señor del Consejo de Derlun y que ahora, en mitad de una tormenta política, traerá las consecuencias de su sucesión.



Apéndice

“Las campanas repican en toda la ciudad, los tiempos de paz parecen haberse acabado. Los ojos de los sembianos tornan a Cormyr, a quienes se tacha de traidores por el asesinato del Señor del Consejo de Derlun. El estallido de guerra parece sonar de fondo mientras que una vorágine de responsabilidades políticas os asola. Mientras tanto, los Kraza siguen sin aparecer, siguen sin mostrarse ni pronunciarse acerca de todo lo que se acontece en la ciudad y todos temen lo peor.

¿Qué pasará con Cormyr? ¿Qué pasará con los Kraza? Parece que vuestros primeros días en el Consejo están destinados a dirigir el futuro inmediato de las relaciones de la ciudad para cimentar una nueva base. ¿Dónde está Mayla? ¿Qué información posee capaz de hacer que maten a vuestro padre? Las preguntas se suceden mientras la población se inquieta. Es necesario proponer medidas urgentes para normalizar al pueblo, el cual se ha encontrado en estos últimos días enredado en los problemas políticos de la ciudad.

Pase lo que pase con Derlun, una hecho es bastante seguro, los enemigos de la ciudad se están moviendo a pasos agigantados y su objetivo no está claro aún. Hasta ahora siempre han ido por delante y sólo una vez han errado en su objetivo. ¿Podréis eliminar el mal que intenta tomar Derlun? ¿Seréis capaces de mantener unida la ciudad?

Otro hecho es seguro, yo siempre estaré a vuestro lado, igual que estuve al lado de vuestro padre. Mis hijos y yo estaremos dispuestos a dar la vida por vosotros con tal de mantener siempre vivo el nombre de Akaelon. Junto a vosotros lucharemos, sangraremos y nos enfrentaremos a cualquier mal siempre que demostréis que sois dignos del apellido que lleváis, que sois verdaderos hijos de un hombre que hizo grandes cosas por los demás, por su tierra, por su ciudad.

No dejare que nadie os haga daño, pero fortalecer vuestro coraje, hinchar vuestro pecho y enfrentaos como verdaderos señores al enemigo. Cuando desconozcáis, yo os iluminaré, cuando flaqueéis, yo os levantaré... Pero ahora, es necesario olvidar y a eso no puedo enseñaros, pero la bebida si... ¡Bebamos por Akaelon Ifren!”

Arvilg Breythoy





Final del Capítulo

- Así que dime, ¿conseguiste lo que te pedí?.- preguntó de forma inquisitiva Sombra Tenebrosa.

- No, no contaste mucha magia.- la contestación del trasgo parecía un susurro perdido entre sus colmillos.

- ¿Mucha magia? ¿Cómo es posible? Esa mujer no posee ninguna capacidad mágica.- el tono de voz del humano estaba lejos de entender lo escuchaba, sin embargo denotaba una serenidad inquietante.

- No ella, otra mujer lanzaba. Había dos mujeres, la golpee pero una hechicera lanzó una ráfaga de poderosos conjuros que acabó con muchos míos, luego sólo dos y yo quedamos.- el trasgo agachaba la cabeza mientras recordaba lo sucedido, en su rostro podía verse el abatimiento provocado por la derrota frente a una hembra.

- ¿Herida? Entonces, ¿puedes explicarme cómo es posible que hoy mismo haya visto a Mayla Ifren por el centro de Derlun paseando con su séquito como si nada?

- ¡No! No ser posible, yo herirla con mi hoja, ella salió corriendo por puerta secreta, luego hechicera nos cortó el paso con muro mágico.- la incredulidad dio paso al pánico mientras mascullaba sus palabras.- No... no entiendo, mi hoja gorgoteó su sangre y yo probarla, la herida fue profunda. Alcanzarla mientras huía, su espalda, no ir muy lejos.

- ¡Jajajaja!.- una carcajada espontánea salió al oír la respuesta.- Por la espalda y a una pobre dama indefensa, das pena. Qué triste es vuestro sentido del combate, diría que si quiera, carecéis de él. Sólo sabéis blandir en el aire vuestra espada mientras gritáis de forma alocada para conseguir intimidar a las víctimas a las que deseáis sangrar. ¡Patético!

- ¡Arriesgado mucho! ¡No dispuesto a ver hombres caer sin dinero pagar!- por un momento la cólera del trasgo le hizo levantar la cabeza y mirar de frente al humano.

- Tienes razón... es justo recibir tu parte.- su voz acompañaba sus movimientos, con los cuales, tomó una jarra de vino inclinándose hacia adelante mientras que deslizó una ballesta de mano por debajo de la mesa - ¿Cómo quieres recibir el pago? ¿Oro? ¿Gemas? Ven, acércate, elige tú mismo...

Avance enemigos

- Asesinato de Akaelon Ifren + 1 PV
- Los enemigos toman o matan a rehenes durante los combates +1PV
- Los asesinos toman el palacio y se genera un gran combate +1 PV.
- Los asesinos consiguen escapar +1 PV.

Experiencia

- Eliminar a todos los asesinos 500 px. (+1 PV)
- Evitar sospechas de los invitados 500 px. (+1 PV)
- Los jugadores evitan que se lleguen a capturar rehenes en los combates (+1 PV)
- Misión Secundaria: Acompañar a Kelvedor en busca de Elvan 500 px. (+1 PV)





CAPÍTULO IV: LA SOMBRA VERDADERA



La Sombra Verdadera

Decimo tercer día de El Deshielo, año 1372 CV
Fortaleza del Fuegorrojo, Sembia

- ¿No deberíamos estar en el entierro? Todos han marchado hacia el velatorio, seremos la única familia que no asista.

- Entonces quieres ir hacia el palacio de los Ifren y una vez allí, al pasar por el féretro de su lord fallecido, agachar la cabeza y hacer una profunda reverencia a tus señores ifrenios, ¿no es así?- el señor de la casa Vartras hablaba mientras que se quitaba lenta y cuidadosamente su armadura para colocarla en un soporte con forma de dragón.- Todavía eres un crío, un niño que cree que puede jugar con su hermano a los juegos de magia. Los Vartras no son magos. Svelion Vartras quedó perplejo, no entendía el motivo por el que su padre había vuelto a sacar un tema sobre el que hacía décadas no se hablaba en estos muros. Torció el gesto y aguardó esperando una explicación, pero su progenitor ni siquiera se inmutó, permaneciendo de espaldas mientras continuaba despojándose del metal. Tras unos instantes por fin reaccionó.

- Los Ifren podrían considerarnos como enemigos por el mero hecho de no asistir al funeral del Señor de Derlun.

- Piensas demasiado en lo que los demás pueden opinar, en lo que otros pueden decir en vez de pensar en tus propios asuntos.- Eilion Vartras se giró hacia su hijo juzgándolo con la mirada, como solamente él sabía hacer.- Siempre pensando en la forma en la que te llamaban. ¿Todavía te molesta ser “el Marcado”? ¿Sigues esperando complacer a todo el mundo en lugar de que tus súbditos te complazcan a ti? Me estas demostrando que no estás a la altura del nombre que portas, no eres digno de ser el sucesor de esta casa.

Los pensamientos de Svelion se vieron ensombrecidos una vez más por las hirientes palabras de su padre. Para él nunca había hecho nada bien, estaba seguro de que si le hubiesen dado una moneda de oro por cada reprimenda, por cada una de las ocasiones en las que él le había corregido, sería mucho más rico que cualquier dralio.

- No vamos a ir al entierro porque no debemos lealtad a nadie más que a nosotros mismos.- Eilion Vartras culminó su resolución con una frase que produjo un escalofrío en su hijo.- Necesito que de una vez por todas dejes a un lado tu pasado y te conviertas en el sucesor apropiado para nuestra casa. Relbus no va a volver. Tú debes portar a Krulg y alzarte por encima del resto, incluido los Ifren.- hizo un alto para poner sus manos encima de los hombros de Svelion y dedicarle un falso gesto paternal que dejaba entrever que él era la única opción a la que aferrarse.- Pronto todo cambiará y los Kraza realizarán algún movimiento que desestabilizará el reino, es entonces cuando debemos dar la estocada final y convertirnos en los señores de esta ciudad para dejar de ser sus simples protectores. Durante siglos hemos servido a grandes maestros y señores de Derlun, sangrando por ellos y ganando menos de lo que realmente nos merecíamos, menos que el sacrificio realizado. Creo que no he de recordarte la cantidad de veces que esta casa ha estado al borde de la extinción por proteger a los demás y aún así, hemos conseguido permanecer en esta posición sin la ayuda de nadie. Es hora de dejar atrás nuestro papel protector para forjar una nueva dinastía de señores de Derlun con los Vartra al mando.

- No lo has entendido padre. No se trata de un movimiento, más bien de una guerra y necesitaremos unirnos para no perecer todos ante los Kraza.- tras decir estas palabras salió de la habitación y abandonó a toda prisa el castillo.



Capítulo 4

“Cuando no es necesario decir palabra alguna sobre un hombre es cuando se sabe que los actos cometidos en su vida fueron grandes.

Akaelon Ifen nunca buscó la gloria, pero sin duda alguna será recordado a lo largo de los tiempos de esta ciudad por su obra.”

Arvilg Breythoy

Buitres y Hienas

La iglesia abarrotada, cientos de personas esperando en las calles y el luto más riguroso en la ciudad durante estos tres días, pero nunca será suficiente para suplir la pérdida que se ha sufrido. Una gran misa ha sido oficiada por Arvilg Breythoy para recordar la memoria de Akaelon Ifren. Casi toda la gente notable ha asistido, menos la casa Kraza y la casa Vartra, que no han aparecido por la ceremonia. Incluso las principales familias de la capital Ordulin, con una comitiva de los miembros más importantes, ha pasado a presentar sus respetos.

Sería de esperar la no asistencia de los fieros, pero nadie ha pasado por alto el hecho de que los Vartra no se hayan presentado. Ni si quiera una comitiva o mensaje de condolencias. Los corrillos de comenariatos han sido constantes nada más finalizar la cola de andantes, nobles y ciudadanos, que deseaban dar su último adiós al que durante tantos años había sido el Señor de Derlun. Pero si una presencia ha sido de verdad echada en falta, ha sido la de Mayla Ifren, hermana del difunto, que según la información obtenida desde la fiesta de cumpleaños, está desaparecida.

Informadores de la casa Ifren hablan de una Mayla que recorre las calles del distrito central, sus parques y plazas de un lado para otro a lo largo del día seguida de lejos por lo que parece ser su escolta personal, parece un comportamiento bastante impropio. Algo debe ocurrir para que la hermana de Akaelon Ifren no se presente a su entierro y de un último adiós a su hermano. Nadie tiene muy claro lo que está ocurriendo, pero los jugadores deben averiguarlo cuanto antes.

Antes de comenzar la búsqueda de su tía, los jugadores son llamados por un Arvilg Breythoy que al parecer carga con numerosos objetos en sus manos:

“Venid aquí un momento, se que estáis ocupados con lo de vuestra tía, pero tengo algo que daros.- el señor de la casa Breythoy parece todavía compungido después de su sermón, en el que en más de una ocasión se le cortaban las palabras.- Esto que voy a entregar es una parte especial de la herencia de vuestro padre y que tanto Garold como yo, queremos que tengáis vosotros y que comencéis a utilizar desde ahora. Se trata de unos efectos personales de vuestro padre y que sin duda os irán bien estos tiempos que se avecinan. Tened en cuenta que vendrán tiempos duros, tiempos en los que cambiará vuestro parecer de las cosas y aquellos que teníais como amigos, veréis que en realidad pueden ser hienas o buitres que esperan el momento apropiado para abordaros.- en mitad de su discurso, se queda mirando fijamente al suelo en silencio, como si no se atreviese a decir algo.- Tampoco me hagáis mucho caso, ya sabéis que la edad comienza a afectarme. Como decía, dejadme que os entregue a Galbag, la llama de Derlun, la espada de vuestro padre.

Este filo puede contar muchas historias muchachos oh, ¡claro que sí!. Mirad esto: todo un camisote de mallas de mithril y por su puesto, mágico. Esta armadura era una de las favoritas de vuestro padre para el día a día, para las batallas le gustaban otras, pero de eso se encargará vuestro tío Garold. Por último me gustaría entregaros un pequeño objeto que encontramos en una mina de Duíel, junto a lago Seldak. Es un anillo que posee el sello de un cuervo, vuestro padre pensó que le traería buena suerte y a vosotros, os protegerá.”



Unas palabras

Marcháis camino hacia el barrio central de Derlun en busca de posibles pistas sobre vuestra tía y para conocer si son ciertos los rumores sobre su presencia en estas calles. La guardia de palacio, todavía de honor, os saluda a vuestro paso al mismo tiempo que abre las puertas que se interponen en vuestro camino, pero en el trayecto encontráis algo que no esperábais. Miklos Selkirk junto con el consejero Dulgon aparecen ante vosotros pidiendo audiencia.

Comienza un desafío de habilidad entre los jugadores y Miklos Selkirk sobre antiguos tratados entre los Ifren y el Consejo de Ordulin. El papel de los jugadores en este desafío será lidiar con las intenciones de la capital para obtener un mayor beneficio de las rutas con Cormyr. Las habilidades principales serán Averiguar Intenciones, Diplomacia e Intimidar, pero ten en cuenta que esta última puede suponer un grave conflicto si al final de la negociación es un fracaso. En este desafío pueden participar cuantos jugadores lo crean necesario, pero siempre puede causar un mejor efecto el hecho de que el primogénito, heredero y actual Señor de Derlun, sea quien conteste directamente a las pretensiones de sus familiares lejanos.

Preparación: Para seguir manteniendo las condiciones actuales de los tratados con Cormyr, es necesario convencer a Miklos de que la muerte de Akaelon Ifren no ha sido planeada por los cormyts.

Nivel: 4

Complejidad: 3 (requiere 8 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades principales: Averiguar Intenciones, Diplomacia, Intimidar.

“Saludos de nuevo mis queridos primos. Lamento tener que abordaros de esta manera y en las condiciones en las que nos encontramos, pero mi padre me mataría si no aprovecho el viaje para... aclarar, una serie de asuntos que considero de vital importancia y que durante el gobierno de vuestro padre, los dioses guarden, se dejaron pospuestos durante mucho, mucho tiempo.”

Averiguar Intenciones (CD 15): es evidente que Miklos quiere aprovechar la muerte de vuestro padre para renegociar las condiciones existentes del tratado entre Derlun y Cormyr y sobre todo, el porcentaje de beneficios que la capital obtiene.

“Gracias por vuestra inmensa amabilidad a la hora de atenderme y sobre todo en estos momentos tan duros, con la desaparición de mi madrastra.”

Diplomacia (CD 17): haces ver a vuestro primo lejano que la cortesía, saber estar y porte de los Ifren es algo que muy pocos poseen, mostrando entereza y disposición para solucionar este tema de forma abierta cuanto antes.

“Vuestro padre posee dignos sucesores. Él estaría muy orgulloso, pero me pregunto, ¿qué hubiese pensado él si un hombre con las vestimentas de Cormyr os hubiese matado a alguno de vosotros?”

Diplomacia (CD 19): enfatizas en la improbabilidad de que la persona que mató a vuestro padre perteneciese al reino de Cormyr. Todos los datos apuntan a un miembro de una cofradía de ladrones que mató al soldado que acompañaba al capitán Barbarôga.

“Ya veo, pero todo esto suena bastante raro, preocupante diría yo.”



Miklos Selkirk



Averiguar intenciones (CD 12): esta claro que Miklos hace referencia a lo que pueden pensar en la capital y se pregunta cómo podría ser recompensado para mantener su silencio.

“Mis buenos señores, me gustaría interrumpir en este momento para ofrecer mi apoyo como consejero leal de la gran ciudad de Derlun”

Intimidar (CD 12): Despachas a Dulgon rápido para que no se meta en vuestros asuntos haciéndole ver con una negación rotunda pero sutil, que estáis perfectamente preparados para entablar esta negociación.

“Así pues, como decía anteriormente, me gustaría recalcar el hecho de que hace demasiado tiempo que intentamos solucionar este tema con vuestro padre y que necesita una resolución pronta. Bien, ¿qué podéis decirme de vuestro tratado comercial con Cormyr después de lo que ha pasado?”

Averiguar Intenciones (CD15): El hecho de que Miklos recalque en varias ocasiones la necesidad de cerrar el trato hace que denote un cierto interés más allá del propio beneficio. Es posible que haya intentado vender el trato con otros previamente.

Intimidar (CD 15): Insistes, de forma definitiva, en que Cormyr no tuvo que ver en la autoría del asesinato y que la memoria de vuestro padre descasará una vez que Sombra Tenebrosa haya muerto.

“¿He de suponer entonces que daís la espalda a Ordulin?”

Diplomacia (CD 20): Convinces a Miklos de que lo mejor para todas las partes es mantener el trato tal y como está y con las palabras adecuadas, le muestras que en un futuro puede obtener un mayor beneficio personal, que sin duda le hará mejorar aún más su posición.

Éxito: Miklos se marcha aceptando el acuerdo propuesto. No parece muy convencido, pero quizá entre sus futuros planes, el acuerdo de hoy, le sea favorable.

Fracaso: Pierdes el beneplácito de Ordulin para negociar con Cormyr y por lo tanto debes eliminar las rutas comerciales existentes entre ambos.

Cosas de Brujería

El tiempo apremia. Mañana el Consejo de Derlun nombrará al sucesor de Akaelon y los jugadores tienen hasta entonces para dedicarse personalmente a la búsqueda de su tía. El resultado no será importante únicamente por el valor personal, pues la información que porta Mayla es crucial para conocer el motivo por el que murió el antiguo señor de la casa Ifren.

El camino hasta el barrio central es una pesarosa visión de la situación actual de la ciudad. Por un lado los viandantes con los que se encuentran los jugadores, les saludan al mismo tiempo que dan el pésame. Grandes palabras son pronunciadas acerca de un hombre que siempre intentó ser cercano a todos y ayudar a cuantos pudo. Por otra parte, la incertidumbre sobre lo que sucederá en adelante sumerge a los ciudadanos en una preocupación incesante acerca de lo que pueden estar tramando ahora los Kraza y más aún, comienza a especularse sobre su unión con los Vartra.

La ciudad entera está de luto y eso se nota en sus calles, las cuales no muestran su actividad normal del día a día. Una Plaza del Cuervo deslucida, sin brillo en sus peculiares fuentes, con templos vacíos en los que constantemente repican las campanas y sin humo en la herrería de Pilum, son algunos ejemplos de cómo ha sentido hoy la ciudad la funesta pérdida de su antiguo Señor. No hay voces de heraldos, no hay risas de niños, no hay rastro de Mayla. Entre tanto vacío parece que el Caldero de Melven sigue con su curso habitual, llenado su interior de aventureros y, quien sabe si allí se puede encontrar lo que los jugadores andan buscando.

En su interior, una siempre amable Zayka, recibe a los jugadores tras acompañarles hacia una estancia privada que esta posadera guarda para sus clientes más distinguidos:

“Acompañenme por favor, espero que esta estancia les sea de su agrado. Su tía Mayla me dijo que vendrían, la hemos mandado avisar y no tadará mucho en bajar, mientras tanto dejénme invitarles a nuestras mejores bebidas y brindar así por un hombre excelente que no está ya entre nosotros”



Aprovechando la confusión que puede causar la información suministrada por Zayka, comenzará un nuevo desafío de habilidad para los jugadores que, en esta ocasión, tendrán que verse las caras con Irien, la dama de confianza de Mayla que a todos los efectos y gracias a la máscara del engaño, posee la misma apariencia que su tía. Los jugadores, desconocedores de este secreto, deberán descifrar los mensajes en clave que la bruja de Rashemen introduzca entre líneas al mismo tiempo que destapan a uno de los miembros más importantes de la Casa de las Sombras.

En este caso las habilidades principales serán Avistar, Averiguar Intenciones y Engañar, pero esta última bajo el uso concreto de la habilidad para transmitir mensajes cifrados. Para comunicar un mensaje secreto es posible utilizar una prueba de engañar y hacer así que dos personajes se entiendan. Un fallo por 4 o menos en este tipo de mensajes implica que no consigues entender el mensaje, pero un fallo por 5 infiere alguna información falsa.

Como en cualquiera de los desafíos de habilidad, la participación de todos los jugadores es posible para superar la prueba, pero si lo deseas designa a uno o dos para llevarla a cabo. Sobre todo no olvides recompensarles por las grandes ideas que puedan tener y valora su interpretación en el juego.

Preparación: Destapar la verdadera identidad de aquella persona que se hace pasar por Mayla. Ifren es posible si se consigue descifrar todos los mensajes ocultos de esta conversación.

Nivel: 4

Complejidad: 2 (requiere 6 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades principales: Avistar, Averiguar Intenciones, Engañar.

“Lejano tiempo ha de mi última visita a mi antiguo hogar. Contadme las nuevas de nuestra amada casa Ifren, la casa de mi hermano Akaelon”

Extrañas palabras de vuestra tía que actúa como si no supiese nada de lo que ha ocurrido en estos días y habla de una forma un tanto rara. Vuestra perplejidad ante tanta indiferencia con lo ocurrido últimamente es interrumpida con sus nuevos comentarios.

“En primer lugar os ruego que me perdonéis, el traje que llevo puesto es el utilizado durante el viaje. No he podido cambiarme desde que llegué debido a que perdí mi equipaje”

Averiguar Intenciones (CD 15): hay algo entre sus palabras, una especie de código oculto que parece hablar sobre la desaparición de vuestra tía.

Aunque el lugar parece libre de ojos fisgones y de oídos enemigos parece ser que la persona que tenéis delante, la cual empezáis a dudar que sea vuestra tía, quiere mantener una conversación con vosotros en un código.

Engañar (CD 15): consigues mantener una conversación que pocos pueden llegar a entender, preguntando especialmente por la identidad de la persona que tenéis delante vuestra.

“¡Claro que en el festival de La Cosecha hace mejor tiempo!, pero el problema es que ahora mismo, no sabemos qué tiempo puede hacer. En cualquier caso necesitaré algún hechizo que me preserve de la lluvia”

Averiguar Intenciones (CD 15): según podéis deducir, nadie sabe dónde está ahora mismo vuestra tía. Estáis hablando con su hechicera.



Irien Vrul



“Creo que antes de nada, antes de empezar con el equipaje otra vez, quiero tomarme algo tranquilamente aquí con vosotros, ¿qué deseáis tomar?”

Averiguar Intenciones (CD 15): una acusación de espionaje sobre el servicio de este local os alerta de la presencia de enemigos.

Avistar (CD 15): realmente se ven pocos camareros que puedan pasar por esta zona, pero ninguno de ellos otorga un aspecto sospechoso. Existen cinco posibles enemigos que tengan acceso a esta zona contando con Zayka.

Engañar (CD 15): Necesitáis saber si es conocida la identidad del sospechoso, así que realizáis la prenguta de la manera más oculta posible.

“Mis queridos sobrinos, ¡la Casa Velandra! no es un lugar adecuado para tomar algo con una dama. Insisto, quiero que sea aquí, no partiré hasta que no me haya tomado algo.”

Averiguar Intenciones (CD 15): abiertamente, la hechicera y dama de confianza de vuestra tía, os da una posible pista. La Casa Velandra.

“Aunque ahora que lo recuerdo. Tengo prisa, he quedado con una persona muy importante, encargada de llevar a cabo todo lo que necesito. Terminad vosotros las bebidas. Nos vemos más adelante.”

Averiguar intenciones (CD 15): Dentro de la Casa Velandra está la persona que puede saber quién es el responsable de traición en estos muros. Para daros más información se retira a sus aposentos, los cuales debéis visitar pasados unos minutos.

Engañar (CD 15): te despidas de una forma un tanto particular haciendo ver que has captado perfectamente el mensaje.

Éxito: Descubres que la persona que se anda paseando por las calles de Derlun es la dama de confianza de vuestra tía, la cual cree que existe un espía en el Caldero de Melven.

Fracaso: No entendéis nada de lo que está pasando. Vuestra tía parece no encontrarse en su sano juicio, afectada por todo lo ocurrido.

No es lo que parece

Transcurrido un periodo de tiempo suficiente, tanto si los jugadores han pasado el desafío como si no lo han conseguido, uno de los guardias de Mayla se acercará hacia ellos para indicarles que les acompañe. Recorriendo el Caldero de Melven, los jugadores llegarán hacia la zona de las habitaciones, en la que una fuerte seguridad parece haberse instaurado con muchos guardias repartidos por todo el pasillo. Al final del mismo, un poderoso brillo intermitente asoma por la parte inferior de la puerta junto con unas voces arcanas que parecen conjurar algo.

Al menos seis guardias repartidos por todo el pasillo vigilan atentamente los movimientos de los jugadores. Se encuentran fuertemente armados y dispuestos a atacar si observan cualquier movimiento sospechoso. Os dirigen hacia una habitación desde la que se escuchan extrañas voces y en cuyo interior, ahora sí, podéis ver a Irien, pero ni rastro de Mayla.

“Bienvenidos a los aposentos de vuestra tía. Ya no hay que preocuparse, he conjurado custodias que impiden cualquier tipo de escudriñamiento. Si hay espías pendientes por esta zona, no sabrán más de lo que ya conocen.

Me he reunido con vosotros aquí para contaros lo que sucedió la noche antes de la fiesta de cumpleaños de vuestro padre, esperando que nos sirva a todos de algo para encontrar a Mayla.

Hace tres semanas recibimos la invitación de Arvilg para la fiesta de cumpleaños. Mayla confirmó su asistencia, pero por algún motivo que no alcanzo a entender, no quiso anunciar su llegada hasta el mismo día de la celebración. No eran pocas las veces en las que vuestra tía salía con su máscara y objetos mágicos como si fuese una ciudadana más de Derlun.

La noche antes de la fiesta, mientras se preparaba para salir, un grupo de trasgos y orcos irrumpió en nuestro cuarto y consiguió herirla, pero Mayla salió huyendo por la puerta secreta de mi espalda. Tras deshacernos de los trasgos, no quedó rastro alguno de vuestra tía, que debió saltar por la ventana del cuarto secreto. Muy pocos sabían nuestros planes y me temo que el Mercader de Susurros es el único que puede conocer a aquellos que los descubrieron.”



El Mercader de Susurros

En Derlun puede haber muchas personas que manejen una gran cantidad de información, pues ante todo, se encuentra en Sembia y la información y los negocios están completamente unidos. Sin embargo, si hay alguien que puede llegar a conocer todo el conocimiento oculto de la política actual y que lo esgrime como si de un artefacto se tratase, ese es el Mercader de Susurros.

Pasa las noches en el interior de La Casa Velandra, el resto del tiempo es prácticamente imposible conocer su ubicación. Se dice que pertenecía a una de las casas más importantes de la ciudad pero que debido a los problemas familiares, abandonó su posición para rehacer su vida de nuevo. También se dice que posee un espía en cada esquina de Derlun, pero lo más importante es que todo el mundo conoce el precio a pagar por conocer la información que posee y que ese precio, no sólo es oro, sus susurros también están tasados en información que puedas ofrecerle.

Algunos pobres ignorantes son exprimidos para, de manera imperceptible, contar todo lo que saben a cambio de nada y finalmente pagar el doble después de haber soltado toda su información y no haber sacado nada. El mercader es ante todo un tipo bastante meticulado y únicamente permite que aquellos que él desea, conozcan la misma información que él.

Utiliza la información como si de una droga se tratase, otorgando poderosos secretos a sus clientes al principio para posteriormente utilizarlos como títeres enganchados.

Algunas veces la información que vende no es cierta, pero su grupo de extorsionadores se encarga de hacerla realidad y es entonces cuando sus clientes necesitan conocer otra vez los nuevos movimientos que se realizarán en la ciudad.

Obtener una audiencia con él es bastante complicado, pues las noches las considera su tiempo libre y sólo realizará encuentros si realmente ha ocurrido algo grave o por el contrario merece realmente la pena. Posee una llave corazón que le da acceso directo hasta uno de los mejores cuartos del interior. No es casualidad que haya escogido este sitio, sabe que aquí puede conocer todos y cada uno de los tratos que se cierran y alguna información más que los enamorados clientes, sueltan a las damas de compañía, las cuales trabajan en secreto para él.

Velandra parece haber sido la única que de momento, ha conseguido tratar con él sin perder nada a cambio, todos los demás saben que deben tener mucho cuidado a la hora de intercambiar palabras con él.

Akaelon Ifren intentó detener a este hombre en varias ocasiones debido a las brutales palizas que propinaban sus matones, pero nunca fue posible asociarlos ni demostrar relación alguna. A todos los ojos, el mercader parece un hombre más que viene a divertirse a la casa de la compañía.



Conseguir una cita

Según parece y si la hechicera estaba en lo cierto, Mayla Ifren fue herida y nadie sabe dónde puede encontrarse, la única pista existente en este momento puede ser la existencia de espías dentro del Caldero de Melven los cuales habrían dado acceso a los enemigos hasta el interior de la posada.

Puede que la persona que conozca la identidad de ese espía también conozca el paradero de Mayla, a la que el tiempo se le agota.

Para poder hablar con el Mercader de Susurros es necesario tener acceso a la zona velada y conseguir una llave del amor. Posteriormente será necesario convencer al mercader para acordar un encuentro y todo ello a la máxima celeridad posible.

El mayor problema es que ver a un Ifren en un lugar como ese sería una buena baza para los enemigos de la casa, así que la única solución posible es llegar hasta ese lugar y hacerse pasar por otras personas para conseguir así la llave y un encuentro.

Avisa a los jugadores sobre la importante que sería introducirse en el interior de la casa de compañía de forma anónima, ya que la reputación de los Ifren podría ser totalmente destrozada si se averigua que se encuentran en su interior.

Entrar en la Casa Velandra no es difícil, el problema es cuándo hacerlo. Indica a los jugadores, desde el momento en el que decidan acceder a este lugar, que comienza otro desafío de habilidad para ellos. En este caso será necesario utilizar habilidades menos dialécticas para conseguir la información oportuna o por el contrario, hacerte con objetos que puedan ayudarte en tu propósito.

Las habilidades principales serán Disfrazarse, Engañar, Juego de Manos, Reunir Información. En el desafío puede participar cualquiera de los jugadores.

Preparación: para poder introducirse de forma anónima en la Casa Velandra será necesario hacerse de una llave que permita acceder a la zona velada y conseguir así la información que conoce el Mercader de Susurros.

Nivel: 4

Complejidad: 3 (requiere 8 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades principales: Disfrazarse, Engañar, Juego de Manos y Reunir información.

Reunir Información (CD 14): Consigues información acerca de un miembro asiduo que posee la llave que da acceso a la clientela particular. Se trata de un calishita que vive en la ciudad de Derlun.

Disfrazarse (CD 14): Consigues el atuendo y el aspecto de un calishita.

Reunir Información (CD 17): al llegar a Casa Velandra averiguas si el cliente al que intentáis suplantar ha llegado y al mismo tiempo, intentáis averiguar dónde de encuentra actualmente para robarle la llave.

Engañar (CD 17): imitando el acento extranjero, intentas hablar lo suficiente con los calishitas para distraerlos y quitarles la llave.

Juego de manos (CD 20): obtienes la llave del borsillo del calishita.

Conseguís la llave de acceso a la parte privada, una puerta situada en un edificio cercano y que está custodiada por guardias disfrazados. Al introducirse en su interior, accedéis a una casa común, en donde una preciosa mujer os espera sentada en un gran sofá. Vuestro disfraz parece haberla engañado.

“Bienvenido chambelán. ¿Qué puedo ofrecerle hoy?”

Engañar (CD 17): haces creer a Velandra que eres el chambelán lo único que te interesa es tomar algo en tu cuarto privado.

Tras abrir una puerta situada a su espalda, con un contoneo hipnótico, la mujer os guía por un largo pasillo lleno de puertas en ambos lados y por el que no dejan de circular preciosas mujeres con vestidos vaporosos. Recorridos unos metros, Velandra se detiene en mitad del pasillo esperando que abráis vuestra puerta, pero no conocéis si es la izquierda o la derecha.

Engañar (CD 17): Haces ver a Velandra que puede retirarse ya que deseas hablar con alguna de las señoritas antes de entrar a tus aposentos mientras que disimuladamente, te acercas a una de las mujeres que caminan por el pasillo.





Velandra

Reunir Información (CD 14): Reunes suficiente información sobre el lugar en el que se encuentra el Mercader de Susurros.

Dos guardias se encuentran apostados a los lados de la puerta que os han indicado como el lugar en el que se encuentra el Mercader. No permiten el acceso a nadie a menos que tenga una cita con el mismo.

Engañar (CD 20): Haces creer a los guardias que posees una cita con el Mercader, que debe habérsele olvidado vuestro encuentro y que es necesario verle ahora mismo.

Uno de los guardias accede al cuarto y tras breves instantes, os permite el paso.

La estancia desprende una extraña luz fruto de los cetros solares. Tres hombres se encuentran al final de la misma y una mujer, desnuda, justo delante de ellos. Por la situación en la que se encuentran, parece que los dos tipos de la izquierda son hombres de confianza, mientras que el Mercader permanece sentado en un gran sillón al fondo.

Después de hacerle un gesto a la mujer, el hombre centra toda vuestra atención en vosotros, esperando que os presentéis debidamente.

Engañar (CD 20): Engañas al Mercader haciéndole creer que concertó una cita contigo hace meses para este día, pues necesitas su ayuda sobre un asunto particular.

Éxito: todos creen que eres el chambelán que ronda por este lugar asiduamente.

Frácaso: despiertas las sospechas de cuantos te rodean, en especial del Mercader, que no dará información a menos que reciba un gran pago.

Es muy importante que los jugadores, antes de iniciar esta parte de la historia, conozcan lo importante que es para ellos averiguar la información que posee el Mercader así como la necesidad de mantener su imagen, por eso antes de empezar a leer el siguiente fragmento, asegúrate de que conocen los riesgos de llegar hasta este punto y ser descubiertos.

El Mercader de Susurros no dirá información alguna si no obtiene una jugosa recompensa y sobre todo, antes de nadar, intentará jugar con los aventureros, tanteando el terreno para saber hasta dónde puede llegar. Engañarle no será nada fácil, pero si los jugadores están dispuestos a intentarlo realiza una prueba enfrentada en la que el Mercader pueda realizar una tirada de Averiguar Intenciones con un bonificador de +15.

En el caso de que detecte que los jugadores le intentan engañar solicitará el pago de 1000 p.o para otorgar cualquier información. También es necesario que los jugadores piensen cómo van a plantear las preguntas para averiguar quién es el infiltrado en el Caldero de Melven, pues sin las preguntas adecuadas, no será necesario una tirada de Engañar.

Intenta ayudar a los jugadores un poco en esta parte, para que sus ideas no sean un fracaso y la participación de todos ellos pueda sacar adelante la negociación.

“Veo que necesitáis información y en estos casos, la información se paga con secretos ocultos. ¿Tenéis algo que pueda valerme? ¿Algo realmente importante? Recordad que si no me interesa nada de lo que podáis proponerme, el precio de salida serán 1.000 p.o y sólo responderé a una pregunta”

Cuando los jugadores intenten revelarle algún secreto, el Mercader tirará todo lo que pueda del hilo para sacar la máxima información posible y así, tras escuchar atentamente lo que los aventureros le hayan contado, desechar la el intercambio porque no le interesa.

“Según tengo entendido, en el Caldero de Melven hay una mujer, que siempre viste de oscuro y que lleva el colgante de una serpiente que se muerde su propia cola. Quizá ella pueda ayudaros a encontrar lo que buscáis”



Todo y nada

Tras su encuentro con el Mercader, los jugadores poseen una pista por donde pueden continuar, pues la única información existente hasta el momento ha sido la existencia de una espía que seguía los pasos de Mayla. Irien estaba en lo cierto, según la versión del Mercader, esa espía existe, pero ha sido listo utilizando sólo la información adecuada, ni si quiera un nombre.

A vuestra salida de la casa de la compañía, Velandra, con su particular contoneo, se os acerca con un papel en la mano el cual os extiende. "Vino una persona bastante extraña la cual me entregó este mensaje para vosotros. No dijo nada más, simplemente pagó una buena cantidad de dinero a los guardias para que os llegase." Un papel sin sello alguno, perfectamente doblado por la mitad y con el olor característico que desprende Velandra. El mensaje que contiene y el cual ha podido leer cualquiera dice: "Necesito hablar con vosotros, buscadme en la calle de las almas perdidas".

La calle de las almas, un pequeño callejón situado en el barrio este y pocos metros de la Casa Velandra, parece el lugar perfecto para que un anónimo tienda una emboscada pero, ¿cómo conoce su identidad ese anónimo?

La única manera de resolver este asunto es presentándose en el lugar y la hora adecuado y despejar así cualquier duda. Otorga un espacio de tiempo para que los aventureros decidan si desean presentarse o no.

Recorréis las calles del barrio este hasta llegar a la calle de las almas perdidas. Todo está oscuro y vacío, pues no hay nadie en las calles a estas horas. Sólo hay un ruido, un golpeteo que proviene del final de la calle y que parece llamar vuestra atención. A medida que os acercáis, comprobáis que se trata de una contraventana que golpea una y otra vez la pared por el efecto de la corriente. Cuando llegáis a su altura, proveniente del interior de la casa, una voz masculina os detiene.

"Alto, no déis un paso más de lo contrario me marcharé y no recibiréis mi ayuda."

La oscuridad es total en el interior de la casa, no se puede ver sombra alguna, ni tampoco la silueta de la persona que os habla.

"He venido hasta aquí para advertiros. Vuestro padre fue un buen hombre y en ocasiones me escuchaba. No habréis oído hablar de mí pues muy pocos pueden pronunciar mi nombre, pero debéis confiar en mis palabras.

Creo que esto es lo mínimo que podría hacer por Akaelon y por este motivo tengo que avisaros. Una gran manada de lobos está concentrada en el norte. Su destino, no lo conozco, pero sí puedo decir que estoy seguro de que no son lobos comunes, más bien licántropos que se mueven a grandes distancias en estos días.

Una manada de lobos rara vez alcanza los 20 miembros y esta manada posee al menos 100 ejemplares. Los lobos no se agrupan, los lobos no cazan de esta forma tan salvaje.

En el norte, en las lindes del Galoth, allí se están agrupando."

Tras proferir estas palabras se hace un silencio absoluto y no queda señal alguna de la persona que estuviese en el interior. Si los jugadores deciden inspeccionar la zona (Supervivencia CD 16) encontrarán el rastro de un humanoide que ha estado en este lugar, apoyado contra el muro, pero que ha salido de dejar rastro alguno.

Un aviso, una señal de que algo está ocurriendo en el norte de Derlun, concretamente en el río Galoth, en las lindes con el territorio de los Kraza. Nunca se ha datado la existencia de licántropos en estas tierras, pero si el aviso es mezclado con las intenciones que en su día Elvan Breythoy poseía, quizá estemos ante una seria amenaza.





Oculto en la llama

Nivel de encuentro 4 (2.500 px)

Música de encuentro: B.S.O El Hobbit.- An Ancient Enemy

Ithairan observa atenta vuestra llegada, pero al ver vuestro paso firme hacia ella, grita lo que parece ser una voz de alarma.

La espía infiltrada en el Caldero de Melven no se dejará atrapar tan fácilmente, utilizará a los orcos supervivientes del enfrentamiento contra Irien para acabar con los jugadores.

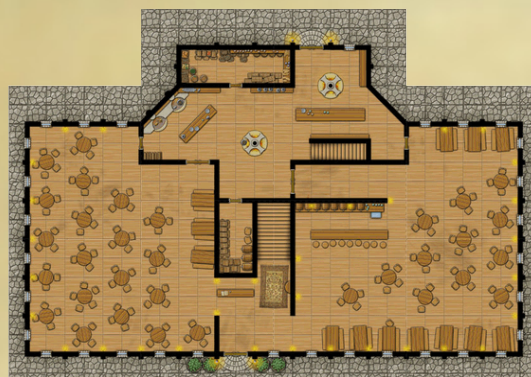
En este encuentro participan las siguientes criaturas:

- 1 Ithairan (I)
- 1 orco clérigo de batalla (O)
- 1 semiorco infiltrador (K)
- 1 orco guerrero (D)

Ithairan se encuentra sirviendo en su turno cuando los jugadores aparecen, pero por la forma de entrar de estos, intuye que el objetivo de los mismos es ella misma. Tal y como tenía previsto, si los ifren aparecían de nuevo, dará la voz de alarma a los orcos que se encuentran escondidos en el interior de la posada. Nada más empezar el combate, la espía de la Casa de las Sombras, gritará una orden para que los orcos salgan de su escondite y ataquen.

Tácticas

El objetivo primordial de este ataque, es acabar con la vida de los jugadores, para ello sus enemigos están dispuestos a realizar cualquier acción. Mientras que los orcos salen de escondite, Ithairan ganará el tiempo suficiente incendiando el local, gracias a las pociones deflagadoras que posee. En el primer asalto la espía lanzará las pociones contra las paredes de la posada, de forma que si llega a conseguir realizar la acción, utiliza el mapa de la página siguiente para llevar a cabo el combate. Una vez los orcos salgan de la sala en la que se encuentran, se posicionarán de manera que impidan el paso de los jugadores hacia cualquier posible salida.



Draknamul Bárbaro de Batalla

Iniciativa: +1 Vel: 40' pies

PG: 22 CA: 14 (toque 11, desp 16)

Ataque Base/Presa: +2/+7

Gran hacha (ataque estandar)

c/c +8 (1d12 +7) Alcance: 5' pies

Draknamul atacará con su hacha al enemigo más poderoso del grupo.

Gran hacha (furia)

Draknamul utilizará la furia nada más empezar el combate, ganando un +2 al ataque y al daño y un penalizador de -2 a la armadura. También gana 4 puntos de vida adicionales.

Cualidades especiales

Visión en la oscuridad y Sensibilidad a la luz

Visión de 60' pies en la oscuridad. Debilidad a la luz.

Ataque poderoso

Por cada punto de ataque base restado suma un +2 al daño.

Movimiento rápido

La velocidad de los bárbaros es 10' superior

Dotes

Ataque poderoso, Soltura con un arma.

Fort: +5 Ref: +0 Vol: +2

Fue 14 Des 13 Con 14 Int 6 Sab 10 Car 8

Avistar +0 Escuchar +5 Saltar +10

Alineamiento: CM Idiomas: Orco, Común Tamaño: Mediano



Con respecto a los orcos, Draknamul atacará con su gran hacha al enemigo más poderoso utilizando su furia y su movimiento rápido. No dudará en acabar con cuantos se interpongan en su camino. Krumbald aprovechará los ataques del bárbaro orco para posicionarse de forma ventajosa y utilizar así su ataque furvito, ejerciendo una combianción letal entre ambos jugadores. Todo ello apoyado con los conjuros que el sacerdote de batalla lanza de forma espontánea para mejorar la capacidad de sus aliados.

Los orcos son caóticos y salvajes, recurriendo únicamente a las tácticas de masacre, pero si alguno de sus compañeros está herido, Or'Garuth curará sus heridas en la medida de lo posible.



Or'Garuth Clérigo de Batalla

Iniciativa: +1 **Vel:** 20' pies

PG: 10 **CA:** 17 (toque 11, desp 16)

Ataque Base/Pres: +0/+2

Lanza (ataque estándar)

c/c +4 (1d8 +3) **Alcance:** 10' pies

A distancia +2 (1d8+2, x3)

Rara vez Or'Garuth recurre a su lanza en ataque

Lanzamiento espontáneo de conjuros

Los conjuros que Or'Garuth puede lanzar de forma espontánea son: infligir, proeza de fuerza (+1 Fue, 1 asalto), Reprender muertos vivos 3/día (+0, 2d6+1, 1°)

Cualidades especiales

Visión en la oscuridad y Sensibilidad a la luz

Visión de 60' pies en la oscuridad. Debilidad a la luz.

Conjuros de clérigo

Agrandar persona (CD 12), bendecir, escudo de la fe

Curar heridas menores, detectar magia, resistencia

Domínos: Fuerza, Guerra

Dotes

Conjurar en combate, Soltura con lanza

Fort: +4 **Ref:** +1 **Vol:** +3

Fue 14 **Des** 12 **Con** 14 **Int** 6 **Sab** 13 **Car** 11

Avistar +1 **Concentración** +4 **Escuchar** +1

Saber (Religión) +0

Alineamiento: CM **Idiomas:** Orco, Común **Tamaño:** Mediano



Ithairen Salim Pícara Lvl 3

Humana mujer Pcr3 VD 3 humanoide Mediana,

DG 3d6+3; pg 16; Ini +7, Vel 30' pies, CA 16 (

toque 13, desprevenido 13); Atq c/c, Daga de

gran calidad +4 c/c (1d4+1); AL LM; TS Fort +2,

Ref +5, Vol +1; Fue 13, Des 16, Con 12, Int 12, Sab

10, Car 10; Estatura 5' pies. AE Ataque furtivo; CE

Evasión, Sentido de las trampas.

Ataque furtivo (Ex): si Ithairen es capaz de acertar con su ataque a un enemigo que pueda valerse de su destreza o que se encuentre flanqueado, añadirá 2d6 adicionales al daño.

Evasión (Ex): aquellos conjuros de área que tengan salvación mitad de daño, serán superados por Ithairen de forma automática.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +9, Avistar +8, Buscar +7, Equilibrio +9, Esconderse +9, Escuchar +6, Inutilizar mecanismo +9, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +9, Iniciativa Mejorada, Alerta, Esquiva

Idiomas: Común, Orco, Damarano

Posesiones: ojos de águila, daga de adamantita +1, cuero tachonado. 64 p.o. Una carta de la Casa de las Sombras.



Ithairen

Krumbald, orco infiltrador

Iniciativa: +6 **Vel:** 30' pies

PG: 16 **CA:** 16 (toque 12, desp 14)

Ataque Base/Pres: +2/+2

Daga (ataque estándar)

c/c +4 (1d4 +5) **Alcance:** 5' pies

Krumbald utiliza su daga de gran calidad tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia.

Ataque furtivo (ataque especial)

+2d6
Cuando Krumbald ataca a un enemigo desprevenido utiliza el ataque furtivo.

Cualidades especiales

Visión en la oscuridad

Los infiltradores semiorcos poseen visión en la oscuridad 60'

Encontrar trampas

Krumbald puede desactivar las trampas mecánicas

Dotes

Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

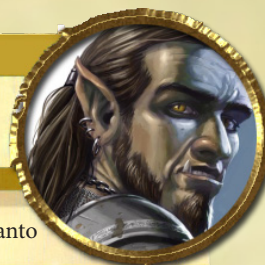
Fort: +2 **Ref:** +5 **Vol:** +1

Fue 10 **Des** 15 **Con** 13 **Int** 10 **Sab** 10 **Car** 12

Averiguar Intenciones +5 **Avistar** +0 **Buscar** +4 **Engañar** +6

Esconderse +8 **Moverse sigilosamente** +8 **Piruetas** +7

Alineamiento: NM **Idiomas:** Orco, Común **Tamaño:** Mediano



Características de la zona

Iluminación: Luz brillante.

Mobiliario: El mobiliario está lleno de objetos que normalmente se encuentran en cualquier posada tales como comida, cuencos, cazos, platos, etc.

Sala de mesas: El Caldero de Melven se divide en dos partes, una entrada-recepción con barra y una sala llena de mesas en donde los aventureros se reúnen a disfrutar de la comida y bebida.

Fuego: Cualquiera que se encuentre en una casilla con fuego, sufrirá 2d6 de daño.



Tesoro

Equipo orcos: Hacha de gran calidad, (2) armadura de cuero tachonado +1, daga de gran calidad, herramientas de ladrón de gran calidad, lanza de gran calidad, Bolsa de contención (tipo II), 34 p.o. 68 p.p y 23 p.c. Gemas: topacio (50 p.o), rubí (100 p.o)

Equipo Ithairen:

Ojos de águila: estas lentes están hechas de un cristal especial y otorgan un bonificador de +5 a las pruebas de Avistar.

Daga de adamantita +1: una perfecta daga elaborada con el material más resistente y perfectamente equilibrada para ser lanzada. Su pomo posee una gran esfera negra en cuyo interior parece encontrarse un pesado líquido morado.

Cuero tachonado +1, 64 p.o.

El fuego

Ante todo el objetivo de Ithairen es desvandar a todos los presentes al mismo tiempo que arrincona a los jugadores, por este motivo utiliza el fuego. Su nivel de implicación para la causa es tal que no le importa perder su vida en el intento, es por eso que el combate en este caso puede resultar bastante alocado, pues ni si quiera los orcos conocen su intención y por lo tanto, si el escenario se pone feo para ellos, no dudarán en abandonarla.

En el primer asalto puedes concentrar a la pícara en provocar el fuego y en los posteriores, el fuego se puede mantener al mismo nivel, haciendo que el combate sea menos dinámico pero más fácil de llevar. Ten en cuenta que el avance del fuego puede hacer que tanto jugadores como orcos acaben en otra parte de la habitación en la que estos últimos ya no tendrían tanta ventaja.

Durante el combate se puede arrojar a cualquier enemigo contra el fuego así como utilizar elementos que estén ardiendo como armas improvisadas. El realismo de la escena dependerá del nivel de detalle que desees utilizar, por eso si desees tener en cuenta el humo, utiliza factores como la ocultación para la visión de los jugadores y sus enemigos así como las reglas para aguantar la respiración. De esta forma se pueden ir añadiendo más detalles que harían el encuentro más complicado y por lo tanto, sería necesario subir su nivel a la hora de recompensar a los aventureros.

Mientras tanto

Las puertas de Rolverof se abrieron de par en par con la llegada de Kélvedor Breythoy. Su paso lento pero firme y su mirada colérica bastaban para apartar a cuantos en su camino se ponían al mismo tiempo que, sin preguntas, todos los guardias le abrían las puertas.

Le molestaba el murmullo de la gente a su paso, pero era algo que le daba más fuerzas para continuar. Si hubiese podido, hubiese utilizado cualquier otra manera para entrar en el castillo, pero la situación así lo requería, quedando para él totalmente justificados sus actos.

Con voz exasperada clamó el nombre de su padre, a quien en ese momento buscaba. Rápidamente y como si fuesen llevados por los mismos demonios, algunos sirvientes de palacio se apresuraron a buscar a Arvilg, como si temiesen la furia de Kélvedor.

Recorrió algunos metros más antes de llegar a una puerta en cuyo dintel se anunciaba la llegada a la Torre del Cuervo. Al entrar en la misma, una tromba de lealísimas doncellas se abalanzaron sobre él, pero consiguió apartarlas como pudo y sin frenar su paso. Mientras subía, podía escuchar la grave voz de su padre que retumbaba en la escalinata.

Hacia muchos años ya que no andaba por aquel lugar, desde que era pequeño, pero nada había cambiado y si mal no recordaba, aún le quedaba mucho por subir hasta su destino.

Haciendo un esfuerzo sobre humano, ascendió hasta la parte superior de la torre donde comenzó a buscar el cuarto de Mayla Ifren y, tras algunas indicaciones de los mayordomos que por allí andaban, finalmente consiguió encontrarlo. Atravesó la puerta despacio y se dirigió hacia el dormitorio mientras que observaba atentamente toda la decoración de la estancia por la que pasaba, como si esperase que los objetos le dijese algo de su dueña. Pese a que ya casi no podía más, dejó suavemente a Mayla sobre su cama y poco después, con una velocidad anormal para un hombre de tal barriga, apareció Arvilg.

- He encontrado a Mayla padre.- dijo Kélvedor al sentir su llegada.- he hecho lo que he podido, pero todavía necesita tu curación.





Final del Capítulo

- ¡Kalaria!- la voz áspera de Tultag se perdió entre los fuertes vientos y la lluvia sin obtener respuesta alguna.- ¡Kalaria!- gritó una vez el señor de los Kraza.

- Estoy aquí mi señor.- aquella mujer, como era su costumbre, apareció de la nada, saliendo de unas rocas que estaban justo al lado sin que nadie detectase su presencia, ni si quiera los animales.

- Hay trabajo que hacer. Nadie sospechaba que esos ladrones inútiles de la ciudad conseguirían acabar con Akaelon Ifren, pero ahora ha llegado el momento. Coge a la manada, guía a todos los lobos hacia la Madriguera. Escóndelos en el bosque de Lunnasting.- hizo una pausa para mirar cómo los licántropos aún no podían controlar sus instintos primarios, dejándose llevar por ellos mientras que luchaban por las sobras de unos huesos.- Si alguno desobedece tus órdenes, mátalo.

- Así se hará.- la siempre escueta Kalaria se retiró, pero no pudo evitar preguntarse el motivo por el que Tultag había transformado a aquellos seres inferiores en vez de hacerlo con su propia gente. Su duda fue tal, que por un instante vaciló en su camino.

El señor de los Kraza imaginaba lo que pasaba por la mente de su sobrina, pero si quería alzarse por encima de sus propios hijos debía descubrir el secreto ella misma, pues la licantropía corría por la sangre de todos los Kraza, únicamente era necesario despertarla. Avanzó hasta colocarse a la altura de Kalaria y con el pecho enchillo se dispuso a arengar a todos los presentes, ella incluida.

- ¡Sangre para Malar!.- todos los licántropos levantaron la vista hacia Tultag.- ¡La guerra se acerca!.- los ladridos y aullidos propiciados por la jauría consiguieron estremecer a Kalaria.- Probad toda la sangre que caiga a vuestro paso, cazad a todos nuestros enemigos. ¡Devoradlos!

Los lobos no pararon de revolverse de un lado para otro esperando una señal para actuar, Tultag se giró hacia su sobrina para agregar una cosa más:

- Comándalos o muere bajo sus fauces.

Avance de enemigos

- Kalaria Kraza comanda a una horda de licántropos hasta el bosque Lunnasting +1 PV
- Los Vartra y los Drálax llegan a un acuerdo +1 PV
- Lívhoz reúne a un ejército de umbras para marchar a la Madriguera +1 PV
- Los Ifren pierden el beneplácito de Ordulin +1 PV
- Los Ifren son descubiertos por el Mercader de Susurros +1 PV

Experiencia

- Los jugadores mantienen las condiciones comerciales actuales (1.000 px) +1 PV
- Los jugadores descubren a la espía infiltrada en el Caldero de Melven (1.500 px) +1 PV
- Los jugadores consiguen toda la información sobre la Casa de las Sombras (1.500 px) +1PV
- Los jugadores capturan a Ithairen para interrogarla (1.000 px) +1 PV



SOBREVIVE A LA LLEGADA DE LA SOMBRA

Los Umbra han vuelto a Faerûn con la intención de reconstruir su imperio. La ciudad de Derlun se ve amenazada por el retorno de los netherinos en mitad de una gran confrontación interna por la toma del poder. Es la misión de los jugadores mantener el orden en la ciudad al mismo tiempo que la protegen de la sombra.

Esta es una historia para D&D que proporciona todo lo que necesitas para jugar los tres primeros niveles de una partida con un gran telón de fondo. Enemigos, aliados, familias enfrentadas, lugares de Derlun, todo viene descrito en el interior de este manual de campaña que puedes ir completando gracias a las actualizaciones del mismo. Sembia Origins cuenta con algunas reglas alternativas y proporciona sugerencias para que tú mismo completes la aventura.

Para usar esta campaña necesitarás el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master*, los *Manuales de Monstruos* I y II y el escenario de campaña de *Reinos Olvidados*.

PÁRAMOS PERDIDOS

