

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE

Serpiente es la soberbia, serpiente es la avaricia, serpiente la luxuria, la ira, y la gula, serpiente la envidia; la pereza no es serpiente porque no pica, es un animal inmundo que duerme en su fango su sueño perpetuo.

Juan Montalvo



OJOS DE SERPIENTE



Una aventura para La Marca del Este por el Contemplador



La aventura que tienes ante ti, pretende presentar una, relativamente, extensa aventura, que transportará a los jugadores hasta las desiertas tierras de Neferu.

Resumen de la Aventura:

En ésta aventura, los héroes serán contratados por el Conde Bruno de Farland, para que escolten a su hija, hasta la ciudad de Arakha, al otro lado del mar del Dragón, donde deberá desposarse con el príncipe de dicha ciudad, con objetivo de unir a las dos ciudades, y acabar con las tensiones existentes entre ellas.

Durante la travesía en barco, se verán asaltados por un grupo de corsarios, pertenecientes al gremio de asesinos de la ciudad de Akhara, que trabajan al servicio de la secta Serpentis. Lo cual despertará los temores del rey de Akhara, quien a la llegada de los héroes a la ciudad, les pedirá que investiguen las intenciones de la secta.

Será ahora cuando los héroes deberán buscar por la ciudad, una posible conexión de los Asesinos con la secta Serpentis, para lo que visitarán diferentes localizaciones, hasta conseguir el manuscrito donde se observa de forma clara, la conexión entre estos.

Con el documento en su poder, deberán viajar hasta el templo de Serpentis, en lo profundo del desierto. Allí, tras superar diversos peligros, podrán observar como el templo parece abandonado hace mucho tiempo. Tan sólo un objeto les dará una pequeña pista, una llave que abre las puertas de la Torre de Ámbar, la Torre-Monasterio del poder religiosos de Arakha.

La presencia de éste objeto en las ruinas del templo de Serpentis, supondrá un grave peligro para toda la ciudad, por lo que los héroes deberán adentrarse en la misteriosa torre. Allí, la magia del lugar les pondrá a prueba, tan sólo para enfrentarse al verdadero mal que acecha la ciudad, "el hombre andrajoso" ..

Los aventureros, deberán de luchar codo con codo, y meditar bien cada paso que den, o la muerte les sorprenderá en cualquier esquina.

Prepárate para adentrarte en el cubil de la serpiente, y salir victorioso.

Victor Velázquez (El Dungeon Mater)

Quiero dar las gracias en especial, al trabajo realizado por los compañeros de Archi Roleros y La Legión de Calaveri, y más concretamente a Tel'Arin y Sc8rpi8n, autores del fabuloso manual de monstruos para la Marca de donde he extraído algunas de las criaturas que aquí se muestran.

Más información, reseñas y aventuras en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>



Acto I:

“Durante cientos de años, la ciudad de Arakha situada en las costas de Neferu al oeste de Utmose siguiendo la costa, ha estado en conflicto con la ciudad portuaria de Tadela, en Costabrupta, por el dominio de varias zonas pesqueras del mar del Dragón. Sus flotas navales han combatido duramente por reclamar la potestad en éstas aguas. Muchos marineros han muerto por ésta causa, al menos hasta ahora.

El conde Bruno de Farland señor de Tadela ha desposado a su hija con el primogénito del Rey Neref de Arakha, a fin de establecer una alianza mediante el casamiento, que no solo acabará con el conflicto pesquero, si no que unirá a las dos ciudades aumentando el poder de ambas familias.

La boda ha sido programada para dentro de un mes en el propio Palacio del Rey Neref. La hija del conde, Elissey de Farland debe emprender un viaje a través del mar del Dragón para poder prepararse para el enlace, y reunirse con el resto de su familia que espera en la ciudad de Arakha ultimando los detalles del casamiento. Vosotros, habéis sido contratados por el consejero del Rey, Alfred Mergood para que sirváis de escolta a la princesa. Se os ha ofrecido un total de 2000 monedas de oro por cabeza en pago por proteger a la princesa.

Así, se os ha citado en el puerto de la ciudad de Tadela, junto al “Cisne Blanco”, el barco oficial de la realeza, donde os reuniréis con el resto de tripulantes, así como con la princesa y parte de la escolta personal.”

El viaje hasta Arakha.

“Ante vosotros se encuentra la majestuosa figura del “Cisne Blanco”, un barco de gran tamaño y regio porte, sus velas, de un limpio color blanco se encuentran aun recogidas esperando el momento de recibir el suave contacto del viento.

Un grupo de hombres se arremolina en torno a la imponente figura de un hombre ataviado con una armadura que le cubre todo el cuerpo excepto la cabeza. Su rostro, regio y marcado por la edad, muestra a un hombre honorable de vago atractivo, que parece arengar al resto de personas a que trabajen más rápido. Al acercaros podéis oír de forma más clara al hombre:

“El barco debería estar listo ya. Pronto llegará Lady Elissey llegará en cualquier momento. Dice el hombre con voz potente mientras sube la rampa de acceso a la embarcación. - ¡Subid esas cajas y guardadlas en la bodega! Si tengo que volver a repetirlo dormiréis en cubierta.

En ese momento el hombre se percata de vuestra presencia y con un gesto despectivo os dice:





-*Supongo que sois los "escortas" que ha contratado esa rata de biblioteca de Mergoöd? Subid... Os enseñaré el barco, luego podréis quedarnos sentados y no molestarme el resto del viaje.- Mientras asciende la pasarela os dice- Soy Erolum de Valadar, paladín de la orden de Foresham, a las órdenes del conde de Farland.*

Con paso decidido se adelanta hasta cubierta y señala a ambos lados con los brazos en cruz.

-Os encontráis en el Cisne Blanco, la mejor embarcación de toda Costabrupta. Es rápido, fuerte y os aseguro que nadie podría hundir ésta preciosidad. Pero quizás el capitán Sarcel pueda informaros mejor que yo- Dice mientras señala a vuestras espaldas.

Tras vosotros un hombre vestido con ropajes ligeros y de un color borgoña intenso os saluda haciendo una reverencia con un sombrero de ala ancha decorado con plumas de fuertes colores amarillas y verdes.

-Buenos días y bienvenidos. Soy Sarcel de Damruiem, capitán del Cisne Blanco, y supongo que seré vuestro anfitrión en el largo viaje que nos espera.- Señalando hacia los camarotes situados en la zona trasera del barco, dice- Allí tenéis los dos únicos camarotes del barco, uno es mío por supuesto, y el otro pertenece a Lady Elissey. Supongo que huelga decir que no se os está permitido el acceso a ninguno de ellos. -Señalando a una portezuela de madera situada e el suelo de la zona central de la embarcación dice- Ésta es la puerta de acceso a las bodegas. Allí hay unas zonas habilitadas para que vosotros y el resto de tripulantes durmáis, siendo deciros que deberéis compartir la estancia. También encontraréis una zona acondicionada como despensa, podréis ir allí, pero si comienza a faltar comida responderéis ante mi.- Apoyándose en un barril, continua- Poco más que añadir, como podréis ver, disponemos de dos Balistas en cada lateral del barco para defenderlo amén de ballestas y arpones que tenemos almacenados en la despensa. Y ahora, si me disculpáis quiero revisar la ruta a seguir, no es un mar tranquilo y podríamos tener problemas, dad una vuelta por aquí si queréis, Lady Elissey está a punto de llegar así que estará bien que os familiaricéis con el barco.”



El Cisne Blanco:

Ésta formidable embarcación, es el navío más rápido y resistente de la flota de Tadela. La bodega, está formada por un par de salas, una dedicada al almacenaje de los enseres de pesca, munición para las armas del barco (30 viroles para cada balista), y los alimentos para el viaje. La otra sala, es usada como camarote para los marineros y los propios aventureros.

En la zona de cubierta, se encuentran los camarotes que señalara Erolum, al cual tienen el acceso prohibido. A ambos lados de cubierta, están también situados un par de balistas, usadas para la defensa del barco.

Tras dejar a los personajes un tiempo para que investiguen por el barco, el Master debe leer:

“De pronto el sonido de una trompeta inunda el aire. La voz de Erolum rompe el efecto creado por el instrumento al gritar:

-¡A vuestros puestos! Lady Elissey está aquí, recibidla como se merece y preparaos para partir en menos de una hora.



Una carroza tirada por un par de caballos blancos se acerca rápidamente hasta el muelle. Tras unos pocos segundos ésta se detiene a la vez que el propio Erolum, quien se ha acercado a recibir a la joven, abre la pequeña portezuela del vehículo. Una mujer de extraordinaria belleza desciende mientras se cubre parcialmente los ojos con la mano para protegerse del sol. La joven, de largo pelo rojizo e intensos ojos verdes dedica una leve sonrisa al paladín mientras avanza lentamente hacia la embarcación. Tras unos metros, repara en vuestra presencia y rápidamente se gira para encararse a Erolum:

-¿Quiénes son éstas personas? ¿Acaso corro algún tipo de peligro Erolum? -Dice la joven con miedo en la voz

-Es solo por seguridad, el Mar del Dragón puede ser peligroso. Toda seguridad es poca, aunque yo hubiese preferido que nos acompañasen algunos miembros de mi orden, y no éstas personas que ha contratado el consejero de tu padre.- Dice mientras os dedica una mirada de desprecio.

-Bueno, si es solo por precaución... Aunque no entiendo porque la boda no se puede realizar aquí. No sólo me tengo que casar con un hombre que ni conozco, sino que además tengo que ir a vivir a un desierto. No entiendo que mi padre me pueda hacer esto.

-Vuestro padre tan sólo quiere buscar la paz entre nuestras naciones.

-¿Y acaso no hay otros medios que no sean vender a su hija?- Dice irritada

-Sabéis que vuestro padre no os vende, él quiere asegurar vuestro futuro y el de Tadela -Dice el paladín con tono conciliador.

La mujer asciende por la pasarela ignorando esta última frase de Erolum dejando ver claramente su irritación. Al llegar a vuestra altura, dice mientras os mira sin pararse en su caminar hacia su camarote:

-Aventureros y desiertos. Desde luego mi padre quiere lo mejor para mí.

Con un fuerte portazo Lady Elissey entra en su camarote. Durante unos segundos un silencio incómodo llena el aire mientras todas las miradas se centran en Erolum.

-Vasta ya de perder el tiempo, meted el resto de las provisiones en el barco, zarpamos. -Dice el capitán Sarcel rompiendo el tenso momento.- El viaje es largo y no quiero perder más tiempo aquí.

Erolum sube al barco lentamente y con una expresión de enfado en su rostro. Tras miraros levemente escupe por la borda y se dirige a los camarotes de la bodega."



El Cisne Blanco



La travesía:

El viaje hasta la ciudad de Arakha dura aproximadamente tres semanas. Durante éste período el barco podrá sufrir hasta tres ataques a modo de encuentros aleatorios. Por cada semana de viaje el Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 5 a 6, el barco será atacado por:

Lanza 1d6 y determina el monstruo que ataca al barco

2-6: Piratas (Una galera pequeña con una media de 30 piratas)

Piratas:

Clase de armadura: Variable

PG: 6 a 8 (1DG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: Cimitarra y ródelo o Ballesta ligera

Daño: Causado por arma

Salvación: G1

Moral: 7

Valor de tesoro: 40 mo

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 10

Equipo: Cimitarra y ródelo o Ballesta, 5 mp, y 15% de posibilidades de que posean 50 gramos de Hierba de AlcaraveaIngerir ésta hierba permite sobrevivir cuatro horas a altas temperaturas.



1: Tortuga dragón

.-Tortuga Dragón:

Clase de armadura: 0

PG: 85 (13 DG)

Movimiento: 3 metros, 9 nadando

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Daño: 2d6 / 2d6 / 4d8

Salvación: G 13

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 2.300



De entre todas las criaturas acuáticas, quizás la más temida sea la tortuga dragón. Se les puede encontrar tanto en ríos grandes y lagos como en el mar. La concha es de color verde oscuro, mientras que las extremidades presentan una tonalidad más clara. La cabeza es similar al resto, pero su cresta de espinas tiene trazos dorados.

Su gruesa concha la convierte en prácticamente invulnerable, mientras que sus poderosas garras y mandíbulas le permiten hacer trizas a cualquier oponente. Su ataque especial consiste en una nube de vapor hirviendo de 15 metros de largo por 12 de ancho.





El vapor causa daño equivalente a los puntos de golpe actuales de la tortuga dragón, reduciéndose a la mitad si el afectado supera una salvación contra arma de aliento. El aliento puede utilizarse tres veces al día, como si se tratara de un dragón. Si la tortuga dragón surge del agua por debajo de una embarcación, existe una posibilidad de que la vuelque (95% si se trata de un barco pequeño; 50% si es un barco grande).

Las tortugas dragón hablan su propia lengua.



La concha de tortuga dragón puede convertirse en escudos y armaduras muy resistentes. Por su resistencia naturas al arma de aliento de la propia tortuga dragón, una armadura o escudo fabricado con este material proporciona un bonificador adicional de -1 a la defensa de base. Estos objetos también reciben un bonificador de +4 a las tiradas de salvación que hagan para evitar su destrucción a manos de ataques basados en el fuego o vapor.

Todos los tripulantes del cisne Blanco pueden colaborar en la defensa del barco. De igual forma, se pueden usar las defensas del barco. El Master debe tener en cuenta cuanto material del barco se va usando, ya que un mal uso podría desembocar en encontrarse sin defensas para la lucha contra "los asesinos de la mano roja" (ver más adelante "El ataque en alta mar")

Cualquier muerto que caiga al agua atraerá la presencia de tiburones con un resultado de 5 a 6 en 1d6, que atacarán a cualquier personaje que caiga al agua.

Número de tiburones que aparecen: 1d12+1

Tiburones: Variable

Clase de armadura: 8
PG: 15-17 (DG: 4)
Movimiento: 15 nadando
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1d8
Salvación: G 2
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 75



El ataque en Alta Mar:

Cuando el viaje llegue a la tercera semana de duración el Master debe leer lo siguiente:

"Un tranquilo día de navegación queda roto tras el grito de alerta del vigía:

-¡Un barco se acerca a nosotros por estribor! Porta velas negras con el símbolo de una mano roja.

Desde la zona de estribor podéis ver en la lejanía como un barco de dimensiones semejantes al vuestro se acerca a gran velocidad hacia vosotros. El capitán, sin perder un tiempo gracias a la habilidad que le otorga la experiencia, comienza a dar las órdenes pertinentes:

-Maldita sea ¡A qué estáis esperando! Todos a sus puestos, cargad las balistas y preparad la catapulta, es que no veis esas velas, son corsarios de Utmose, asesinos de la mano ensangrentada. ¡No permitáis que aborden el barco!

Con una sincronización magnífica, cada marinero ocupa su puesto y comienza a preparar los artefactos de combate.

El barco enemigo se trata de una galera pequeña con treinta piratas a bordo, dos magos y un capitán, de forma adicional, entre sus filas se encuentra un ogro. El barco va armado con dos balistas en cada lateral del barco, las cuales cuentan con dos piratas como dotación.



La táctica a seguir por parte de los piratas será la de acercarse al Cisne Blanco de forma que ambas embarcaciones queden colocadas de forma paralela. Así usarán sus balistas laterales para dañar el barco de los aventureros. Tras éste primer acercamiento, los piratas intentarán aproximarse lo máximo posible y usando garfios de enganche, intentarán abordar al Cisne Blanco, para acabar con Lady Elissey, quien es su principal objetivo. El capitán de los piratas irá desde el principio a por la mujer, por lo que será el principal enemigo de los jugadores.

Piratas: 30

Clase de armadura: Variable

PG: 6 - 8 (DG: 1)

Movimiento: 12 metros

Ataque: Cimitarra y ródela o ballesta

Daño: Causado por el arma equipada

Salvación: G1

Moral: 7

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 10

Equipo: Cimitarra y ródela o Ballesta, 5 mp, y 15% de posibilidades de que posean 50 gramos de Hierba de Alcaravea. Ingerir ésta hierba permite sobrevivir cuatro horas a altas temperaturas.



Capitán:

Clase de armadura: 4

PG: 27 (DG: 4)

Movimiento: 12 metros

Ataque: Estoque y Ródela

Daño: 1d8

Salvación: G4

Moral: 8

Alineamiento: Caótico



Valor PX: 10

Equipo: Poción de curar hechas leves (1d4+1), 150 mo, 24 mp, 2 Turquesas (150 mp c.u.) y una nuez de Dulcamara (La ingesta de estas nueces produce unas terribles deformaciones en el rostro de carácter permanente, ganando así un penalizador de 3 a las pruebas sociales)

Ogro:

Clase de armadura: 5

PG: 27 (DG: 4+1)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 garrote

Daño: 1d6+ 2

Salvación: G4

Moral: 10



Alineamiento: caótico

Valor PX: 150

Magos: 2

Clase de armadura: 9

PG: 10, 12 (DG: 3)

Movimiento: 12 metros

Ataque: Vara

Daño: 1d4

Salvación: M3

Moral: 10



Alineamiento: Neutral

Valor PX 60

Conjurados: 1 Escudo de Mago, 1 Bola de fuego, 2 Proyectiles Mágicos





Si los jugadores no consiguen impedir que los piratas acaben con Lady Elissey, abran fracasado y la partida acabará.

El Master debe controlar las acciones de los marineros del Cisne Blanco, así como de Erolum, el capitán del barco o la princesa. Por cada ronda de combate, el Master debe lanzar 1d6 por cada bando, el número obtenido en cada dado indica el número de bajas sufridas por ese bando. Independientemente de los resultados mientras los jugadores se mantengan con vida, se presupone que Erolum y el capitán del Cisne Blanco son lo suficientemente diestros en el combate como para mantenerse con vida por ellos mismos.

Si los jugadores consiguen vencer al capitán pirata y al menos a dos tercios de los piratas (teniendo en cuenta lo anteriormente señalado), éstos intentarán huir. Los jugadores pueden intentar perseguirlos o dejarlos escapar, pero independientemente de lo que decidan hacer, cuando el capitán pirata muera, el Master debe leer lo siguiente:

“El cuerpo sin vida del capitán pirata cae manchando con su vil sangre la cubierta del Cisne Blanco. De su chaqueta cae un pergamoñito ajado y sucio. Erolum se adelanta rápidamente para hacerse con él. El pergamoñito parece atado con un trozo de tela roja de la que cuelga un pequeño objeto de piedra tallada. Tras una breve lectura, el paladín, con gesto serio os entrega el pergamoñito”

El pergamoñito puede encontrarse al final de la aventura en Epílogo,

“Al tomar el pergamoñito en vuestras manos, veis como el objeto que colgaba de la tela roja representa un ojo de ofidio en un fragmento de roca.

-Como veis éste ataque no es fortuito, alguien quería acabar con Lady Elissey.-Dice Erolum pensativo.

-¿Cómo decís? ¿Por qué querían mi muerte?-Dice la joven visiblemente asustada.

-No lo sé mi señora, pero no podemos dejarlo pasar, la caligrafía, el papel usado, y ese odiosos símbolo -dice Erolum señalando la figurilla de metal- Son propios de las tierras de Neferu.

-Una acusación grave paladín -Dice el capitán Sarcel- Más ahora que Lady Elissey va a formar parte de la familia real de uno de una de las ciudades de éstas tierras.

-Hacedme caso. Éste símbolo representa una secta muy extendida en la zona interior de Neferu, lo que no alcanzo a comprender es por que querrían eliminar a la Lady Elissey, su matrimonio no afecta a su religión, y que yo sepa, en Akhara no hay seguidores de ésta secta.

-De todas maneras, poco podemos hacer aquí -Dice Lady Elissey regresando a su camarote- Solo nos quedan un par de jornadas de viaje, y una vez estemos en el palacio del rey Neref podremos averiguar quienes se esconden tras éste intento de asesinarme.

La mujer desaparece tras la puerta de su camarote sin ni siquiera volver la mirada hacia vosotros. El capitán esbozando un gesto de preocupación se dirige hacia el timón mientras Erolum descansa apoyado en la barandilla de estribor.

-Habéis luchado bien hoy guerreros, quizás estuvieseis equivocados con vosotros. Aprovechad para mirar en el resto de cadáveres de esas ratas quizás encontréis algo que os sirva.”





Si los piratas no pudieron huir, los personajes podrán buscar objetos en su barco, encontrando:

-Provisiones para el barco: alimento, agua, munición para la balista, telas de repuesto, etc.

-10.000 mo, de las cuales deberán entregar 4.000 mo al resto de la tripulación.

-Espadas, escudos, armaduras de cuero, ballestas ligeras, docenas y docenas de virótes y veinte hachas arrojadizas.

-Un pergamo de "Hablar con las Plantas" y otro de "Proyectil mágico".

-Una varita de congelación (Puede realizar un ataque mágico que causa 1d8 PG de daño, la criatura afecta deberá realizar una Tirada de Salvación contra parálisis o quedará congelado 1d8 horas. 4 Cargas. (Para recargar la varita es necesario gastar 2.000 mo en alguna tienda de magia)

Tras esto el viaje continuará sin incidentes hasta llegar al puerto de Akhara

Acto 2: Akhara.

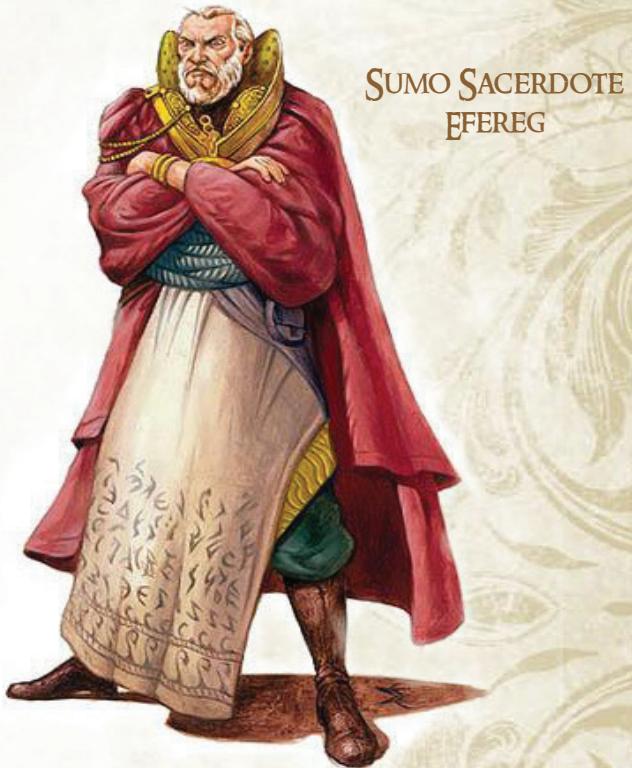
La torre de ámbar y los gremios de asesinos

La llegada al puerto:

"El amanecer os regala la visión del puerto de Akhara. La algarabía de sus mercaderes comprando la mercancía de los pescadores en la lonja del puerto os llega como un zumbido, mientras la majestuosa torre de ámbar, templo del culto al dios Usur, se alza entre las casas de pequeña altura que pueblan la ciudad. Al oeste, veis una imponente estructura construida en algún tipo de material blanco pulido, y cercada por una docena de monolitos de gran tamaño. Erolum os indica que se trata del palacio real, y que ese color blanquecino es debido a que el complejo está construido en mármol blanco.

A medida que el Cisne Blanco se aproxima a puerto, veis docenas de barcos amarrados en el gran puerto, descargando una tras otra, cajas y cajas de alimentos exóticos y extraños para vosotros. Los hombres que os observan desde la ciudad, presentan una piel más oscura que la vuestra, con un pelo fuerte y negro. Sus ojos, oscuros e inteligentes os observan con la misma curiosidad que la vuestra.

Un hombre ataviado con una fina túnica roja ribeteada de oro alza la mano en muestra de saludo. Su cabeza engalanada con una espesa barba blanca, esta coronada por una diadema de fino oro y plata. Su voz, se alza por encima del ruido de la civilización:



SUMO SACERDOTE
EFEREG

-Benditos sean los dioses. Mis ojos se alegran de veros llegar por fin a nuestras costas.- Con un delicado gesto de su mano indica a varios hombres que ayuden a amarrar la embarcación al puerto.

Algunos marineros se afanan rápidamente en preparar una rampa de bajada para que podáis desembarcar sin problemas.

Erolum es el primero en descender. Con una profunda reverencia saluda al hombre de la túnica y dice:

-Sumo sacerdote Efereg, es un honor que venga recibirnos. La futura princesa bajará enseguida.

-Los dioses se alegran de veros de nuevo paladín. Ya la futura princesa. -Dice dirigiéndose a alguien a la espalda de Erolum.



Tras el paladín, Lady Elissey desciende cubriendose el rostro con un abanico para que no le dé el sol en los ojos.

-Es un placer poder estar en su ciudad sacerdote, más tras el viaje que hemos tenido.- Dice la mujer descendiendo lentamente.

-Mi señora... -Dice el sacerdote mientras se inclina ante la joven- ¿Acaso ha habido algún problema?

-Algo más que un simple problema me temo. -Dice Erolum- Será mejor que hablemos lo más pronto posible con el Rey.

-Así sea. Acompáñenme, he dispuesto un par de carrajes para que nos lleven hasta el palacio.

-Gracias sacerdote. Vosotros -Dice Erolum dirigiéndose a vosotros- Acompañadnos, creo que el Rey querrá conoceros.

El palacio del Rey Neref:

"Los carroajes avanzan por las calles de la ciudad mostrando la belleza que la ciudad oculta. Las casas, de una sola planta por lo general y fabricadas en adobe y piedra, están teñidas de un color blanco logrado con cal, que da un tono luminoso al conjunto. Cada pocas calles os encontráis con alguna plaza donde un pequeño monolito se erige como una aguja que brotase del mismísimo suelo.

Algunas personas se giran al veros pasar mientras se inclinan en reverencia al reconocer al sumo sacerdote.

Durante todo el viaje, la visión de la ciclópea torre de ámbar os asombra, como si un gigante guardián os vigilase.

Tras unos pocos minutos alcanzáis una avenida de mayor tamaño, y a diferencia del resto de calles, el suelo esta pavimentado con fragmentos en forma de rombo fabricados con pizarra. Al final de la avenida, se encuentra el palacio real que ya vieraís al llegar al puerto. De una sola planta, se consideraría pequeño para el estándar de la Marca, acostumbrados a grandes castillos protegidos por murallas inexpugnables. En cambio, éste palacio ésta diseñado con grandes áreas al aire libre y fuertes columnas de mármol blanco y ónice negro. La estructura central del palacio, de altas paredes de mármol blanco, presenta una superficie pulida, que forma una estructura en forma de trapecio rodeada por una docena de monolitos. Estos monolitos están ribeteados de oro y presentan algunas escenas de la historia de Akhara.

Las dos carrozas se paran mientras un par de jóvenes ataviados con túnicas de un perfecto color blanco se acercan para recibiros con una reverencia. El sumo sacerdote os hace un gesto que refleja extrema amabilidad para que le acompañéis al interior del palacio.

LA TORRE DE AMBAR





La puerta principal del palacio, construida en ébano y decorada con turquesas, se abre ante vosotros según avanzáis revelando el interior. La escena supera vuestros más maravillosos sueños. Las paredes presentan grabados hechos en oro y decorados con esmeraldas y rubíes. Las columnas, construidas en mármol y ónix llegan a ser tan gruesas como varios hombres y forman hileras a ambos lados de un pasillo central de hasta ocho metros de ancho que conduce desde la entrada hasta el trono del Rey. El techo, a más de diez metros de altura, presenta una escena en la que una serpiente gigantesca lucha contra un hombre armado con una cimitarra.

A ambos lados del pasillo central decenas de mujer con escasa ropa descansan entre cojines o en pequeñas piscinas de poca profundidad. Algunos hombres de piel negra portan incensarios y grandes palmas con las que abanican a las mujeres.

Al final del pasillo, unas escaleras esculpidas en mármol conducen hasta el trono del Rey. Dicho trono, forjado en oro y decorado con esmeraldas y rubíes, está diseñado para representar dos serpientes entrelazándose. Sentado en él, un hombre de gran altura y regio porte os observa con una sonrisa en el rostro. Su cuerpo musulado y con tatuajes de intrincado diseño se ve cubierto sólo desde la cintura para abajo por una túnica de seda blanca y roja. Su cabeza afeitada y sus penetrantes ojos grises le confieren un aura de extraño atractivo.

-Doy gracias a los dioses por vuestra llegada. -Dice el Rey Neref con una voz potente que llena la sala.- Los augurios de las sacerdotisas de Hasafer-Ut estaban en lo cierto, como siempre ¿No es así Sumo Sacerdote?

-Saludos gran rey Neref. -Dice Erolum haciendo una profunda reverencia- Vuestro reino sigue tan hermoso como recordaba. Pero lamento decir que nuestro viaje no ha sido tan placentero como debería haber sido.

-¿Qué quiere decir paladín de la orden de Foresham? ¿Acaso alguien se atrevió a perturbar a la futura esposa de mi hijo?

CONCUBINA DEL REY NEREF



-Fuimos atacados en alta mar por un grupo de piratas que buscaban la muerte de Lady Elissey. Entre las pertenencias del capitán de su embarcación encontramos un pergamo en el que se solicitaba su muerte e indicaba donde podrían encontrarla. Dicho pergamo llevaba el símbolo de la secta de Serpentis.

-¿Serpentis? Lo que decís es grave paladín. -Dice el rey recostándose en su trono.- Jamás habían mostrado sus seguidores una actitud agresiva hacia miembros de ésta casa, y sus sacerdotes han mantenido siempre un trato amable y de gratitud para con nuestros cultos. ¿Acaso buscan la muerte de la próxima consorte de Akhara? Es un asunto difícil de tratar...

-Mi señor, si me permitís...

Un hombre enjuto y con un aspecto que refleja una avanzada edad aparece detrás de vosotros, su rostro parece marcado por la viruela y uno de sus ojos está velado. Encorvado y acusando una leve cojera, se acerca al trono rebasando vuestra posición sin haceros ningún caso.





LADERAO
EL CONSEJERO DEL REY



Quizás la secta de Serpentis quiere acabar con la futura Consorte de Akhara, a sabiendas de que ésta es una devota seguidora de Foresham.-Dice el hombre con una voz lenta, en un tono bajo y áspera como la arena.- Ignorar el peligro que supone esa secta sería un terrible error, cuando todos sabemos que adoran a dioses oscuros y llevan a cabo rituales prohibidos.

-Es muy posible Laderaö. -Dice el rey Pensativo.- Os presento a mi consejero, Laderaö Haf-Er, sus sabios consejos me han permitido conseguir la victoria en muchas ocasiones. Quizás debamos escucharle una vez más.

O quizás, haya sido el reino de Utmose, quien siempre ha querido vuestras minas de mármol y vuestras flotas pesqueras, y por lo que sabemos no les hizo muy feliz el futuro casamiento. O incluso la gente de Marvalar, no creo que le interese ver crecer el poder de Akhara en su continente... -Dice Erolum

Laderaö dedica una mirada llena de odio al paladín mientras el Rey se pone en pie.

-Ambos tenéis razón, muchos peligros nos rodean y ninguno debería ser ignorado. Por lo que decís esos piratas tuvieron que salir desde éstos mismos puertos, nuestros barcos faenan a ambas direcciones d nuestras costas en varios días de distancia y los hubieran visto acercarse desde cualquier lugar en ambos lados... Si, está claro que esos piratas surgieron de entre nuestras propias gentes.-dice el rey conteniendo su ira.- Todos sabemos de la existencia de gremios de ladrones en mi reino. Los permito porque en muchas ocasiones me han sido útiles. Quizá sea el primer lugar donde debamos buscar información.

-Si me permitís mi señor.- Interrumpe Lady Elissey con voz temblorosa y suave.

-Mi querida Elissey, me complace poder oír vuestra voz por fin. He sido muy descortés con vos, ni siquiera os he saludado como merecéis.

El rey desciende lentamente las escaleras de mármol arrastrando su túnica tras de si. Al acercarse a la joven, toma su mano y la besa.

-Por su puesto que podéis hablar joven, al fin y al cabo, pronto seremos familia.

-Muchas gracias mi señor. -Dice algo perturbada por la presencia tan cercana del Rey. -Éstos hombres que mi padre contrató para que me sirvieran de escolta han demostrado su valía y compromiso para conmigo, quizás puedan encargarse de éste asunto llevándolo con discreción, lo que ayudaría en al causa.

-Además de bella sois muy sabia joven. Sin duda es un asunto que no queremos airear. ¡Sea pues! Hombres de la Marca yo Neref primero, rey de Arakha os solicito que encontréis a quien quiere evitar el futuro enlace. Conseguidlo, y el oro os cubrirá, falladme, y os recomiendo que no volváis a pisar las tierras de Neferu. Así pues, queda todo dispuesto, que éstos guerreros acompañen a mi buen Laderaö, él os dirá cuanto necesitéis, mientras tanto, mi querida Elissey, vos y yo iremos a encontrarnos con vuestro padre, se encuentra en los jardines de Muser, en las estancias que tengo allí.

El Rey desaparece seguido de la propia Elissey y Erolum, dejándoos con el extraño Laderaō y el Sumo Sacerdote Efereg

-Que los designios del rey se cumplan. -Dice el anciano consejero mientras os observa. -Os daré un mapa de la ciudad y os marcaré algunas zonas donde podéis encontrar información útil. Por lo que sé, el rey de Tadela os dejó ésta bolsa como pago por vuestros servicios de escolta. Ahora si no tenéis ninguna pregunta, marchaos."

Los personajes obtienen 2.000 mo. Los personajes pueden preguntar por lo que quieran a Laderaō, pero éste se mostrará irritado a menos que las preguntas sean sobre algunos asuntos citados en el mapa:

1)-La torre de Ámbar:

¿La torre de Ámbar? Es el templo dedicado a Hasafer-Ut, el Dios de la Serpiente Solar. Es la religión oficial del reino. El paso está vedado a cualquiera que no pertenezca al culto así que no os acerquéis a molestarlos. Si queréis saber más sobre la torre preguntadle al Sumo Sacerdote.

2)-El puerto:

No sé que queréis que os cuente. No es más que la zona de venta de muchos productos extranjeros. Por las noches no es muy seguro andar por sus calles, suele llenarse de ladrones.

3)-El mercado:

Si necesitáis algún objeto u equipo, éste es el lugar.

4)-Los jardines de Muser:

Son los jardines privados del Rey, allí tiene un pequeño palacete con aposentos sin techo para dormir al amparo de la noche. Se os está prohibido el acceso.

5)-Los barrios Bajos:

El mejor sitio para encontrar al gremio de asesinos. No les ofendáis o será una visita muy corta. Por el día no suelen encontrarse, pero por la noche debéis andar con los ojos bien abiertos o acabaréis con un cuchillo en la espalda.





Si los jugadores deciden preguntar al sumo Sacerdote sobre la ciudad, éste podría darles la siguiente información:

-La Torre de Ámbar:

“¿Os interesa nuestra religión? Me sentiría muy complacido si quisierais uniros a nuestro culto. La Torre de Ámbar se construyó hace cientos de años, mucho antes incluso de que se edificase el propio palacio real. En ella, rendimos culto a Hasafer-Ut, el Dios Sol, quien bendice nuestras tierras con prosperidad y paz. Siento deciros que el acceso está prohibido a aquellos que no pertenecen a la orden, pero estaré a vuestra disposición si queréis saber algo más de nuestra religión.”

-El culto de Hasafer-Ut, el Dios Sol:

“Nuestra religión se basa en la creencia de que Hasafer-Ut, el Dios Sol, protege este reino de los peligros del desierto. ¿Acaso habéis visto murallas en torno a la ciudad? No, en Akhara no necesitamos dura piedra para defendernos, Hasafer-Ut nos protege, y os aseguro que en toda la historia de ésta ciudad nunca nada ha emergido desde el desierto para atacarnos. Como habréis podido suponer, no hablamos de una religión violenta, de hecho los clérigos de la orden no son adiestrados en el combate como ocurre en vuestras tierras, aquí veneramos a la luz, la tierra y la vida. Por esto una vez al año, durante el Naref-Ag, los clérigos de la orden nos reunimos en la terraza de la torre de Ámbar, única apertura de la misma, y realizamos un ritual de protección y bendición para la ciudad en nombre de nuestro Dios.”

“Siento no poderos daros mucha información más, pero no suelo prodigarme mucho fuera de la Torre o del propio Palacio.”

El mapa de Akhara:

A continuación se trata los eventos e información que los jugadores encontrarán en los diferentes lugares de Akhara:

I) La torre de Ámbar:

Al llegar a la base de la torre, el Master debe leer:

“Ante vosotros se yergue la imponente torre de Ámbar. Su superficie extremadamente pulida no presenta la más mínima grieta o marca de construcción, como si hubiese sido edificada de una sola pieza, o tallada de una gran pieza. La altura estimada es de más de cien metros, coronada por una terraza, con una barandilla de un color negruzco. Dicha terraza, presenta un techo en forma de pirámide cónica de tejas rojizas, que difícilmente se puede ver desde vuestra posición.”

“La base de la torre escapa a vuestra vista pues se encuentra rodeada por un muro de tres metros de altura, y con una única puerta de metal. A ambos lados de la puerta, un par de guardias Ogres vigilan la entrada con gesto hosco, mientras portan albardas tan grandes como ellos mismos.”

La torre no es accesible para las personas ajenas al culto. Los jugadores tan solo podrán entrar más adelante (ver “El acceso a la Torre” más adelante), por lo que si intentan entrar ahora, los ogros se lo impedirán. Si consiguen escalar la tapia, el Master debe leer:

“Tras la tapia, parece que hubieseis viajado a un mundo totalmente diferente al que se encuentra al otro lado del muro. Una tupida alfombra de hierba de varios palmos cubre el patio, de 10 metros de longitud, que va desde la pared del muro hasta la base de la torre. El zumbido de decenas de insectos de gran tamaño os rodea, mientras algunas mariposas tan grandes como vuestras manos, pasan, juguetonas, a vuestro alrededor.”





En la espesura que rodea la torre habitan dos leones que atacarán a los jugadores nada más saltar el muro.

Leones: 2

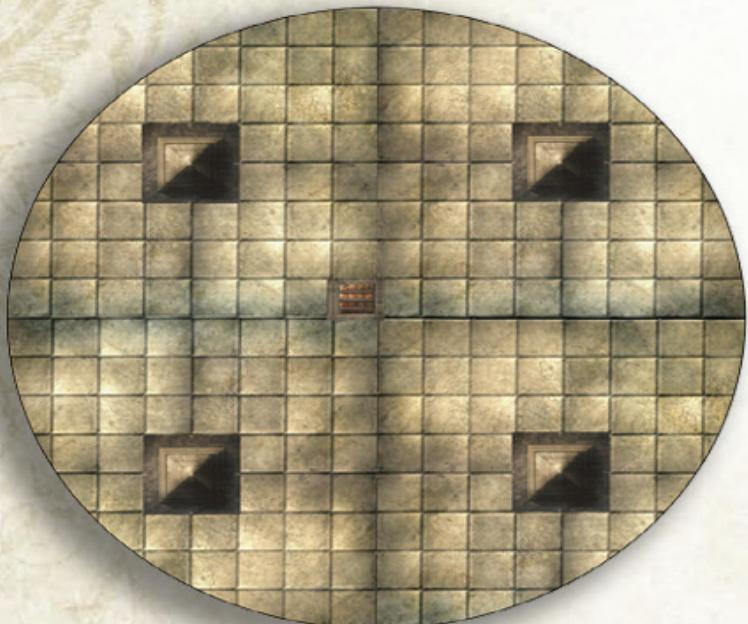
Clase de armadura: 6
PG: 25, 29 (DG: 5)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10
Salvación: G3
Moral: 9
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175



Cuando los jugadores acaben la pelea, pueden inspeccionar la base de la torre, en éste caso, el Master debe leer:

“Tras varios minutos investigando la base de la torre, observáis que no existe ninguna entrada que os permita acceder al interior.”

La única manera de entrar, será desde el acceso que hay en la parte superior de la torre. Si los personajes consiguen trepar, o ascienden mediante un conjuro, o de cualquier manera, al llegar a la terraza superior, el Master debe leer:



LA AZOTEA DE LA TORRE

“El viento sopla con fuerza mientras ascendéis los últimos metros de la torre. El sol, calienta vuestras cuerpos y seca vuestras bocas.”

Finalmente, conseguís alcanzar la terraza de la torre. En ésta, unas sobrias columnas construidas en ónix, son la única decoración presente en la zona. Una trampilla de dos por dos metros se encuentra cerrada en el medio del lugar. Al estudiarla más de cerca, veis que no cuenta con pomo o cerradura alguna, tan solo una pequeña cavidad en forma de triángulo decorada a ésta.”

Por mucho que lo intenten, los jugadores no podrán abrir la puerta, ni por medios mágicos o físicos. Será necesario usar la “llave de la serpiente”, la cual obtendrá al vencer a la Gran Naga, en el Templo de Serpentis (ver Acto 2, el Templo de Serpentis)

2) El barrio portuario:

“Este lugar de la ciudad, de casas bajas y estrechas calles, es uno de los centros neurálgicos del comercio de la ciudad. De día, decenas de comerciantes ofrecen sus mercancías en un coro de voces que se mezclan con el sonido de las olas al golpear contra el muelle y el graznido de las gaviotas. De noche la escena es muy diferente, las calles, desiertas y oscuras, resultan amenazadoras, y los ladrones y asesinos campan libres entre las sombras.”

Si los jugadores vienen a ésta localización de día, verán un puerto abarrotado de pequeños puestos ambulantes donde se venden todo tipo de objetos, armas, venenos, plantas u objetos preciosos (a criterio del Master). A parte de esto no habrá nada de interés en el puerto.

Si los jugadores viajan a ésta localización de noche, no encontrarán comerciantes y las calles estarán desiertas. El Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 4 a 5, los jugadores sufrirán un encuentro en las calles del puerto. El encuentro será, lanza 1d6:





1 a 5: Un grupo de 4 asesinos

Asesinos:

Clase de armadura: 5
PG: 16, 14, 15, 16, 14 (DG: 3)



Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 daga

Daño: 1d4 / 1d4

Salvación: L5

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 200 PX

Equipo: Dos Dagas, armadura de cuero, 25 mp y un 35 % de posibilidades de que uno de ellos porte un pergamo de Dormir.

Regla especial:

Armas envenenadas: Las armas de los asesinos están impregnadas de extraños venenos, sacados de las tierras de Visirtan. Todos los ataques de los asesinos infligen +1 PG de daño.

6: 3 marineros

Marinero:

Clase de armadura: 5
PG: 6, 7, 5 (DG: 1)



Movimiento: 12 metros

Ataque: Espada corta

Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 6

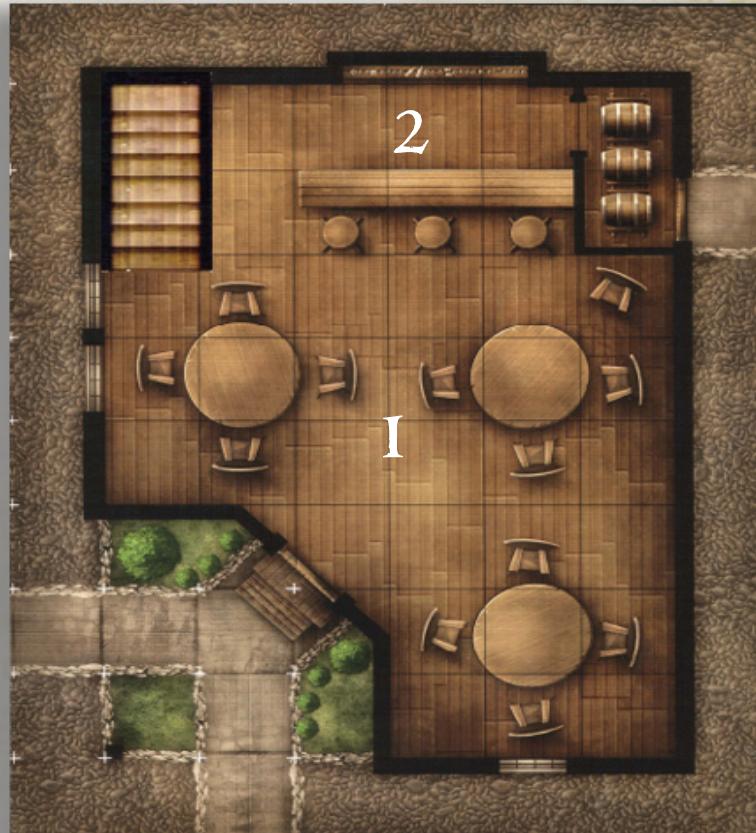
Valor de tesoro: 40 mo

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 10

Equipo: Espada y armadura de cuero.

En éste lugar podrán encontrar la posada de "El Calamar Gigante", si los jugadores deciden entrar, el Master debe leer:



**PRIMERA PLANTA DE LA TABERNA:
EL CALAMAR GIGANTE**

Zona 1:

"La posada en la que os adentráis, de bajo techo y decorada con decenas de aparatos de pesca, presenta un ambiente de diversión entre los numerosos parroquianos que aquí se encuentran bebiendo y comiendo. El ambiente en la posada está cargado de un fuerte olor a carne asada. Varios grupos de marineros disfrutan de sus horas libres en algunas mesas al fondo de la misma. Un hombre regordete y de aspecto feliz os saluda desde la barra mientras os dice:

-Bienvenidos amigos, es un placer tener nuevos visitantes en mi posada."

Este hombre, se presentará como Hassen, el dueño de la posada. Los personajes pueden preguntar al posadero sobre la localización del gremio o cualquier otro aspecto, pero Hassen no sabrá nada sobre estos aspectos.



Si los jugadores preguntan sobre el gremio de asesinos al posadero, cuando la conversación acabe, un hombre se acercará a ellos, en éste caso, el Master debe leer:

*"Un hombre ataviado con una capa coronada con una capucha se acerca a vosotros.
-Parece que estáis interesados en encontrar al gremio de asesinos. ¿Me equivoco?"*

Si los jugadores responden negativamente, el hombre se despedirá y se marchará de la posada.

Si los personajes responden afirmativamente, el personaje les dirá:

"-Bien, creo que puedo ayudaros. Me llamo Farem, soy parte del gremio, y creo que podría ayudaros a tener una entrevista con nuestro líder, pero claro, necesito que hagáis algo por mí. Uno de esos marineros que veis al fondo - Dice mientras señala a un grupo de hombres que beben cerca de la esquina norte de la sala.- Ha traído, desde dios sabe donde, una pequeña rana flecha. Quiero esa rana. Traédmela y os llevaré hasta nuestra guarida. Podéis encontrar su habitación en la segunda planta de la posada, con el número dos en su puerta. Quizás debáis aprovechar ahora que parecen entretenidos."

Si los jugadores aceptan, deberá, subir hasta la segunda planta de la posada, e intentar acceder a la habitación. Para poder subir necesitan alquilar una habitación primero, o el posadero les detendrá y no les permitirá subir. De decidir ir a robar la rana, el Master debe dirigirse al apartado "La rana y los marineros"

Pueden pedir una habitación, por el precio de 5 mo. Si los jugadores pasan la noche en la posada, pero aun no han derrotado al líder de los asesinos (ver más adelante "La casa de los Asesinos"), sufrirán un ataque mientras duermen de un grupo de 3 asesinos. En éste caso, cualquier explorador o elfo, se percibirá del ataque, evitando ser cogido por sorpresa, con un resultado de 5 a 6 en 1d6.

Zona 2:

Ésta zona es la cocina de la posada, los jugadores no podrán entrar en ella, en condiciones normales.



SEGUNDA PLANTA DE LA TABERNA:
EL CALAMAR GIGANTE

"La rana y los Marineros"

La segunda planta de la Posada:

La zona marcada con la X, es la habitación de los marineros que poseen la rana. Si los jugadores deciden subir a la habitación mientras los marineros están en la planta baja, la habitación estará desierta. Los aventureros, pueden urdir algún plan en el que uno de ellos se ocupe de mantener entretenidos a los marineros, en cuyo caso, la habitación estará vacía, y encontrarán la rana en una pequeña cajita de madera sobre una de las camas. El Master debe decidir cómo tratar la situación, pero si los jugadores realizan una buena interpretación de la situación, los marineros no darán problemas.

Si los personajes no deciden seguir ese tipo de estrategia, y suben todos, uno de los marineros subirá a los pocos minutos, sorprendiéndolos en el robo. Así se iniciará una pelea con éste, que aunque no supondrá ninguna amenaza para los personajes, supondrá que tras entregar la rana, no podrán volver a aparecer por la posada.



Cuando entreguen la rana al miembro de los asesinos, éste les dirá:

"Bien hecho, compañeros. Es hora de ponerse en marcha, acompañañadme, y sobre todo, que nadie empuñe un arma, o podríais tener problemas con mis camaradas."

De éste modo, Farem les conducirá hasta un ancho callejón en la periferia del propio barrio del puerto, donde entra en contacto con el territorio de los asesinos. Una vez allí, éste les dirá:

"Esperad aquí, dadme unos minutos para que llegue vaya a nuestra base, hablaré con nuestro líder, Grindmer, y le diré que queréis una audiencia con él.

Tras decir esto, el ladrón desaparece rápidamente trepando por una de las paredes del callejón. Tras un largo periodo de espera, seis figuras, de entre las que destacan dos, por su baja estatura, que las identifica como enanos, aparecen por la abertura del callejón. Aparte de estos dos enanos, y Farem, dos hombres encapuchados y un hombre de gran altura y aspecto peligroso forman el grupo. Éste último, se adelanta y os dice:

"Farem dice que me buscabais. Aquí me tenéis, soy Grindmer, Líder del gremio de asesinos. Os advierto, más de dos decenas de mis hombres os vigilan desde los tejados del callejón. Intentad cualquier tontería, y acabareis durmiendo con los peces."

Los personajes pueden ahora preguntar por el ataque al Cisne Blanco, en cuyo caso, Grindmer, les dirá:

"No sé porque debería responder a esa pregunta. ¿Y si fue así? ¿Acaso creéis que estáis en disposición de exigir nada? -El asesino se ríe con una voz que os llena de una sensación de intranquilidad.-Haremos un trato. Haced algo por mí, y os daré una información que creo os será muy útil."

Si los jugadores aceptan escuchar su oferta, éste les dirá:

"-Bien. Así me gusta, que seáis receptivos.- El asesino vuelve a reír mientras dirige una mirada cómplice a sus compañeros, quienes responden con una leve sonrisa.- Veréis, ahí un mago que tiene algo que nos interesa, un tomo de magia. Lo robaríamos nosotros mismos, pero ese cerdo ha establecido hechizos de protección contra nosotros. Regenta una tienda de magia en la Plaza del Mercado, se llama "La Tienda de Magia de Narin Haf", y el tomo que tenéis que traerme, es el grimorio de Tul. Cuando lo tengáis, venid aquí de nuevo, alguno de mis chicos os estará esperando."

Lo que los jugadores no sabrán, es que la razón por la que los asesinos no quieren ir a robar el grimorio, se debe a que Narin Haf, es un mago muy poderoso, y de ser descubiertos, tendrán pocas posibilidades de vencerle. De todas maneras, si consiguen robar el tomo, y deciden volver aquí (con declarar que quieren regresar a éste punto bastará), uno de los asesinos del gremio estará esperándoles:

"-Habéis sido rápidos.- Dice el hombre con una sonrisa en el rostro.- Nuestro líder es un hombre de palabra, aquí tenéis toda la información que necesitáis. Ahora, largaros de nuestros territorios, y recordad, no nos hemos visto nunca."

El asesino entregará el pergamo donde se ve la vinculación con Serpentis, (Ver anexos). Continua en "El Pergamo".



3) La plaza del Mercado:

“La avenida por la que avanzabais, se ensancha hasta desembocar en una gran plaza donde decenas de pequeños puestos de mercado, dispuestos de manera caótica, venden las mercancías más exóticas que hayáis visto. Sus dueños, gritan precios con la intención de atraer a la clientela.

La plaza está abarrotada, y caminar por ella resulta difícil, y en ocasiones, agobiante.”

Por cada jugador, el Master debe lanzar 1d6, según la siguiente tabla, habrán sido víctimas de un robo:

-Enanos: 3 a 6

-Elfos y Exploradores: 5 a 6

-Ladrones: 6

Guerreros, Paladines, Magos y Clérigos: 4 a 6

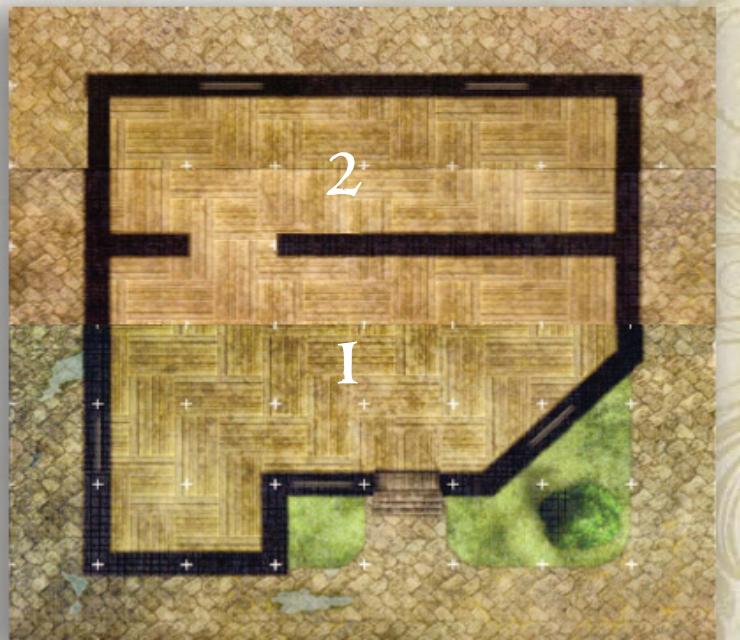
El objeto que se le roba al jugador afectado, se determina a elección del Master. Dicho suceso, no debe ser comunicado a los jugadores, tan sólo en el momento en que vayan a usarlo se darán cuenta de que les falta, donde el Master sólo deberá decir: “el objeto que buscas no parece que ya no está entre tus posesiones”.

Ésta localización, tan sólo contiene un par de detalles relevantes para los jugadores. Por un lado, decenas de puestos de venta, donde los jugadores podrán comprar cualquier tipo de objetos con un 10% de descuento respecto al precio normal, y por otro lado la tienda de Magia de Narin Haf, donde los personajes podrán comprar una gran cantidad de conjuros, plantas de la zona y demás ingredientes para conjuros.

La Tienda de Magia de Narin Haf:

Zona 1:

“La tienda, esta atestada de estanterías llenas de libros y pergaminos. Algunos hombres de elevada edad husmean entre los objetos de la tienda, mientras un hombre sonriente, de larga barba blanca y sombrero, en extremo picudo, asoma sobre su cabeza, en más de medio metro. Al veros, os saluda y os invita a acercaros.



-Buenos días aventureros. ¿Qué cómo sé que sois aventureros? Bueno, soy un mago... Y además esas armas no dejan muchas dudas.- Dice mientras emite una ligera risa.- Tengo muchos objetos para vosotros amigos míos. Pero también una petición. Necesito un componente para fabricar una de mis famosas pociones “para curar el mal aliento”, pero me falta un componente, hierba de Ochosi, si pudierais traermelos 500 gramos, os lo recompensaré.”

Los jugadores pueden comprar a Narin Haf, cualquier tipo de pergamo mágico, componente de conjuro, o hierba que deseen, y puede recargar objetos mágicos con carga, por un coste variable, a discreción del Master. De forma adicional, si entregan las hierbas al viejo mago, las cuales pueden encontrar en el “Jardín de Muser”, recibirán como recompensa, 300 PX cada uno, una poción para curar el mal aliento patentada por Narin Haf en persona y un anillo de Levitación (4 cargas, permite lanzar elconjuro de Mago Levitación).

Zona 2:

“Una pequeña habitación, amueblada tan sólo con una cama y una estantería repleta de libros polvorientos, parece hacer las veces de alcoba para el mago.”





Ésta zona, es la habitación donde duerme Narin, si los jugadores intentan entrar en ella, el mago les dirá que es un lugar privado y les invitará a que sigan con sus compras.

Si los jugadores aceptaron el trato propuesto por el Líder de los asesinos (ver, “Pactando con el Diablo”), aquí podrán encontrar el gabinete de Tul. En éste caso, si intentan entrar por la noche, el Mago estará aquí durmiendo, por lo que o realizar una prueba de sigilo, o le despertarán, debiendo dar explicaciones, y exponiéndose a un combate con el poderoso hechicero.

Narin Haf:

Clase de armadura: 5
PG: 52 (DG: 7)
Movimiento: 9 nadando
Ataque: 1 vara
Daño: 1d4
Salvación: M7
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 500
Conjuros: 1 Bola de fuego, 1 Escudo, 1 Levitar, 2 Proyectil Mágico y 1 Dormir



4) Los Jardines de Muser:

“Tras un muro de tres metros de altura, se encuentra el palacete del rey Neref, donde reposan los miembros de la familia de Lady Elissey hasta el día de la boda, junto con ella misma y el propio Rey. Esa zona está prohibida para cualquiera ajeno a la corte, pero unos espaciosos jardines de palmeras y extraños cactus se abren ante vosotros.”

La belleza del lugar radica en la disposición de las plantas, y en el juego de colores de éstas. Una estatua de mármol blanco y ónix, reposa en el centro del complejo. Ésta, representa al propio rey, encallado en ónix, a lomos de un camello encallado en mármol blanco.

Un hombre llora cerca de la estatua, mientras se sujet a fuertemente el costado derecho.”

Los jugadores pueden interesarse por qué le ocurre, de ser así, el Master debe leer:

“Mis señores, mi nombre es Hasim... Hace unas horas fui atacado por una de esas ratas del gremio de asesinos. Me golpeó... Creo que me rompió una costilla... Y... Me robó el anillo de mi futura esposa... –El hombre reprime las lágrimas y añade– Era el anillo de compromiso para mi esposa... ¿Qué puedo hacer? La guarida de esas bestias es inaccesible para mí. ¿Podréis ayudarme?”

Los jugadores pueden decidir ayudar al pobre hombre, de ser así, si encuentran el anillo de Jade que se esconde en uno de los baúles de los asesinos (ver Zona 2 del “Sótano de los Asesinos”). Si devuelven el anillo, cada jugador recibirá 500 PX.

De forma adicional, el master debe lanzar 1d6 por cada elfo o explorador que haya en el grupo, y se encuentre en la zona. Con un resultado de 5 a 6, el personaje en concreto se percibirá de la presencia de la presencia de una zona del jardín, donde se han plantado una gran cantidad de hierbas de Ochosí (Ésta hierba, usada por los encantadores de serpientes de Neferu, otorga una resistencia adicional a los venenos, mejorando su TS contra venenos en -3). Pueden recolectar de aquí, hasta 3 Kg.



5) Los barrios bajos, el gremio de Asesinos:

Si los personajes visitan el lugar de día, no verán nada fuera de lo común, el Master puede leer lo siguiente:

"Las calles estrechas y sitiadas por casas de pequeña altura, construidas en adobe y madera, están repletas de gente afanada en sus labores diarias. Algunas personas os miran con curiosidad al veros pasar. No parece haber nada extraño en esta zona de la ciudad"

Si algún personaje pregunta a los ciudadanos por el gremio de asesinos, estos rehusarán responder alegando que no saben de que les hablan.

Si los personajes visitan el barrio por la noche, se verán asaltados por un grupo de asesinos con las siguientes características:

Asesinos: 6

Clase de armadura: 5
PG: 16, 14, 15, 16, 14, 12 (DG: 3)
Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 daga

Daño: 1d4 / 1d4

Salvación: L5

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 200 PX

Equipo: Dos Dagas, armaura de cuero, 25 mp y un 35 % de posibilidades de que uno de ellos porte un pergamo de Dormir.

Regla especial:

Armas envenenadas



- La casa de los asesinos:

La base del gremio de asesinos se encuentra en la zona sureste del barrio. Se trata de una casa de pequeño tamaño que en realidad oculta un sótano de dos plantas de gran tamaño donde los asesinos se reúnen. El Master debe leer lo siguiente

"Ante vosotros, una casa de aspecto destalado y de pequeño tamaño aparece al doblar un recodo en una esquina oscura y solitaria. Con una única entrada y una pequeña ventana abierta de par en par a la derecha de la puerta, la fachada no muestra ningún otro aspecto destacable. El único piso de la estancia posee un techo de adobe y madera que hace las veces de terraza."

Si los personajes llegan acompañados de algún asesino al que hayan obligado a enseñarles el camino, éste intentará avisar de ante mano a sus compañeros de que no está siendo coaccionado.

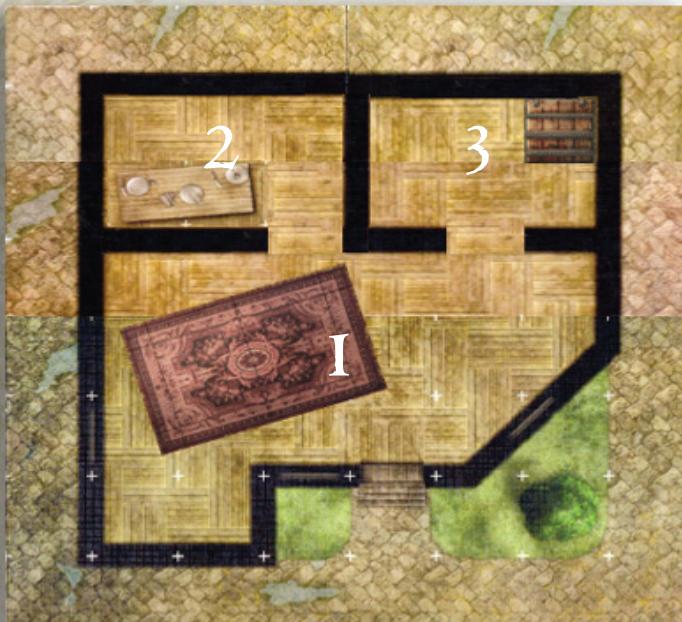




Si en el grupo de jugadores hay algún personaje con percepción superior o igual a 14 o un Elf o Explorador, el Master debe lanzar 1d6 por cada uno de ellos, con un resultado de 5 a 6 se percatarán de que el asesino capturado ha hecho un gesto extraño con la mano claramente dedicado a avisar a alguien, en ese momento verán aparecer tras la ventana a un hombre con un arco, mientras que desde la terraza del techo surgen hasta cinco asesinos más preparados para atacar a los jugadores, si el resultado de las tiradas es un número distinto de 5 o 6, ningún jugador se dará cuenta de la artimaña y se verán sorprendidos por los asesinos (la iniciativa en ésta primera ronda de combate será 0 para los jugadores).

Asesinos: 6

Clase de armadura: 5
PG: 17, 15, 15, 16, 20, 21 (DG: 3)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 daga/ Arco Corto
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6
Salvación: L5
Moral: 7
Valor de tesoro: 300 mo
Alineamiento: Neutral
Equipo: Dos Dagas, / Arco Largo armaura de cuero, 25 mp y un 35 % de posibilidades de que uno de ellos porte un pergamo de Dórmir.
Regla especial: Armas envenenadas



La base del Gremio de Asesinos. La falsa casa:

Zona 1: El salón principal:

“La habitación principal de la casa no es más que un cuarto prácticamente vacío donde la suciedad se acumula en cada rincón. Tan sólo un camastro situado en la esquina sureste junto a la ventana, muestra signos de que haya sido habitada anteriormente.”

“La sala presenta un par de puertas en su pared norte. Una de ellas, la que está situada a la derecha, se encuentra abierta mostrando una pequeña habitación prácticamente a oscuras.”

Zona 2:

“Tras una puerta de madera enmohecida se encuentra una habitación sin ventanas donde algunas piezas de comida y unos pocos enseres de cocina se encuentran desperdigados por encima de una mesa de aspecto corriente.”

En éste lugar los personajes encuentran tres piezas de carne (restauran 2 PG cada una) y una jarra con cerveza caliente.

Zona 3:

“Esta habitación presenta algunas ballestas colocadas contra la pared oeste. Unos pocos viroles pendían de un garfio a unos metros sobre las ballestas. En el suelo de la sala, una portezuela se encuentra cerrada revelando el paso hacia alguna cámara inferior”

La trampilla del suelo está cerrada con llave y contiene una trampa de veneno de Adelfa (Produce fuertes mareos y convulsiones, lo que hará que el jugador afectado deba permanecer en cama 1d4+1 semanas a menos que se supere la Tirada de Salvación contra venenos). Si consiguen abrir la trampilla sin hacer ruido, los asesinos de los pisos inferiores no habrán advertido su presencia, pero, de no ser así, les estarán esperando.





El sótano de los Asesinos:

Zona 1:

“Tras abrir la trampilla, unas escaleras de madera aparecen ante vosotros. Éstas están levemente iluminadas por algunas antorchas situadas en la zona inferior.”

Si los personajes deciden bajar, el Master debe leer:

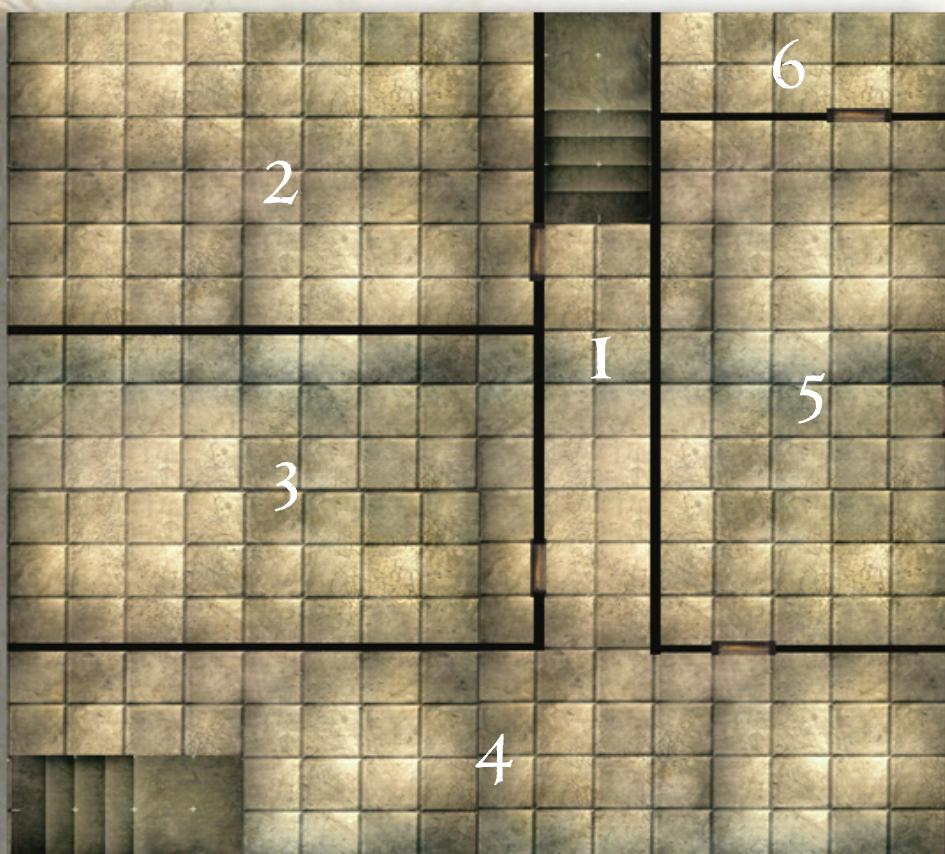
“Tras descender lentamente por las viejas escaleras de madera, un pasillo de no más de dos metros de ancho y unos veinte de largo se abre ante vosotros, iluminado levemente por una serie de antorchas situadas en la pared este del pasillo. El ambiente húmedo y frío del lugar os hace retorceros en vuestras ropas con una sensación de frío que contrasta fuertemente con el calor que reina en la ciudad. Un par de puerta de madera mojosa se encuentran situadas en la pared oeste.”

Si los jugadores hicieron ruido al abrir la trampilla, un grupo de asesinos, que en condiciones normales estarían en la zona 4, estarán esperando en el pasillo, en éste caso, el Master debe leer lo siguiente:

“Al fondo del pasillo, un grupo de hombres os observan con expresión seria, dos de ellos, armados con ballestas, permanecen al fondo del pasillo, mientras dos más, armados con dagas avanzan lentamente hacia vosotros. Uno de ellos, os dice lentamente:

-No se como habéis encontrado éste lugar, pero os aseguro que será vuestra tumba.”

Si se produce dicho encuentro, el ruido podría atraer la atención de los asesinos de las salas 2 y 3 (a discreción del Master.)



EL SOTANO DE LOS ASESINOS





Asesinos (6)

Clase de armadura: 5
PG: 17, 15, 15, 16 (DG: 3)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 daga/ Arco Corto
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6
Salvación: L5
Moral: 7
Valor de tesoro: 300 mo
Alineamiento: Neutral
Equipo: Dos Dagas, / Arco Largo armaura de cuero, 25 mp y un 35 % de posibilidades de que uno de ellos porte un pergamo de Resurrección
Regla especial: Armas envenenadas



El anillo de Jade (éste anillo pertenece a Hasim, ver “los jardines de Muser”), dos fragmentos de Jade tallados en forma de delfín (70mo cada una), una Esmeralda de baja calidad y mal tallada (540 mo), un pergamo de “Alterar el Propio Aspecto”, una capa de seda roja (343 mo), un vial con un polvo de color blancuzco (Veneno de Cianato, quien lo ingiere pierde la capacidad de usar la lengua, ganando un penalizador de 2 a las pruebas sociales, así como el sentido del gusto. 1 uso).

En los sacos que hay alrededor del baúl, podrán encontrar:

Varios trajes de alta costura, abalorios de mujer y diferentes collares de ámbar y jaspe (por un valor de 700 mo)

Zona 2: Las dependencias de los Asesinos

“Ésta sala sirve de habitaciones para el grueso del gremio de asesinos. Una docena de camastros se encuentran situados en las paredes. Un baúl reposa en el fondo de la estancia, rodeado de varios sacos cuyo contenido queda velado por la oscuridad de la sala. Solo la débil luz de las antorchas del pasillo ilumina la estancia mientras un par de hombres duermen ajenos a vuestra presencia”

Los jugadores pueden intentar acabar con los asesinos mientras duermen, o simplemente llevar a cabo cualquier acción sin emitir ruidos. Para ello, se debe lanzar 1d6, con un resultado de 5 a 6 para elfos y exploradores, con un resultado de 4 a 6 para Medianos y con un resultado de 6 para el resto, conseguirán moverse en silencio. Los ladrones (o personajes que tengan la habilidad “moverse en silencio”, pueden usar la habilidad “moverse en silencio”. Si los jugadores no superan la tirada los asesinos despertarán. Aunque se consideran desprevenidos, todos los miembros del gremio duermen con una daga bajo la almohada debido a la desconfianza que entre ellos reina.

En el baúl de la habitación, los jugadores podrán encontrar:

Zona 3:

Ésta habitación es similar a la que se encuentra en la zona 2, salvo porque no hay nadie en su interior. La descripción que el Master puede leer es la siguiente:

“Ésta sala se trata de una habitación llena de sucios camastros y fuerte olor a sudor. En su interior, montones de ropa sucia se amontonan en el lateral oeste de la misma mientras los camastros reposan en la pared este. Un baúl reposa cerca de los ropajes.”

Dentro del baúl hay una cobra escupidora que atacará a los jugadores al abrir dicho baúl.





Cobra Escupidora (1)

Clase de armadura: 7
 PG: 14 (DG: 2)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 mordedura 1 escupir
 Daño: 1d4 + veneno
 Salvación: G2
 Moral: 7
 Alineamiento: Neutral
 PX: 13



Asesinos (4)

Clase de armadura: 5
 (el asesino con escudo: 4)
 PG: 24, 23, 23, 30 (DG: 5)
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 2 daga / 1 ballesta / 1 Espada y un escudo
 Daño: 1d4 / 1d6 / 1d6
 Salvación: L5
 Moral: 7
 Alineamiento: Neutral
 Equipo: 2 Dagas/ Espada y escudo / Ballesta, 10 - 25 mp.
 Regla especial: Armas envenenadas



Dentro podrán encontrar, una vez venzan al ófido, un frasco que contienen líquido verdoso y de fuerte olor avinagrado (poción de curar veneno), un broche con turquesas (150 mo), 1 piedra de ojo de Basilisco (Esta piedra suele engarzarse en muchos escudos y piezas de armadura otorgando un +1 a la Tirada de Salvación contra Parálisis), 5 dardos hechos con espinas de Cadillo (Los efectos pasan desde alucinaciones graves (con una inyección), hasta un coma pasajero (con tres o más inyecciones) y 200 gramos 4 usos, de hierba de Alcaravea (Ingerir ésta hierba permite sobrevivir cuatro horas a altas temperaturas. (Hasta 200 grados centígrados).

Zona 4:

Si los jugadores no se enfrentaron contra el grupo de asesinos en el pasillo (zonal) porque no hicieron ruido al llegar, el Master debe leer lo siguiente:

“Un grupo de cuatro asesinos se encuentran jugando una partida de cartas de manera despreocupada en el centro de la habitación. Uno de ellos come un plato de algún tipo de carne asada con sopa, mientras otro se sirve una jarra de cerveza. La habitación, de gran tamaño, está prácticamente vacía a excepción de la mesa en la que se encuentran los asesinos. Unas escaleras de bajada se encuentran situadas en la esquina suroeste de la estancia. Al verlos, los asesinos, reaccionan rápidamente desenfundando unas resplandecientes dagas.”

En éste caso, los jugadores ganan la iniciativa en el primer turno ya que los asesinos estaban desprevenidos. Además, sólo estarán equipados con una daga cada uno.

Si los jugadores si se enfrentaron a los asesinos en la Zona 1, el Master debe leer:

“La habitación presenta grandes dimensiones. Una mesa de unos dos metros de largo y construida en algún tipo de madera, ahora podrida. Algunas cartas se encuentran en la mesa como si sus dueños las hubiesen abandonado rápidamente. Una jarra de cerveza se permanece en la mesa aun junto a un plato de sopa de cominos con trozos de carne de vaca asada. Unas escaleras de bajada se encuentran situadas en la esquina suroeste de la estancia.”

Zona 5:

“Esta sala está impregnada de un fuerte olor a sangre. En la pared oeste, una mesa permanece colocada como único testigo del trabajo de un ogro de gran tamaño. Éste, se encuentra afanado por sacar filo a un enorme cuchillo de carnicero mientras un par de pequeños goblins transportan una gruesa cadena hacia una sala situada en la pared este. Al fondo de la habitación, en su pared norte, una puerta de metal cierra el paso a una nueva sala.”

Si los jugadores no entraron sin intentar guardar silencio, el Ogro y los goblins les verán, el Master debe leer:





Los dos trasgoídes, corren rápidamente hacia el interior de la sala de la pared este, de donde un fuerte ruido metálico os llega ahoga por los gritos airados de los goblins.

El ogro es el torturador del gremio de asesinos. Éste encuentra un placer sádico en hacer daño, y hace mucho que perdió la razón y solo sabe buscar muerte. Los dos goblins irán a la sala contigua de la zona 7 para buscar algunas armas. Allí se equiparán con un par de espadas y escudos.

Ogro:

Clase de armadura: 5
PG: 27 (DG: 4+1)
Movimiento: 9 metros
Ataque: Cuchillo de Carnicero extraordinariamente grande.
Daño: 1d8.
Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: caótico
Valor PX: 150
Equipo: 150 mo y 1 poción de curación.



Goblins (2)

Clase de armadura: 6
PG: 7, 10 Dados de golpe: 2-1
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 espadas
Daño: 1d6
Salvación: G2
Moral: 6
Alineamiento: caótico
Valor PX: 35



Zona 6: La celda de prisioneros

“La puerta de metal parece estar cerrada con llave. De buena factura, la puerta fabricada en metal no parece que vaya a ceder ante la fuerza física”

La puerta solo se podrá abrir con el conjuro de mago “abrir” o con la llave que posee el torturador Ogro. Si consiguen abrirla, el Master debe leer:

“La puerta cede fácilmente revelando una sala oscura donde el olor a suciedad y orín. Un Halfling maniatado y herido permanece tumbado en el suelo de cara a vosotros. Al veros una pequeña luz de esperanza le cruza el rostro mientras dice:

-Algo me dice que no sois parte del gremio- Intentando ponerse en una posición más cómoda añade- ¿No os importaría ayudar a un pobre aventurero herido?”

Si los jugadores le preguntan sobre quién es, o que hace allí, éste les dirá:

“Soy Fredegar Brul, de las tierras de Fuerteloma. Llegue aquí tras un malentendido con el señor de mi anterior residencia. Por alguna razón pensó que le había robado, cuando solo estaba usando durante un tiempo indeterminado una de sus espadas... en fin hay gente que no sabe compartir.-El Halfling os guiña un ojo mientras intenta retirarse de un soplo un mechón de pelo del rostro- Así llegué hasta estas calurosas tierras, pero digamos que esta gente tiene algunos problemas con la gente de mi oficio... Algo relacionado con el intrusismo laboral podríamos decir.”

FREDEGAR BRUL





Si los jugadores le preguntan por qué hay en los pisos inferiores, éste les dirá:

“Tened cuidado allí abajo, el líder del gremio, Girdmer, es un tipo muy duro, no es el jefe por nada. He visto que varios enanos hacen de guardaespaldas suyo, pero no sé mucho más la verdad.”

Los jugadores pueden decidir liberarlo, en dicho caso, Fredegar dirá:

“Muchas gracias amigos míos. Sienta bien poder volver a moverse libremente. —Fredegarse estira y se pone en pie— En fin, hora de irse. Tengo una habitación en la posada del Calamar Gigante, si pasáis por allí venir a verme, estaré encantado de veros.”

Si los personajes le piden que se una a ellos, éste les dirá:

“Os agradezco la invitación pero estoy en un estado lamentable como podéis ver. Necesito dormir un poco y recuperar las pertenencias que dejé en la posada. Pero si necesitáis un ladrón contad conmigo.”

Tras un gesto de agradecimiento desaparece en dirección hacia el exterior.”

Los personajes podrán encontrarlo a partir de ese momento en la taberna, donde el Halfling podrá unirse al grupo si estos lo desean. Puede encontrarse las características de Fredegar en el apartado Apéndices.

Zona 7: La sala de Torturas:

“La sala está abarrotada de instrumentos de tortura. Algunas cadenas cuelgan del techo, y muestran en sus extremos garfios afilados manchados de sangre. Un potro enmohecido permanece al fondo de la estancia, y una mesa atestada de diferentes instrumentos, como martillos o tenazas, descansa apoyada contra la pared sur.”

No hay nada de valor en ésta habitación para los jugadores.

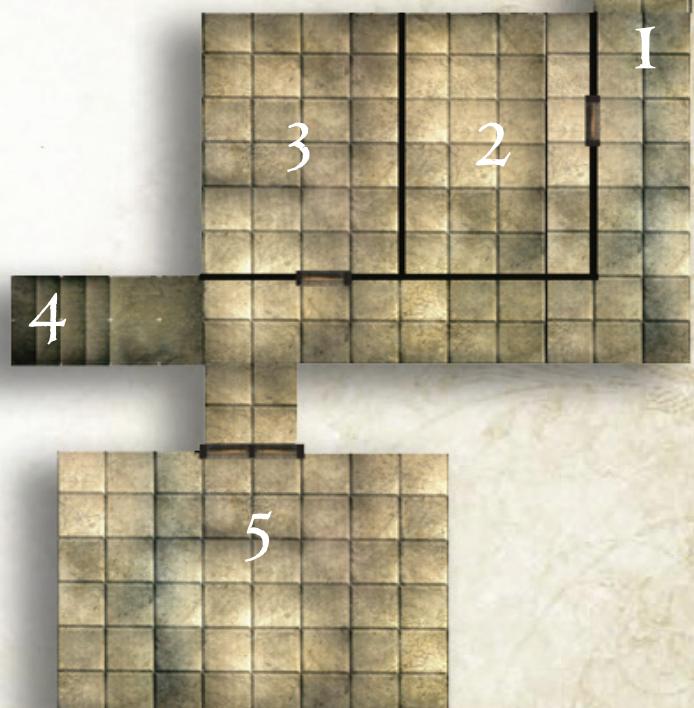
El encuentro con el líder de los Asesinos:

Zona 1: El pasillo principal

“Las escaleras os conducen hasta un pasillo de unos dos metros de ancho y con un techo bajo. Dicho corredor continua en un giro hacia el sur unos diez metros más adelante. Algunas antorchas colgadas en la pared norte de éste iluminan el lugar, permitiéndoos ver una puerta de madera en la pared sur del pasillo.”

Cuando los jugadores pasen el recodo, el Master puede leer:

LOS APOSENTOS DEL LÍDER DE ASESINOS



Zona 2: La habitación de los enanos:

“Una austera habitación se abre ante vosotros. Dos camastros y una mesa de madera son la única decoración de la sala, amén de un pequeño cofre de madera grabado con runas enanas.

Un par de enanos ataviados con pesadas armaduras, discuten en su interior cuando irrumpís en la estancia, acallando su conversación y atrayendo sus inquisitivas miradas.

Uno de ellos armado con un, visiblemente pesado, martillo, os dirige una mirada de suspicacia:

-No parecéis formar parte del gremio ¿Me equivoco?

Los personajes pueden mentirles, si deciden hacer esto último, los jugadores deben realizar una prueba de Carisma, para intentar engañar a los enanos. Si consiguen engañarlos, los enanos les instarán a que les dejen en paz. De fallar, o decirles directamente la verdad, los enanos dirán:

“Hum... Interesante, hagamos un trato. Estamos un poco cansados de vivir en éste estercolero. Darnos 2.000 monedas de oro a cada uno y os permitiremos seguir vuestro camino, de lo contrario tendréis que enfrentaros a nosotros.”

Si los jugadores pagan a los enanos, éstos se despedirán con una reverencia burlona y se irán llevándose el cofre de madera. De lo contrario, los enanos atacarán al grupo de jugadores.

Enanos (2)

Clase de armadura: 4

PG: 25, 26 (DG: 4)

Movimiento: 6 metros

Ataque: Hacha de Batalla

Daño: 1d10

Salvación: En4

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 10

Equipo: Hacha de batalla, Cota de escamas, 125 mo y una aventurina (Cualquier acción de curación por parte de un clérigo que posea una de estas piedras añade +1 PG al total de la acción de curación. No acumulable)



El cofre de madera contiene los ahorros de los enanos: 3.000 mo, 1 rubí (1.200mo) y 3 aventurinas (Cualquier acción de curación por parte de un clérigo que posea una de estas piedras añade +1 PG al total de la acción de curación. No acumulable)

Zona 3: La armería:

Ésta sala permanece cerrada con llave, la cual está en poder del líder de los asesinos. Al abrirla, independientemente del medio usado, el Master debe leer:

“Esta sala se encuentra atestada una gran cantidad de armas y armaduras. Armaduras de cuero y yelmos se entremezclan con bastones y cerbatanas en un desorden total. De entre el caos reinante, un par de ratas tan grandes como perros os observan.”

Si los jugadores deciden intentar coger alguna pieza de armadura o algún arma, las ratas les atacarán.





Ratas Gigantes: 2

Clase de armadura: 7
 PG: 11, 7 (DG: 2)
 Movimiento: 2 metros
 Ataque: 1 Mordedura
 Daño: 1d4 más enfermedad
 Salvación: G2
 Moral: 8
 Alineamiento: neutral
 Valor PX: 5
 (Ver descripción completa en el Manual)



Entre las armas y armaduras, los jugadores podrán encontrar: Hasta diez armaduras cuero, tres cerbatanas, dos yelmos (-1 a la CA), dos espadas bastardas y tres ballestas con 30 viroles cada una.

Zona 4:

“Unas pequeñas escaleras de madera enmohecida, conducen hasta un piso inferior.”

Zona 5: El líder de los Asesinos:

“Una sala de grandes dimensiones aparece al abrir la puerta. Cinco mujeres prácticamente desnudas, atienden a un hombre sentado en una cama confeccionada con cojines de muchos colores, ofreciéndole licores y frutos dulces. Un intenso olor a incienso embriaga vuestros sentidos, mientras el hombre recostado en los cojines os observa profundamente irritado.”

-¿Quién diablos sois vosotros?- Os grita mientras se pone en pie.- ¿Acaso no sabéis con quien habláis? Soy Grirdmer Derchain, líder del gremio de Ladrones, y no toleraré vuestra intrusión en mi casa sin permiso.”

Llegados a éste punto, Grirdmer desenvainará su espada y atacará a los jugadores, pero los personajes ganan la iniciativa para el primer turno al haber entrado por sorpresa. Las mujeres intentarán huir o esconderse, a criterio del Master.



Grindmer

Clase de armadura: 3
 PG: 56 (DG: 8)
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 Espada Bastarda
 Daño: 2d4
 Salvación: L8
 Moral: 10
 Alineamiento: Caótico
 Regla especial: Armas envenenadas
 Valor PX: 800
 Equipo: 2 Pociónes de curación, armadura de malla, Bomba de humo (al usarla, cubre una estancia de diez por diez metros con un humo denso que impide la visión a más de medio metro).



Cuando Grindmer llegue a 4PG o menos, pero sin llegar a morir, dirá:

-Maldita sea... Cómo ha podido ocurrirme a mí todo esto...-escupe algo de sangre y cae de rodillas visiblemente malherido.- ¿Qué habéis venido a hacer aquí?





En éste momento los jugadores pueden preguntarle por el ataque al barco y todo lo concerniente a su relación con Serpentis. En cuyo caso, éste les dirá:

“Yo... ¿Creéis que voy a suplicar por mi vida? - Escupe de nuevo un poco de sangre y os mira irritado. - Esa mujer está muerta ¿Me oís? ¡Muerta! Es sólo cuestión de tiempo...”

Débilmente, Gridmer cae contra el suelo, para no volver a levantarse. La sangre comienza a amontonarse bajo su rostro formando un pequeño charco.”

Los personajes encontrarán entre las pertenencias del líder asesino un pergamo ensangrentado donde se puede ver el vínculo con la secta Serpentis, así como la presencia de un traidor en la corte de Akhra. (Ver anexos)

La cámara del Tesoro:

“Tras descender por los escalones, una puerta de madera, afianzada con planchas de metal.”

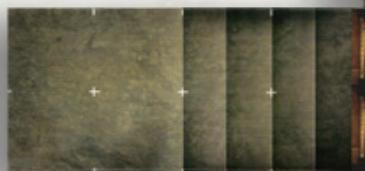
Para poder abrirla, los jugadores necesitarán la llave que guarda Gridmer, o usar un conjuro de abrir. Una vez abierta, el Master puede leer:

“En el interior de la sala encontráis una gran cantidad de monedas, dejadas sin ningún cuidado sobre el suelo de la sala. Entre las piezas de oro, un hacha de gran tamaño despunta, apoyada junto a un escudo de elegante factura. Algunas piedras preciosas descansan en la cúspide de la pequeña montaña de piezas de oro.”

El tesoro está protegido por unconjuro de gran poder. Cualquier jugador que coja algo del tesoro, quedará petrificado durante 1d4 meses, a menos que supere una tirada de salvación contra petrificación.

El tesoro está conformado por: 7.500 mo, 725 mp, 1 Zafiro (800 mo) un Hacha mágica +1 que causa 1d4 puntos de daño adicionales a las criaturas orcoides y un escudo de metal Furmin (concede un -2 a la Caen lugar del -1 tradicional)

LA CÁMARA DEL TESORO



Acto 3: El complot de las serpientes.

El pergamo:

Con el pergamo en su poder pueden decidir ir a buscar información sobre la localización del templo de Serpentis, para ello, pueden recurrir a varios lugares:

A) El dueño de la taberna “El calamar Gigante”, Hara-Nef, puede darles información sobre la localización del templo, sin embargo, su conocimiento de ésta se basa en historias contadas por terceras personas, por lo que si se dirigen hacia el templo siguiendo sus indicaciones, se perderán con un resultado de 4 a 6 en 1d6, lo que se traduce en 1d3 encuentros. Cada encuentro supondrá enfrentarse con, lanza 1d6:

1 a 5: Ankheg: 3

Ankheg (3)



Clase de armadura: 5
PG: 25, 27, 23 (GD: 4+2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 pinzas / 1 mordedura
Daño: 1d10 / 1d10 / 1d8
Salvación: G3
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 200



6: Gusano del desierto

Gusano del Desierto

Clase de armadura: 6

PG: 67 (DG: 9)

Movimiento: 8 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: 1d12

Salvación: G7

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 950

Regla especial: El gusano del desierto, se desplaza por debajo de la superficie del desierto, esperando a que una presa pase por encima suyo. Cuando es así, surgen de la arena para engullirlos de un solo bocado, y luego digerirlos bajo la arena.



Para representar esto. El gusano cogerá desprevenido a un grupo de aventureros con un resultado de 4 a 6 en 1d6, o un 5 a 6 si el grupo incluye un elfo o explorador. Si consigue sorprenderlos, el Master debe elegir al azar que jugador se ve afectado, el cual recibirá un mordisco del ser.

Escupir arena: El gusano del desierto, es capaz de lanzar grandes cantidades de arena que ingiere al desplazarse bajo tierra. Así, el gusano del desierto puede realizar un único ataque de hasta diez metros de alcance, que causa una pérdida de 1d12 PG. Se puede realizar una tirada de salvación contra aliento de dragón, para reducir a la mitad el daño. Cualquier personaje herido, sufrirá un penalizador de la todas sus acciones durante 1d4-1 turnos.

Además, debido a perderse en el desierto, tardarán 1d10 días más en llegar, lo cual será importante en el caso del agua o raciones que lleven los jugadores. Si, además, van a pie, el tiempo se incrementa en 1d8 días adicionales. El tiempo real de viaje, si no se han perdido es de 4 días.



B) Laderaō, el consejero del rey Neref: Podrán encontrarle si viajan hasta el palacio, donde le estará enfrascado en la lectura de viejos papiros. El viejo consejero se sorprenderá visiblemente ante la noticia de que Serpentis esté vinculada con el ataque. Los jugadores pueden decidir no enseñar el pergamo, a fin de ocultar la existencia de un traidor. Laderaō les dirá el lugar exacto donde se encuentra el templo y les dirá:

“El tiempo apremia, será mejor que toméis algunos de los camellos que hay en los establos. Llevad éste sello al cuidador de los establos, sabrá que yo os doy permiso para tomar algunos camellos. Tened cuidado en el templo. Por lo que sabemos, su secta se remonta cientos de años antes de la creación de la ciudad.”

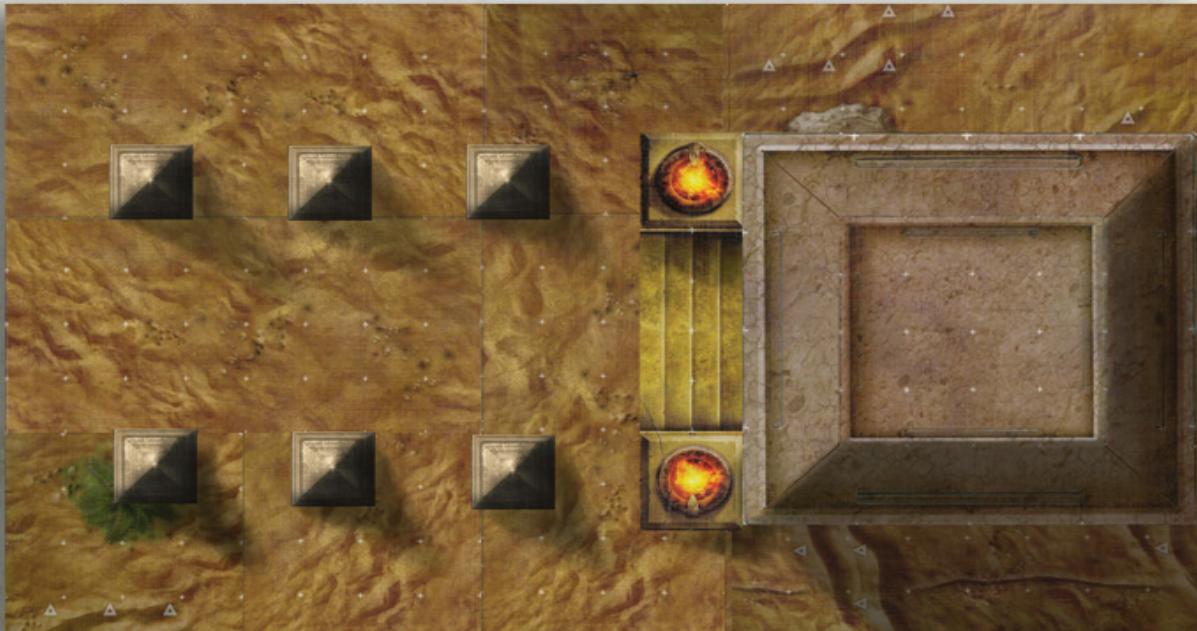
Si los jugadores hablaron con Laderaō y deciden ir a por los camellos, tan sólo tardarán un día en llegar hasta el templo.

El templo de Serpentis:

“Tras un arduo viaje bajo el sol abrasador del Desierto, finalmente vislumbráis la entrada al templo de Serpentis. Varios Monolitos marcan el acceso a la entrada, un pequeño edificio, en forma de pirámide truncada. La arena del desierto se acumula entorno a la estructura de piedra, mientras un débil gemido es arrastrado por el viento.

La entrada al templo, desciende por una oscura escalera, que queda sólo iluminada en parte, gracias al brillo del sol a vuestras espaldas.”





LA ENTRADA AL TEMPLO

Un grupo de Zombis surgirá desde ambos lados de las hileras de monolitos, ataviados con ropas polvorrientas y prácticamente destrozadas por el tiempo pasado a la intemperie.

Zombis (8)

Clase de Armadura: 9
PG: 14 - 16 (2 DG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 garra o 1 arma.
Daño: 1d8 o
Salvación: G1
Moral: 12
Alineamiento: caótico
Valor PX: 20





El templo muerto:

Zona 1:

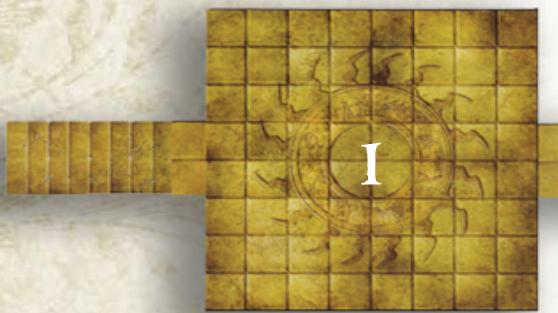
“Tras descender por las escaleras, llegáis a una cámara de bajo techo y frías paredes de piedra. De algunos puntos del techo, caen finos hilos de arena, provenientes del propio desierto sobre vuestras cabezas. El ambiente reinante es de auténtico abandono.”

“Una pequeña puerta, parcialmente abierta, se encuentra enfrente del pasillo por el que acabáis de entrar.”

Zona 2:

“Tras abrir la puerta, el pasillo se separa en tres nuevos corredores, uno en la misma dirección por la que veníais, y los otros, en dirección norte y sur respectivamente.”

Cuando los jugadores tomen uno de los pasillos en dirección norte o sur, el Master puede leer la siguiente descripción:



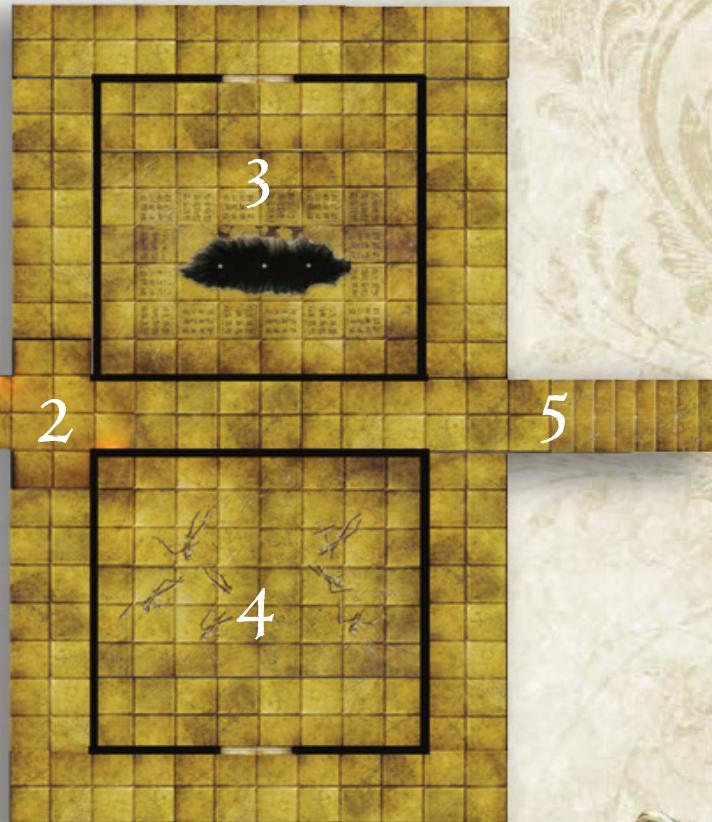
EL TEMPLO MUERTO: PRIMERA PLANTA

“El pasillo continua hasta girar hacia el este. Más adelante, Un puerta de madera se encuentra en la pared de vuestra (derecha o izquierda según el pasillo en que se encuentren)”

Dos escorpiones gigantes se encuentran en el pasillo central, y dos más adicionales, uno en cada pasillo lateral.

Escorpión Gigante (4)

Clase de armadura: 2
PG: 30, 28, 25, 31 (4 DG)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón
Daño: 1d10 / 1d10 / 1d4 + veneno
Salvación: G2
Moral: 11
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 125





Si cualquiera de las pinzas impacta, el ataque con el agujón obtiene un bonificador de +2 a la tirada. La picadura es mortal: la víctima debe superar una salvación contra veneno o morirá.

Zona 3:

“La sala que se abre ante vosotros está completamente en ruinas. Un gran agujero se abre en el suelo, dando a una cámara inferior prácticamente a oscuras.”

“La sala está llena de muebles rotos y enmohoecidos, entre los cuales, destaca el brillo azul intenso de una espada enjoyada.”

El arma en cuestión, se trata de una espada mágica +1, la cual posee la capacidad mágica de brillar ante la presencia de Muertos vivientes. De forma adicional, añade +1 al daño contra ellos.

“Si algún jugador decide descender por la abertura en el suelo, se situarán en la zona marcada del “Laberinto del Contemplador”.

Zona 4:

“Nada más abrir la puerta de la sala, un fuerte olor a podrido os golpea. Varios zombis vagan sin rumbo por la habitación, con la mirada ausente. Sus pies, presentan las marcas de haber caminado durante decenas de años.”

“Lentamente, dirigen sus inexpresivos rostros hacia vosotros, mientras alargan sus muertos brazos en dirección a vosotros.”

Zombis (5)

Clase de Armadura: 9
PG: 15, 10, 16, 12, 15 (2 DG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 garra o 1 arma.
Daño: 1d8 o
Salvación: G1
Moral: 12
Alineamiento: caótico
Valor PX: 20



Este grupo de muertos vivientes, es el causante del brillo de la espada de la sala 3. Al acabar con el grupo de muertos, encontrarán 1.000 mo entre algunos restos de estos, y un broche de oro y ónix (de 400 mo de valor, confiere un bonificador de 1 a las pruebas sociales).

Zona 5:

“Unas pequeñas escaleras de caracol, en extremo desgastado, conducen hacia algún piso inferior. Una sensación de agobio y opresión os rodea, adelantándose al mal que mora en éste lugar”

El Laberinto del Contemplador:

“Al descender por las escaleras, os encontráis con un pasillo de cuatro metros de ancho y otros tanto de alto. El suelo esta cubierto por una fina gruesa capa de arena, posiblemente arrastrada desde el Desierto que descansa sobre vuestras cabezas. Las paredes del pasillo son de piedra amarillenta, tan sólo iluminadas por la luz de vuestras antorchas.”





La descripción general de ésta zona es siempre la misma, el Master deberá ir describiendo la zona por la que los jugadores van avanzando. En ésta localización, es muy importante el papel del cartógrafo del grupo, pues servirá para que no se pierdan a traves del laberinto. Sobre los iconos del mapa, se debe tener en cuenta las siguientes consideraciones:

Las trampas:

-Las trampas marcadas con los números del 1 al 4 son trampas de foso. Por cada jugador que pase por la zona, el Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 4 a 6, el jugador caerá en un foso (pudiendo realizar una prueba de destreza para evitarla), suriendo la perdida de 1d4+1 PG

-Las trampas marcadas con los números del 5 al 6, son lugares donde el techo no es estable. Por cada jugador que pase por la zona, el Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 5 a 6, parte del techo se desmoronará, causando (a menos que supere una prueba de destreza) la perdida de 1d6+2 PG

-La trampa marcada con un 7, esconde una trampa de gas venenoso, el cual producirá (a menos que supere una tirada de salvación contra venenos) la muerte en 1d4 semanas.

Tesoros:

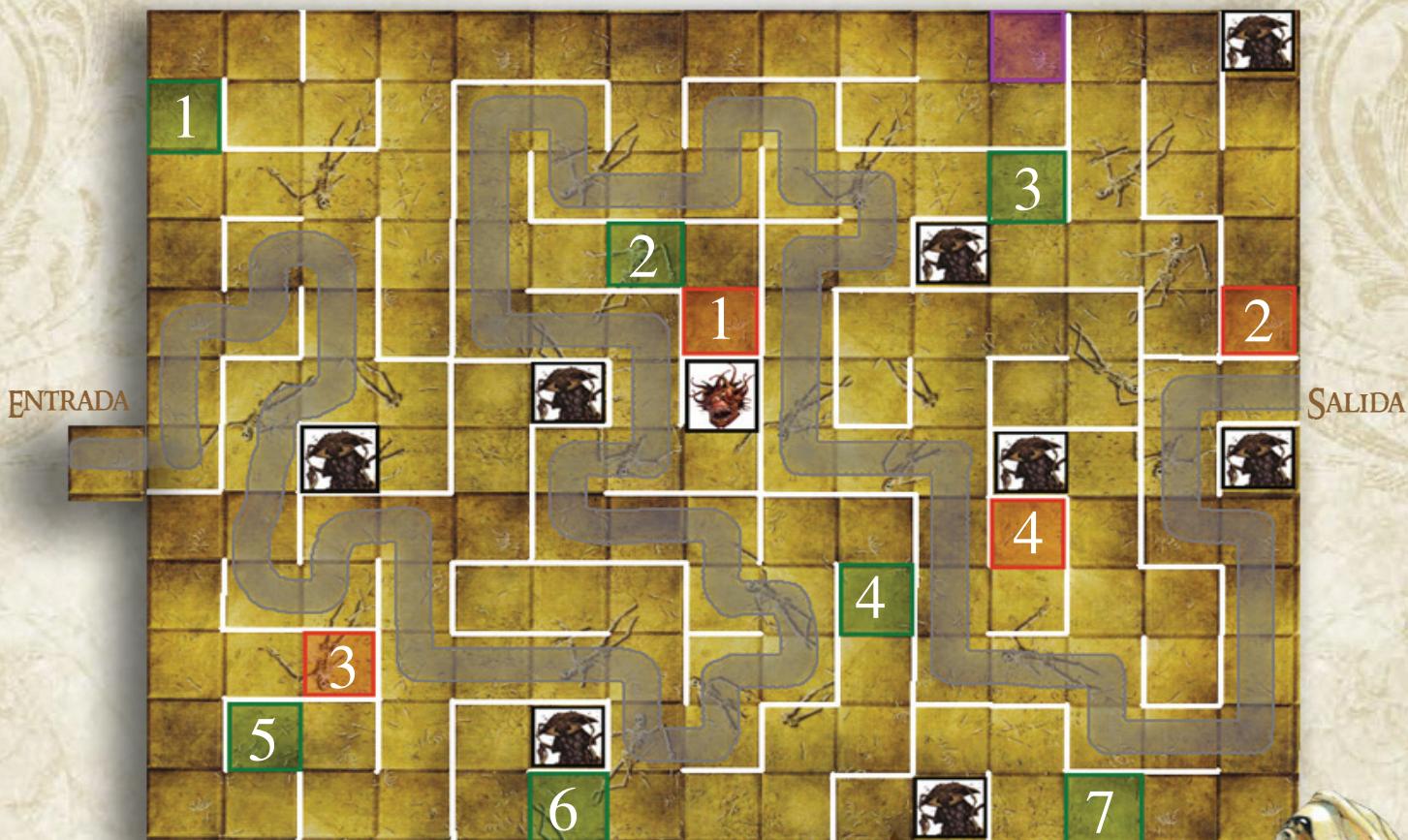
-Tesoro 1: Zafiro (800 mo), 2.000 mo y un hacha de batalla +1

-Tesoro 2: Poción de curar heridas Graves (recupera 1d10+4 PG)

-Tesoro 3: Anillo de Ónice mágico (Permite lanzar dos veces al día, el hechizo Proyectil Mágico, de Mago)

-Tesoro 4: 1 antorcha, 1 escudo, 1 yelmo (-1 a la CA) y 200 mo

- Tesoros
- Trampas
- Acceso desde el piso anterior (zona 3)





Monstruos:

Todos los monstruos señalados en el mapa son Ankheg, excepto el contemplador situado en la zona central del laberinto. Éste, es el señor del laberinto, quien no permite el paso a nadie. Se trata de un combate difícil, ya no sólo por el enemigo en cuestión, si no también por el terreno estrecho y lineal, por lo que los jugadores deberán extremar las precauciones.

Ankheg (8)

Clase de armadura: 5
PG: 32, 25, 26, 19, 30, 25, 20, 27
(4+2 DG)



Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 pinzas / 1 mordedura
Daño: 1d10 / 1d10 / 1d8
Salvación: G3
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 200

Contemplador

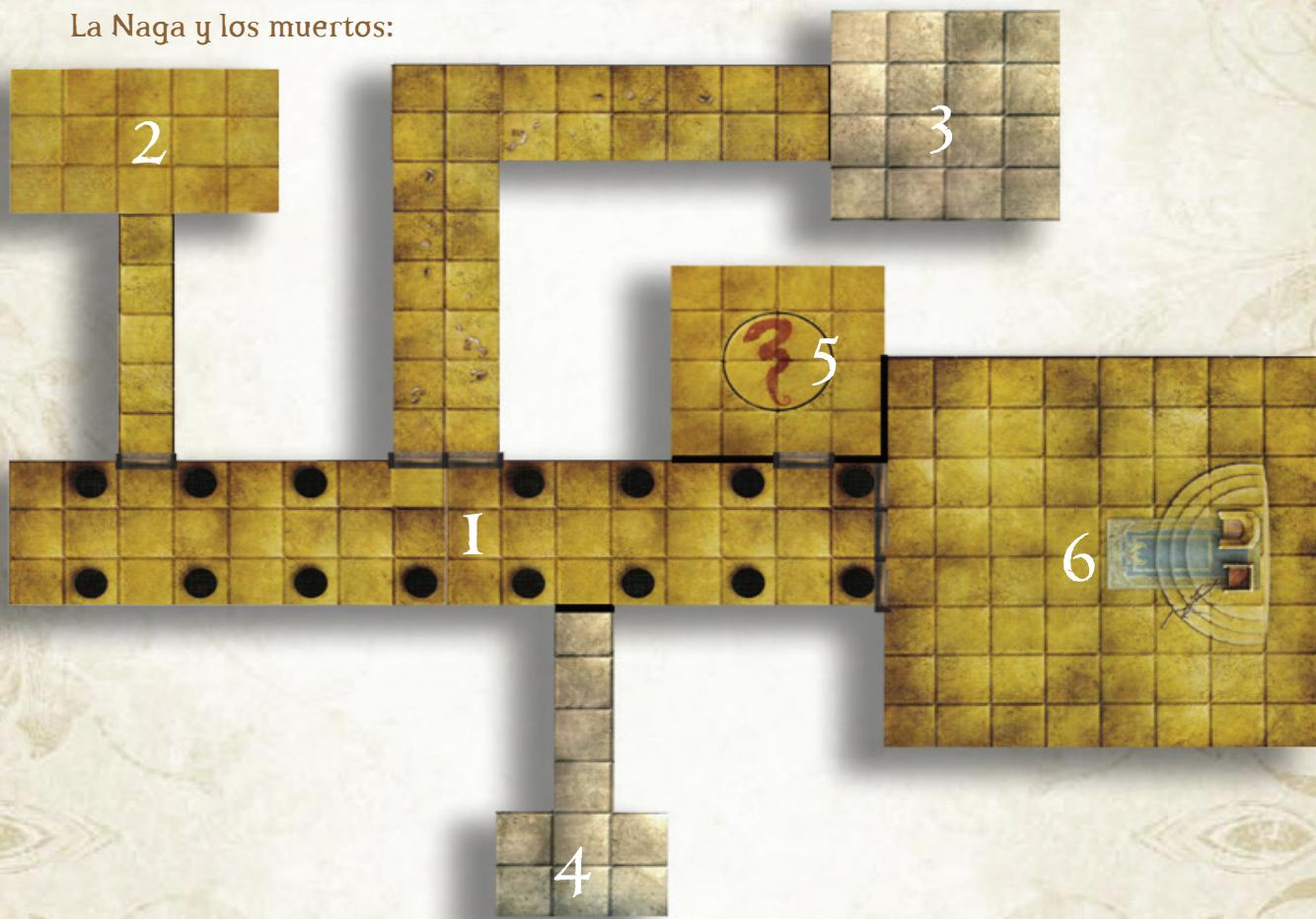
Clase de armadura: 0
PG: 70 (11 DG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordedura + Especial
Daño: 2d8 + Especial
Salvación: G12
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 5.100
Ver descripción completa en la página 112 del manual



Cualquier explorador o elfo puede intentar realizar una tirada de inteligencia para buscar huellas que indiquen el camino correcto, de conseguir la tirada, el master deberá indicarle sutilmente, cual es la dirección correcta.



La Naga y los muertos:



Zona 1:

“Un pasillo de más de treinta metros surge ante vosotros. El muro norte presenta tres puertas, una a unos tres metros de la entrada del pasillo, y otra a otros tres metros de la primera. La tercera, se encuentra al fondo del pasillo, junto con una puerta doble que cierra el otro extremo del pasillo. Ambas, están iluminadas por el fuego de las antorchas que dos figuras tambaleantes sostienen a los pies del doble portón.”

Las dos figuras al final del pasillo, son dos zombis, los cuales atacarán a los jugadores.

Zombis (2)

Clase de Armadura: 9
PG: 15, 10 (2 DG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 garra o 1 arma.
Daño: 1d8 o
Salvación: G1
Moral: 12
Alineamiento: caótico
Valor PX: 20



Zona 2: El Genio.

“Un pasillo de dos metros de ancho conduce hasta una pequeña sala cuadrada de aspecto anodino y abandonado. En el centro de la sala, un pilar polvoriento, sostiene una pequeña lámpara.”





Si los personajes tocan la lámpara, un genio surgirá de ésta:

"Al tocar la lámpara, un humo azulado y espeso surge de ésta llenando el aire sobre el pilar. Poco a poco, el humo la forma de un ser humanoide que os mira con suspicacia.

-¿Vosotros me habéis llamado? Humm- Dice el ser con una voz cavernosa y profunda.- Así sea. Las reglas son claras. Un acertijo. Si decís la respuesta correcta, se os recompensará, si fracasáis, se os castigará. ¿Aceptáis?"

Si los jugadores aceptan, el Genio, pronunciará el siguiente acertijo:

El testamento del jeque:

Al morir el jeque de una ciudad Visirtaní, ordenó que se distribuyeran sus camellos entre sus tres hijos de la siguiente forma: la mitad para el primogénito, una cuarta parte para el segundo y un sexto para el más pequeño. Pero resulta que el jeque sólo tenía once camellos, con lo que el reparto se hizo realmente difícil, pues no era cosa de cortar ningún animal. Los tres hermanos estaban discutiendo, cuando ven llegar a un viejo beduino, famoso por su sabiduría, montado en su camello. Le pidieron consejo y este dijo:- Si vuestro padre hubiese dejado doce camellos en vez de once no habría problemas. -Ciento, pero sólo tenemos once- respondieron los hermanos, a lo que el beduino contestó: - tomad mi camello, haced el reparto y no os preocupéis que nada perderé yo en la operación.

¿En qué se basa el beduino para afirmar tal cosa?

La respuesta:

El beduino cede su camello, por lo que habrá doce; el primogénito recibe la mitad (6), el segundo una cuarta parte y el tercero la sexta parte (2). Como $6+3+2$ hacen 11, el beduino recuperará su camello y todos contentos.



Si los jugadores responden correctamente, recibirán 150 PX cada uno y La Bendición del Genio, que otorgará un -1 a su CA, y hará que su nivel aumente en 1 durante 1d4 horas a efectos de calcular las tiradas de combate o de salvación.

De fallar el acertijo, obtendrán un -2 a todas sus tiradas durante 1d4 horas.

Zona 3: La sala de espejos:

"Un estrecho pasillo se abre tras la puerta. Unos metros después, gira hacia el este para desembocar en una pequeña cámara octogonal totalmente recubierta por espejos."

Cuando los jugadores se adentren en la sala, la imagen reflejada en el espejo del fondo, cobrará vida y les atacará. De ésta forma, lucharán contra una criatura que será una copia de los personajes que se están reflejando en ese momento. Si se reflejan tres personajes, aparecerán tres imágenes, etc. Si consiguen vencer a las imágenes, volverán a salir del espejo una y otra vez. La única manera de vencerlas definitivamente es la destrucción de todos los espejos.



Zona 4: La cámara olvidada

Esta cámara, está oculta tras una falsa pared hace mucho tiempo olvidada. Si los personajes realizan algún tipo de búsqueda, podrán encontrar la entrada. Si el grupo incluye un enano, éste se dará cuenta automáticamente al pasar a su lado, con un resultado de 4 a 6 en 1d6 (ésta tirada la debe hacer el Master en secreto).

"Un estrecho pasillo de poco más de un metro y medio de ancho, aparece tras una falsa pared construida con adobe. Tras unos pocos metros, llegáis a una cámara de pequeño tamaño, parcialmente derruida. En una de sus esquinas, una armadura polvorienta descansa apoyada contra la base de una antigua columna."

Ésta se trata de una armadura de Cuero mágica, que da una CA de 4. Cuando los personajes cojan la armadura, del techo caerá un Cieno Gris, que les atacará. Un explorador, ladrón o elfo, se percatará de la presencia del cieno con un resultado de 5 a 6 en 1d6 (ésta tirada deberá realizarla el Master en secreto).

Cieno Gris

CA: 8
DG: 3 - PG 15

Rango de movimiento: 1 m.

Ataque: 1 Daño: 2D8

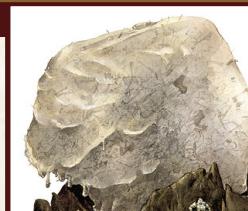
Tirada de Salvación como: Guerrero 4

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

PX: 50

Tesoro: Ninguno



Zona 5: La vieja Biblioteca

"La sala, de gran tamaño, presenta una gran cantidad de estanterías polvorrientas. Algunos libros y pergaminos yacen desperdigados por el suelo de la habitación. Algunos zombis, deambulan absortos de vuestra presencia por el lugar."



Zombis: 6

Clase de Armadura: 9

PG: 15, 10, 16, 18, 15, 14 (2 DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 garra o 1 arma.

Daño: 1d8 o

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: caótico

Valor PX: 20



Cuando vengan a los muertos vivientes, podrán encontrar entre los restos un pergamo de resurrección, un pergamo de bola de fuego y un libro de hechizos

Zona 6: La Gran Naga

"La imagen que os llega al abrir la gran puerta es estremecedora. Una sala de dimensiones descomunales aparece ante vosotros. Cuatro columnas sujetan el imponente techo decorado con jaspe y turquesas. Al fondo de la sala, enfrente de vosotros, un trono aparece casi sepultado por el imponente tamaño de una Naga. Su cuerpo, verdoso y reptilesco, recuerda al de una gran serpiente, a excepción del rostro humano que posee, el cual, iluminado por la luz de decenas de antorchas situadas en las paredes de la sala, presenta un aspecto terrible y amenazador. Una docena de zombis la rodean, contemplándola con la vista perdida."





Con un siseo, hace que los muertos dirijan su atención hacia vosotros, mientras el ser, se yergue en todo su terrible tamaño.”

Naga:

Clase de Armadura: 3

PG: 85 (12 DG)

Movimiento: 15 metros

Ataque: Mordisco / Constricción

Daño: 1d6 + Veneno / 2d4

Salvación: C9

Moral: 12

Alineamiento: neutral

Valor PX: 3.000

Las nagas protegen sus guaridas de los intrusos con trampas. Si eso falla, intentarán reducir a sus enemigos con sus conjuros. En combate cuerpo a cuerpo disponen de un mordisco venenoso (requiere superar una salvación contra veneno para evitar la muerte), las más grandes pueden constreñir a sus presas empleando sus anillos.

Conjuros: 1 Acelerar, 3 Proyectil Mágico, 2 Atontar, 2

Escudo y 1 Hechizar persona



Zombi: 12

Clase de Armadura: 9

PG: 15, 10, 15, 10, 16, 18, 15, 14, 18, 15 (14, II) (2 DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 garra o 1 arma.

Daño: 1d8 o

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: caótico

Valor PX: 20



Cuando los aventureros acaben con la Naga y los zombis, podrán encontrar un gran tesoro en el trono al que el ser se aferraba. Allí, encontrarán la “llave de la serpiente”, un trozo de piedra de forma triangular que tiene incrustada un zafiro con forma de ojo, y que permite el acceso a la torre de Ámbar. Los personajes no sabrán de que se trata hasta que hablen con Laderaor (ver más adelante). Además, encontrarán 4.000 mo, una corona de plata y oro (350 mo), tres espejos de alta factura (200 mo cada uno), una daga mágica +2 y un arco corto +1.



Tras acabar la exploración del templo, verán que no hay rastro de la secta, es más, todo tiene aspecto de estar abandonado hace mucho tiempo. Así, deberían llevar la piedra hasta Laderaor, para que les dé más información.

El regreso a Akhara:

Cuando los personajes regresen a la ciudad, deberán volver al palacio para hablar con Laderaor, quien al ver la piedra les dirá:

“-No puedo creerlo... Ésta piedra... Es una llave de la torre de Ámbar. ¿Cómo puede ser? Tenéis que ir allí. Algo me dice que todo esto puede ser más importante de lo que parece. Pero, mantengámoslo en secreto, nadie debe saber esto. La princesa está en el Palacio con su familia y el Rey, ultimando los detalles del enlace. Erolum estaba preocupado por todo éste asunto y planteó la posibilidad de aplazar el enlace, pero el Rey Neref no estaba dispuesto a ello. Id, y que los dioses no permitan que la Torre de Ámbar esté involucrada en todo esto.”



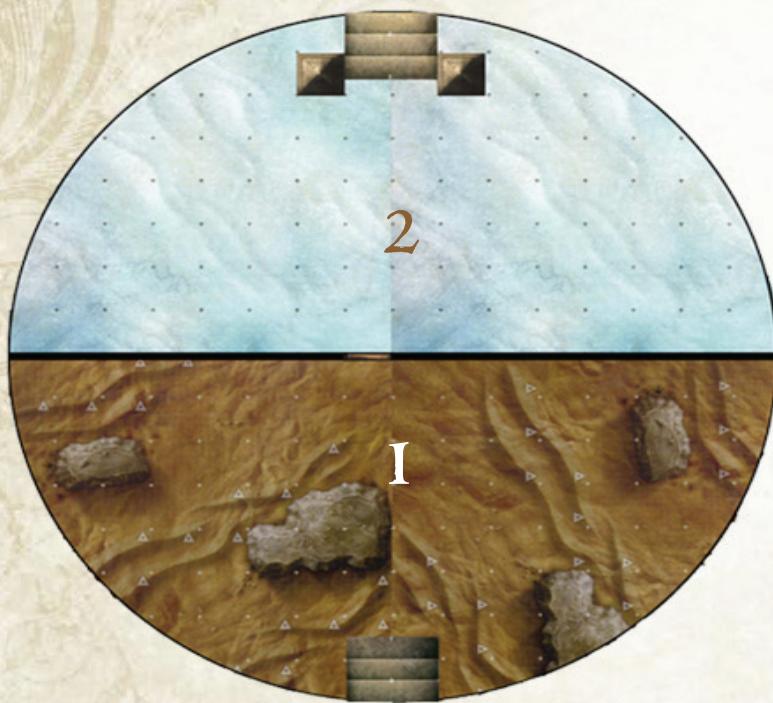
Acto 4: La torre de Ámbar: La verdad revelada.

La descripción y desarrollo es el mismo que en la parte La torre de Ámbar, sólo que cuando consigan ascender hasta la terraza de la Torre, podrán colocar la piedra-llave en el hueco de la portezuela. De ser así, el Master debe leer:

"La puerta se abre sola, revelando unas escaleras oscuras, talladas en ónix."

Si los jugadores deciden bajar por ellas, comenzarán el descenso por la Torre de Ámbar. Si en algún momento, deciden usar las escaleras para subir, verán como automáticamente aparecen en la terraza de la torre. Esto se debe, a que, sobre las escaleras, pende un hechizo que permite a los miembros de la orden ascender rápidamente, sin tener que atravesar todas las salas de nuevo. La torre, está dividida en cinco pisos, cada uno de los cuales está situado en un plano de la realidad diferente, por lo que sus dimensiones o disposición, no tendrán porque ajustarse a las dimensiones de la torre.

El quinto piso:



Zona 1:

"Mientras descendéis por las escaleras, observáis una placa grabada en acero, donde dice:

-Aplaca el corazón elemental

Tras unos pacos peldaños más, una luz anaranjada comienza a iluminar las escaleras, hasta que llegáis a una sala semicircular donde grandes conos de llamas forman pequeños racimos de fuego puro. Un ser llameante, danza entre éstas mientras deja un pequeño reguero de llamas en el suelo de pizarra. Frente a vosotros, un muro recto de piedra alberga una puerta de piedra blanca."

La criatura se trata de un elemental de fuego, el cual al morir, dejará tan solo, una roca de carbón con forma de corazón. Éste, es indestructible, y solo podrá usarse para romper el hechizo de la Zona 2.

Elemental de fuego

Clase de Armadura: 2
PG: 57 (8 DG)
Movimiento: 40 metros
Ataque: -
Daño: 1d8
Salvación: G10
Moral: 10
Alineamiento: neutral
Valor PX: 1.200



Zona 2:

"Tras abrir la sala, un frío helador os rodea. La sala que aparece ante vosotros, completa el semicírculo que la anterior comenzaba. Al fondo. Un par de altares flanquean unas escaleras de bajada al otro extremo de la sala. Pilares de hielo cubren varias zonas de la sala, mientras un ser de puro hielo descansa entre estos. Al veros, Se levanta perezoso y emite un grito semejante al de los cristales al romperse."

La criatura es, un elemental de hielo, el cual al ser vencido, dejará un fragmento de zafiro en forma de corazón. Éste es indestructible, y solo puede usarse para romper el hechizo que guarda las escaleras.



Elemental de Hielo

Clase de Armadura: 3
 PG: 55 (8 DG)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 2 Garras de hielo
 Daño: 1d8 / 1d8
 Salvación: G10
 Moral: 12
 Alineamiento: neutral
 Valor PX: 1.200



Zona 1:

"Al descender por las escaleras, una nueva placa de acero, dice:

-Dale la espalda al Futuro

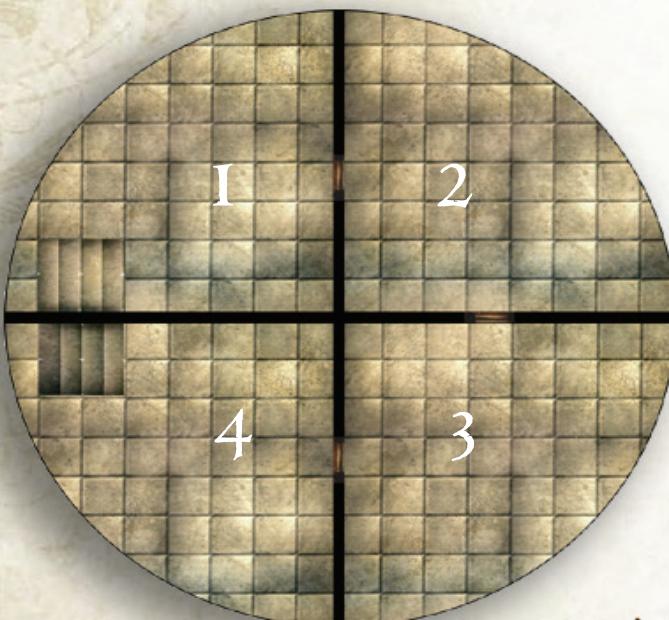
Tras avanzar unos cuantos escalones más, una sala con forma de cuarto de circunferencia aparece ante vosotros. En la pared opuesta a vosotros, una puerta de madera os espera cerrada."

Así, si los jugadores intentan descender por las escaleras, ambos corazones comenzarán a vibrar, hasta que de nuevo se conviertan en los elementales que antes eran. En ese momento, las escaleras de descenso se sellarán, y sólo se abrirán hasta que venzan de nuevo a los elementales. Éste paso, se repetirá un y otra vez, hasta que depositen los corazones en los pilares situados a ambos lados de las escaleras. En ese momento, el Master debe leer:

"Al depositar el último corazón, los pilares se iluminan con una fuerte luz verdosa, haciendo que se fundan ambas piedras."

Los personajes podrán ahora descender por las escaleras.

El cuarto piso:



El tercer piso:





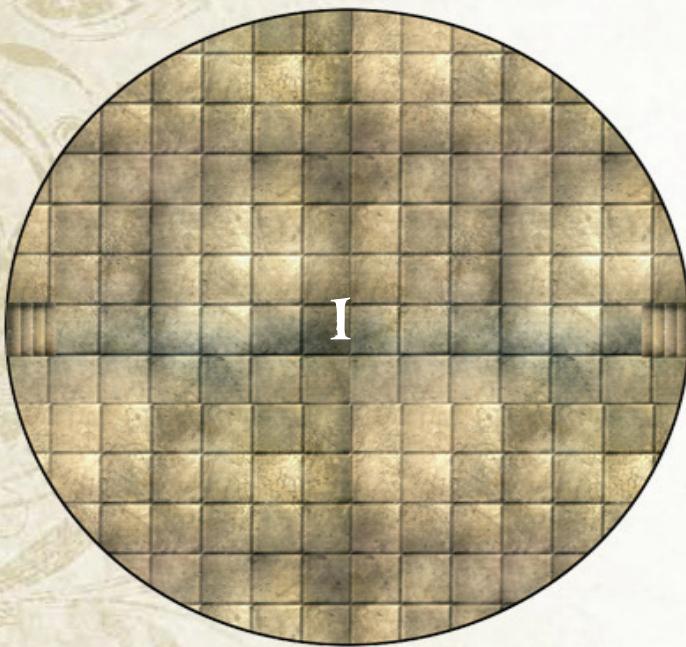
“Una vez más, al descender por las escaleras, un letrero grabado en metal anuncia:

-Escapa corriendo del vacío

A lo pocos segundos de dejar atrás el cartel, las escaleras desembocan en una sala circular de gran tamaño. Decenas de antorchas iluminan ésta, revelándola ausencia de suelo en la estancia. Así, tras las escaleras sólo os espera una caída de inimaginable altitud. Justo frente a vosotros, a una distancia de más de cuarenta metros, una entrada hacia unas escaleras de descenso se sitúan inalcanzables para vosotros.”

Para poder cruzar la sala, los personajes deberán correr sin parar hasta llegar al otro extremo, viendo que así pueden “correr” sobre el vacío. Esto da respuesta al letrero de metal que había a la entrada. Si los personajes dejan de correr, caerán.

El segundo piso:



“Un nuevo letrero de metal os recibe al descender, en éste caso, dice:

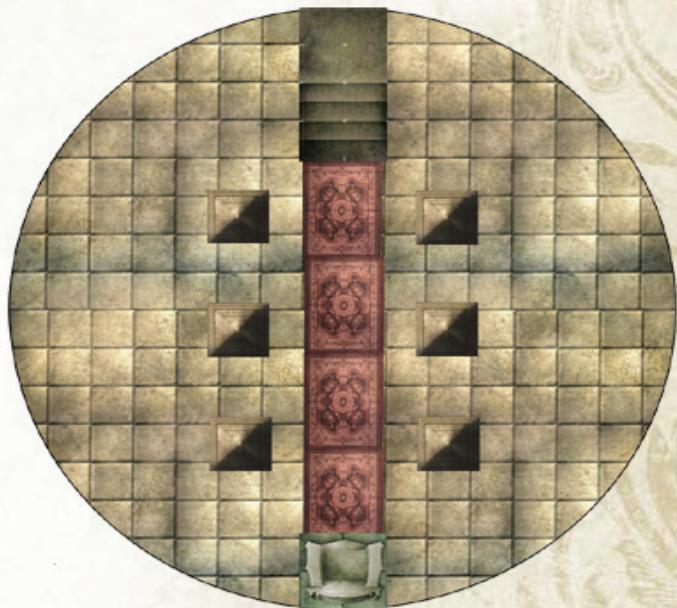
-Alza tu voz contra la opresión

“Unos pocos escalones después, una sala, igual a la anterior en tamaño, aparece ante vosotros. El suelo, de pizarra, muestra innumerables marcas de arañazos. Al fondo de la sala, unas escaleras permiten descender hasta el siguiente piso.

Tras avanzar unos pocos metros, el techo comienza a descender tan rápidamente, que será cuestión de minutos que os aplaste.”

Para evitar que el techo les aplaste, los jugadores deben gritar, acción que hará que éste se detenga y vuelva a su posición original. Esto da respuesta al letrero que vieran al descender por las escaleras.

El Primer Piso: El hombre andrajoso



“Finalmente, vuestros pasos os conducen hasta la cámara de la orden. Pero nada de lo que habéis visto en Akhara hasta ahora os podía preparar para esto. La sala circular en la que os encontráis, de un tamaño similar a las que antes vieseis, presenta un inmenso techo de hasta treinta metros de altura. Dos filas de tres columnas cada una flanquean una lujosa alfombra roja que lleva desde las escaleras donde os encontráis hasta un trono situados al fondo de la habitación.



Allí, sentado sobre un sillón de madera negra y tamaño ciclópeo, un hombre de diminuto tamaño y aspecto mortecino os observa. Sus ropajes, harapientos y sucios, ocultan, parcialmente, un rostro verdoso y escamoso.

Sin embargo, algo llama vuestra atención a sus pies. Pues allí, arrodillado y en posición suplicante, se encuentra el sumo Sacerdote Efereg, quien al veros, horrorizado, os dice:

-*¿Cómo habéis llegado hasta aquí? No tendréis que estar aquí... Esto... Esto lo complica todo.*

-*Esto no complica nada.* -Dice una voz familiar a vuestra izquierda. Giraros para ver quien es, descubrís que se trata de Erolum, el Paladín de Faresham, quien con gesto tranquilo y sosegado, se acerca a vosotros portando una espada en sus manos.

-*Éstas ratas nunca fueron más que un enmascaramiento para nuestros planes.* -Dice Erolum sin apartar la vista de vosotros, con un atisbo de nerviosismo en la voz

De pronto, el ser cubierto de harapos, con una voz semejante al sonido de las rocas al caer por una ladera, dice:

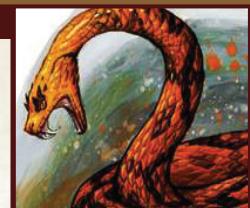
-*Matadlos... Que su sangre bañe éstas salas...*

Así, mientras Erolum y Efereg avanzan hacia vosotros, veis como por las columnas descienden arrastrándose un grupo de serpientes de gran tamaño."

Puedes encontrar las características de Erolum y el Sumo sacerdote en la sección Personajes de la Trama.

Serpientes (15)

Clase de armadura: 7
PG: 4-7 (DG: 1)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1d4 + veneno
Salvación: G2
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
PX: 13



Cuando los PG de Efereg lleguen a 0, éste dirá:

-*Estúpidos... Aun creéis que podéis vencernos... Nosotros dominamos Akhara, no ese estúpido del "Rey Neref. No existe el culto de Hasafer-Ut... Siempre fue Serpentis* -Dice mientras ríe débilmente.- *Esos necios no saben ni a quien adoran, y así seguirá siendo cuando nos libremos de vosotros...*

Efereg, incapaz de seguir en pie, se desploma sobre la sala, carente ya de vida."

Cuando los PG de Erolum lleguen a 0, éste dirá:

"No... Esto no puede acabar así... Si el conde Bruno de Farland se enterase de esto... Mi orden caería en desgracia... No puedo permitirlo. -Dice Erolum mientras se agarra una herida de su pecho.

Al intentar levantarse, una repentina tos le sobreviene, impidiéndole ponerse en pie. El hombre ataviado con harapos, se incorpora lentamente mientras dice dirigiéndose a Erolum:

-Esto ha durado ya demasiado. Es hora de que estos seres perezcan, y es obvio que tu no tienes poder.

El ser, comienza a convulsionarse, mientras su cuerpo se hincha y alarga desgarrando los sucios harapos que le cubren. Poco a poco, su cuerpo se va transformando hasta adquirir la forma de una Naga de un tamaño descomunal, alcanzando los treinta metros de largo, y dos de gruesa. Su rostro, burlón reflejo de algo que antaño fuera humano, sonríe, reflejando una maldad primigenia.



-Dios mío... -Dice Erolum- ¿Qué he hecho? ¿Con qué ser me he aliado?

Mientras el ser termina de crecer, Erolum os dice:

-Yo... No quería que se produjese el casamiento. Pensé que al realizarse el enlace, nuestra orden perdería poder frente a la religión de Akhara. Y cuando gracias a un comerciante de éstas tierras, supe que la Torre de Ámbar, no quería que el príncipe se casase con la hija de un simple conde... Lo siento, no buscaba matar a Lady Elissey, solo quería que los Condes se asustasen y decidiesen romper el enlace... Pero creedme, mi orden no sabe nada de mis planes, actué por mi propia cuenta. No sabía con qué seres me aliaba... Pero su poder... Ese ser no es humano...

La voz del Paladín no deja lugar a dudas sobre su sinceridad. Mientras ante vosotros, la figura reptilesca se yergue hasta alcanzar un tamaño que rivaliza con el del propio techo. Entonces, con un rápido movimiento, el monstruoso ser se abalanza sobre Erolum y lo engulle sin dejaros tiempo a reaccionar y dejando claro su terrible poder."

La Gran Naga:

Clase de Armadura: -1

PG: 110 (16 DG)

Movimiento: 15 metros

Ataque: Mordisco / Constricción

Daño: 1d8 + Veneno / 2d4

Salvación: C9

Moral: 12

Alineamiento: neutral

Valor PX: 3.000

Conjuros: 1 Bola de fuego, 3 Atontar, 1 hechizar persona, 2 de la Carne a la piedra



Cuando el polvo se asienta, un terrible temblor comienza a agitar toda la estructura. Grandes cascotes comienzan a desprenderse del techo, mientras las columnas de la sala se desploman. Sin lugar a dudas, la magia de la Naga era la que permitía que la torre se mantuviese en pie, ahora que está muerta, nada impide que se venga abajo. Sólo os queda escapar."

Si algún jugador decide inspeccionar el ciclópeo trono, encontrarán "La corona de las serpientes", la cual otorga un +3 a las pruebas de salvación contra venenos, y la capacidad de controlar a cualquier serpiente o ser reptilesco con la superación de una prueba de sabiduría (con un penalizador igual a la diferencia entre los DG de la serpiente y el nivel del jugador)

Como ya se señaló antes, al subir por las escaleras aparecerán en la terraza de la torre. Aunque ésta se esté desmoronando, el Master no debe dejar que los jugadores mueran, de hecho, éste apartado es solo para dar un punto de emoción a la escena final. Así, el Master debe narrar la escena como si la posibilidad de muerte estuviera cercana, aunque, se les permita escapar sin problemas.



El final del viaje:

Una vez los personajes consigan descender hasta la base de la torre, el Master debe leer:

"Mientras os alejáis del lugar, podéis ver como la torre se derrumba sobre si misma. El ámbar, se fragmenta, lanzando trozos como cuchillos a la calle. El derrumbe lleva poco más de unos cinco minutos, llenando con un estruendo terrible el silencio de la ciudad costera.

Cuando el polvo se asienta, veis como decenas de personas os contemplan con gesto entre sorprendido y asustado. Entre ellos, un par de guardias del palacio, os observan con expresión seria.

-¡Vosotros! –Dice uno de ellos– Venid con nosotros, el Rey Neref querrá hablar con vosotros.

El camino hacia el palacio del rey, está rodeado por el silencio y la reflexión, tanto por lo que habéis visto, como por la revelación de quien era el traidor. Pronto, llegáis hasta las estancias reales, donde se os lleva de nuevo hasta la corte de Neref.

-Ladera me ha contado el hallazgo de la piedra-llave en el abandonado templo de Serpentis. ¿Debo deducir por la caída de la Torre de ámbar, que nuestras sospechas sean ciertas?"

Cuando los jugadores le cuenten la revelación hecha por Efereg, y Erolum, así como el combate con la gran Naga, éste dirá:

"Esto es inconcebible para mí... Durante cientos de años hemos sido engañados... Dominados por una indeseable Naga. Y yo, el más ciego de todos, no vi la traición en las palabras del sumo sacerdote... Habéis hecho mucho por éste reino, y no será olvidado. Como os prometí, seréis recompensados con oro. Pero, quiero también que recibáis un regalo personal. –Entrega uno de sus anillos a una de sus sirvientes para que os lo haga llegar. –Éste es el anillo de Mursa, perteneció a mis antepasados, y es el símbolo de nuestra amistad eterna. Ahora, marchaos, y que los dioses os bendigan, pues hoy, habéis librado al mundo de un gran mal."

Los héroes reciben 20.000 mo y el anillo de Mursa (+1 al carisma)

"En cuanto a la boda de Lady Elissey con el príncipe de Akhara... Buena, la boda se llevó a cabo tres días después de vuestra marcha de la ciudad, pero cuentan las historias que los marineros os contaron tiempo después, que Lady Elissey escapó un par de meses después con uno de sus esclavos, y que nadie supo más de ella. El gesto se consideró una gran ofensa, y la rivalidad entre las dos grandes ciudades volvió a nacer con odios renacidos..."

Pero eso ya es otra historia, para otro momento..."

FIN



Apéndices:

Personajes de la Trama:

-El pergamo de los piratas:

El documento que el líder de los piratas tiene en su poder, dice lo siguiente:

«Como ya le dijimos a vuestro emissario, debéis emprender el viaje de inmediato. Reconocereis al barco por su color blanco y el símbolo de sus velas, un cisne coronado.

Debéis acabar con una mujer de pelo rojizo que él viaja. Eliminad a todas las personas que en él vayan.

El pago será el estipulado, lo recibireis una vez la mujer haya muerto..»

- El pergamo:

Este es el pergamo que los héroes pueden obtener del líder de asesinos, en ella el culto de Serpentis dice:

«Estimado Grindmer, nuestros negocios pasados nos animan a contactar contigo y tu gremio para un nuevo trabajo.

Necesitamos que acabéis con la que será la nueva princesa de Arakha. Ésta se dirige hacia nuestras tierras en un barco blanco, debéis salir con urgencia, pues nos apremia la resolución del trabajo.

Sin más, el culto de Serpentis os pagará con una gran suma de dinero, como es habitual. Recibid nuestras bendiciones.

Ha sez ig Serpentis»

A continuación, se presentan las tablas de aquellos personajes que entrarán en combate en la aventura.

Erolum

El paladín Erolum, es quien a tramado junto con la secta Serpentis, el ataque contra la princesa, para evitar la boda. Si bien, él no quiere matar a la mujer, sus actos pondrán en serio peligro a ésta. La razón de su traición, se debe principalmente, a su miedo a que su orden pierda poder ante las creencias de Arakha, una vez se produzca el enlace.

Clase de Armadura: 2

PG: 46 (6+2 DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Espada mágica +1

Daño: 1d6+1

Salvación: C6

Moral: 12

Alineamiento: neutral

Valor PX: 700

Equipo: 2 Poción de curación, un escudo, una armadura de placas y un yelmo ligero.

Efereg

Efereg, es el Sumo Sacerdote de Arakha, quien bajo esa apariencia, mueve los hilos de la ciudad. En realidad, es uno de los miembros de la secta Serpentis, quien se esconde en la torre de Ambar, y junto a Erolum, planea acabar con la futura princesa, en este caso, debido a que no querían que la realeza de su ciudad se uniese a alguien de clase más baja que ellos, la hija de un simple conde.

Clase de Armadura: 5

PG: 35(6DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Maza

Daño: 1d6

Salvación: C6

Moral: 12

Alineamiento: neutral

Valor PX: 600

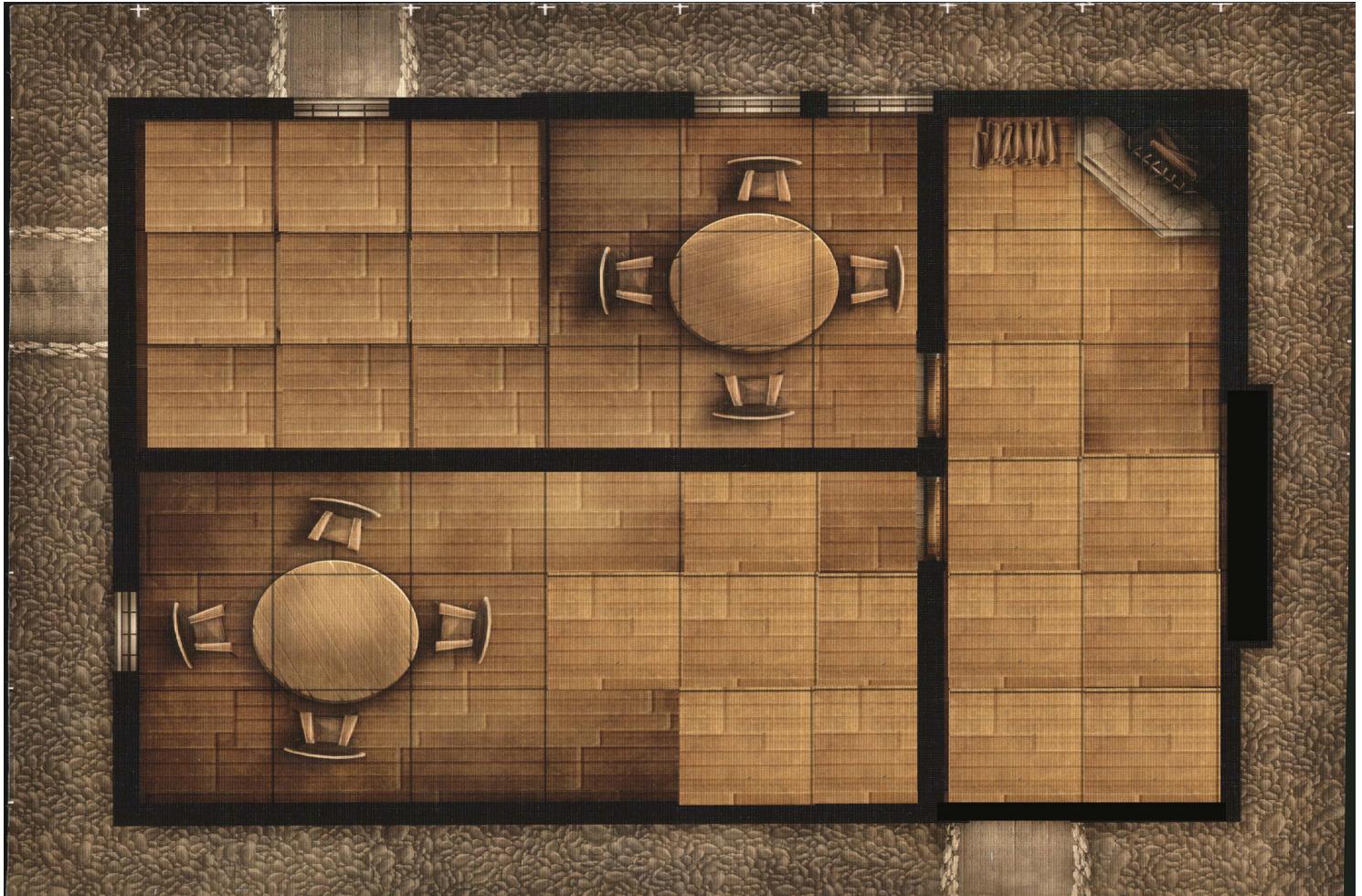
Conjurados de Clerigo: Efereg conoce 11 conjuros de nivel 1 al 4.

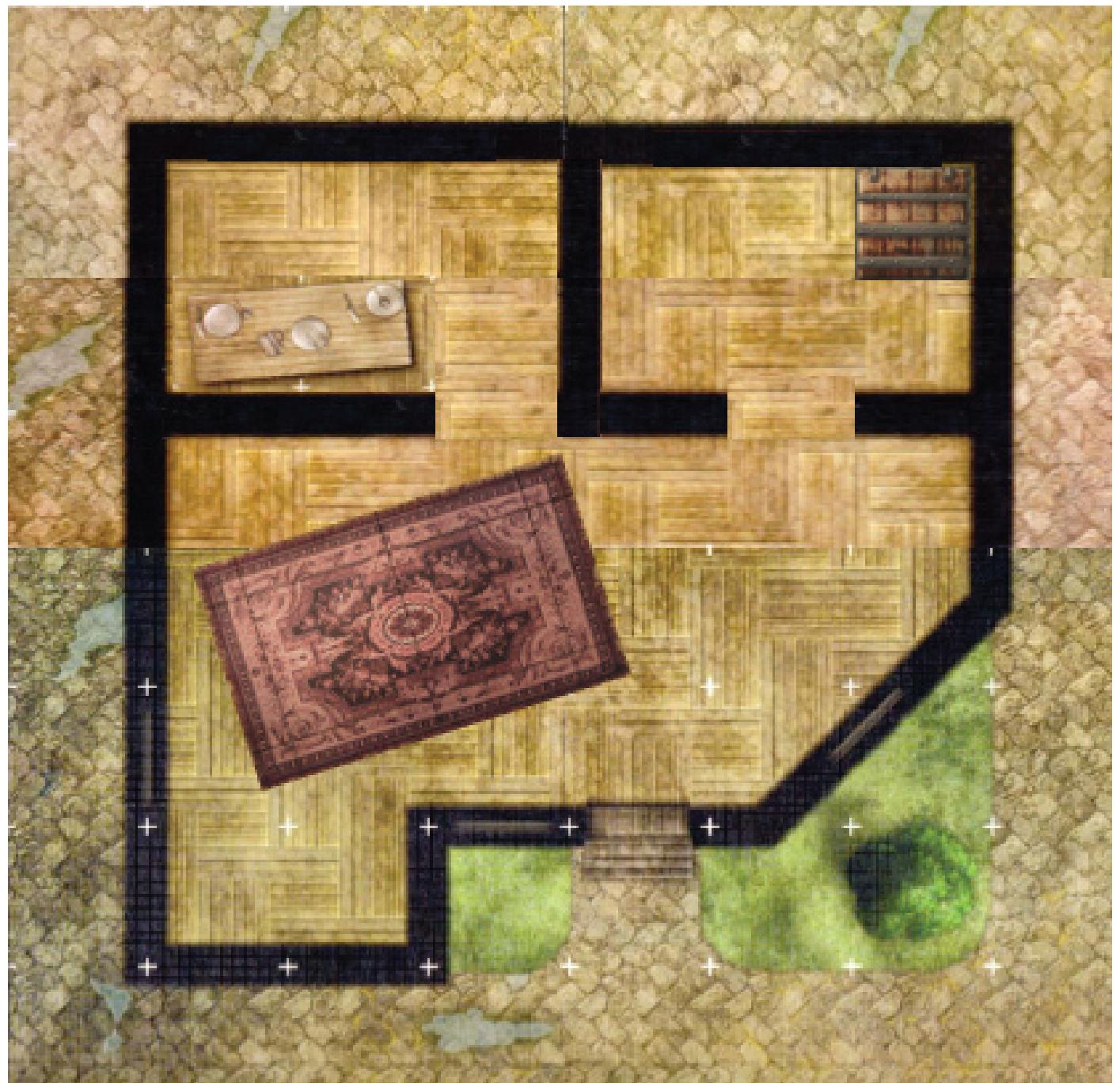


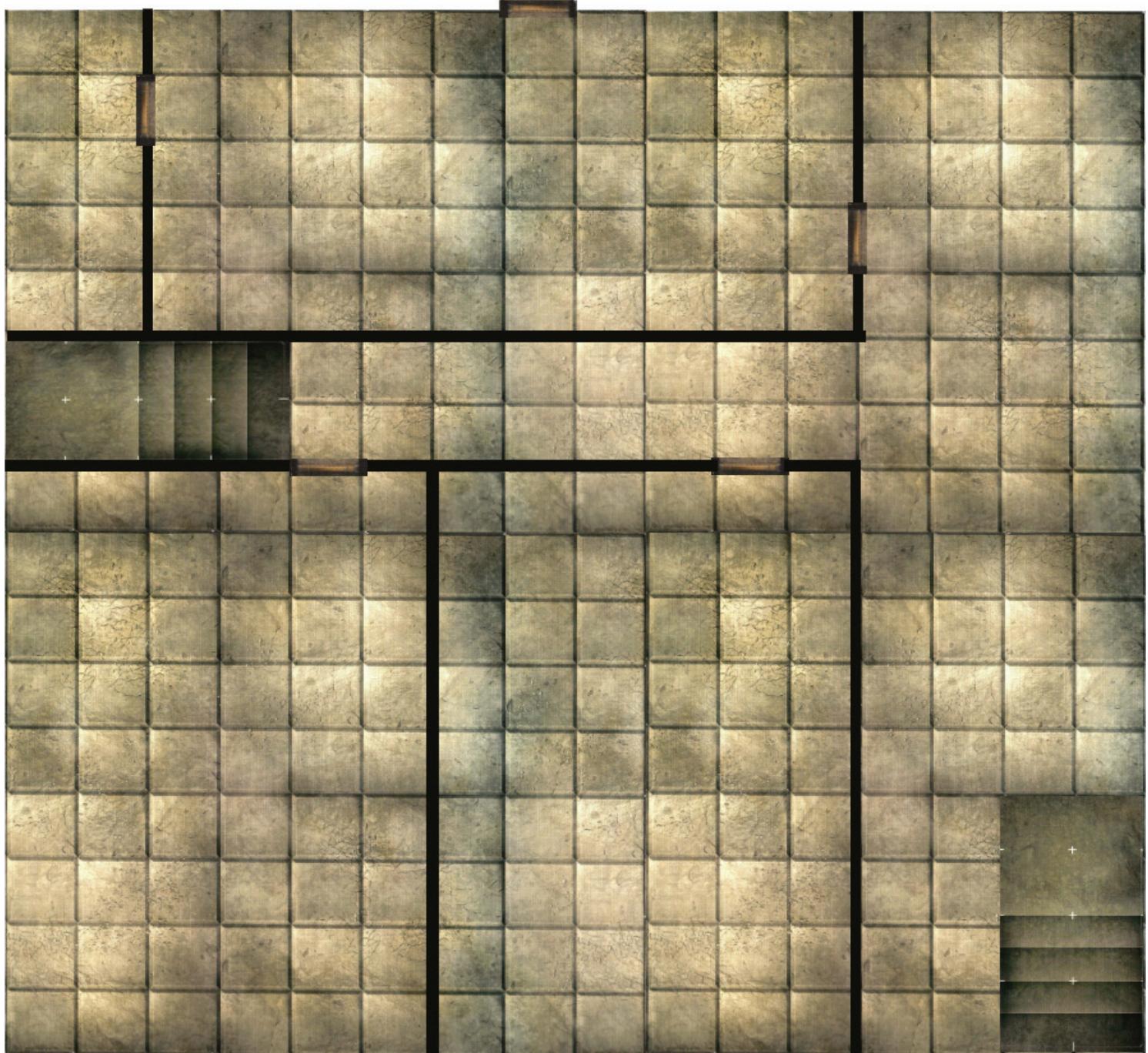
En éste apartado se presentan los mapas de más importancia en el desarrollo de la partida, y que el Master podrá usar, tanto para apoyarse él, como para que sus jugadores se orienten.

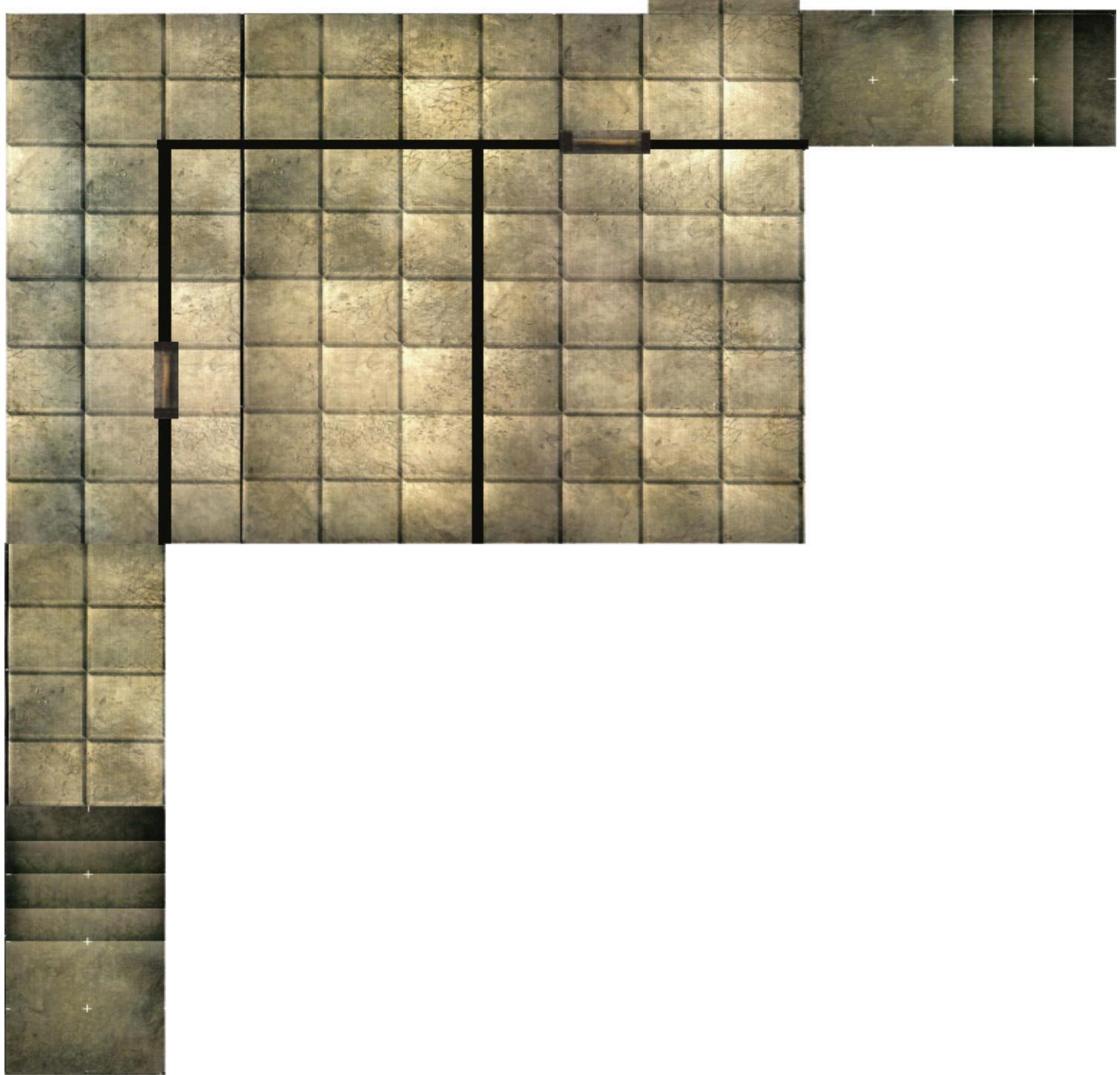
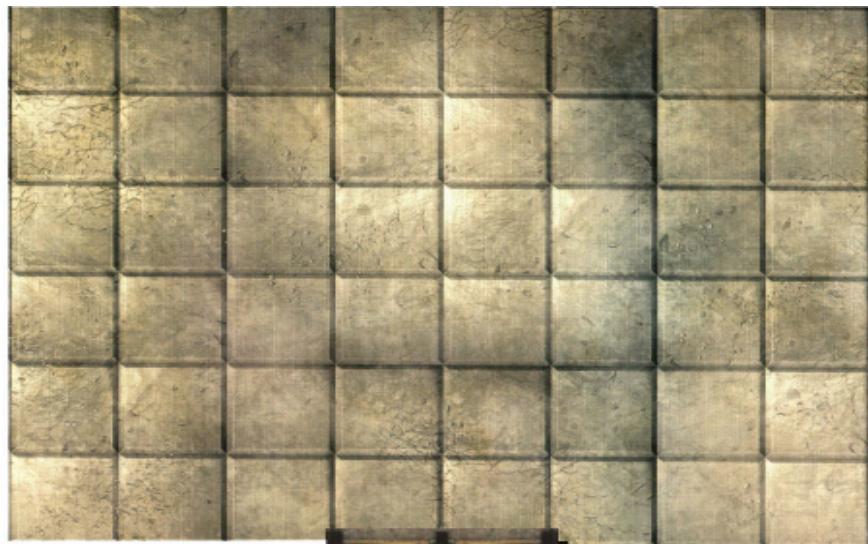


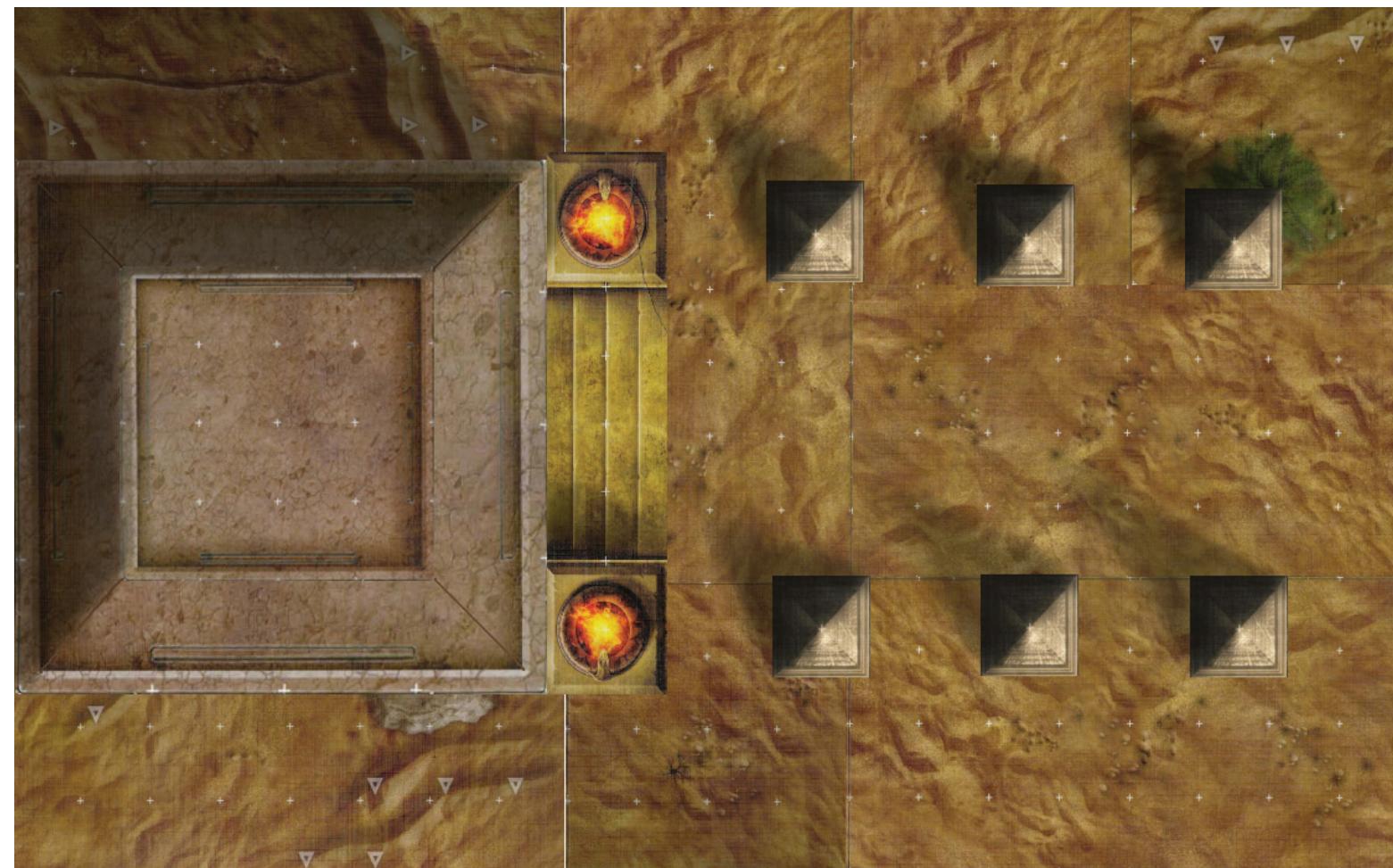
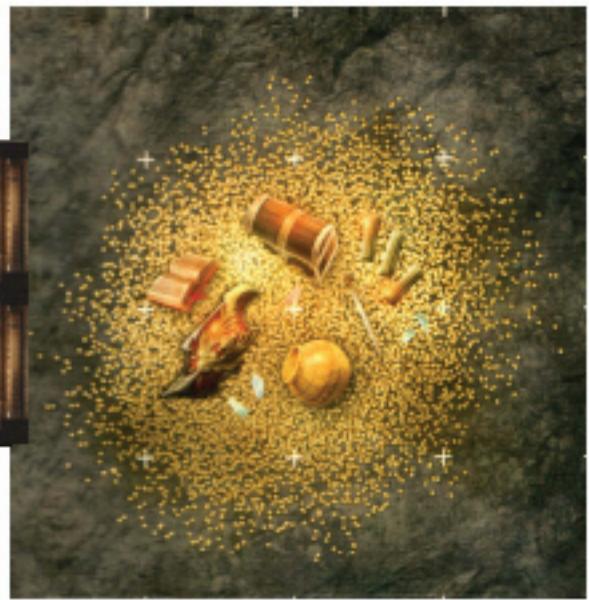
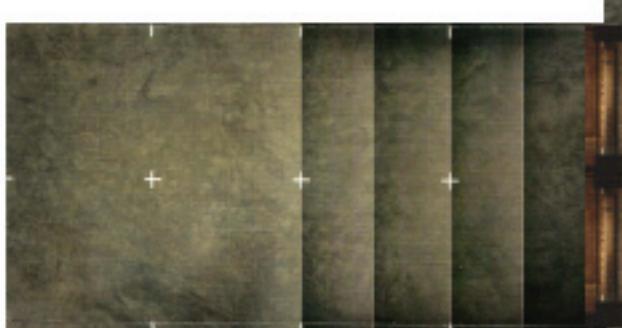
Estos dos mapas deberían ser entregados siempre

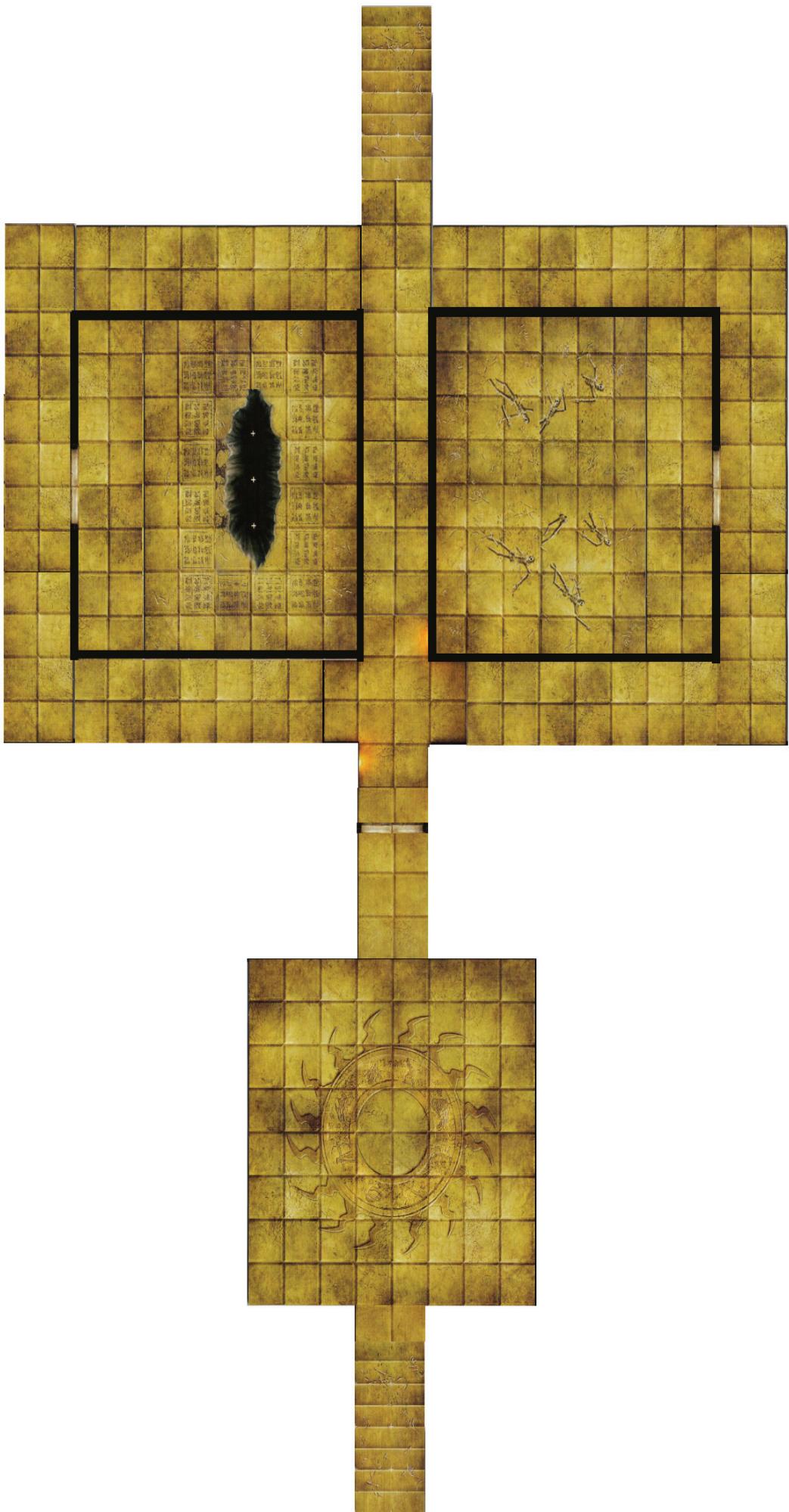


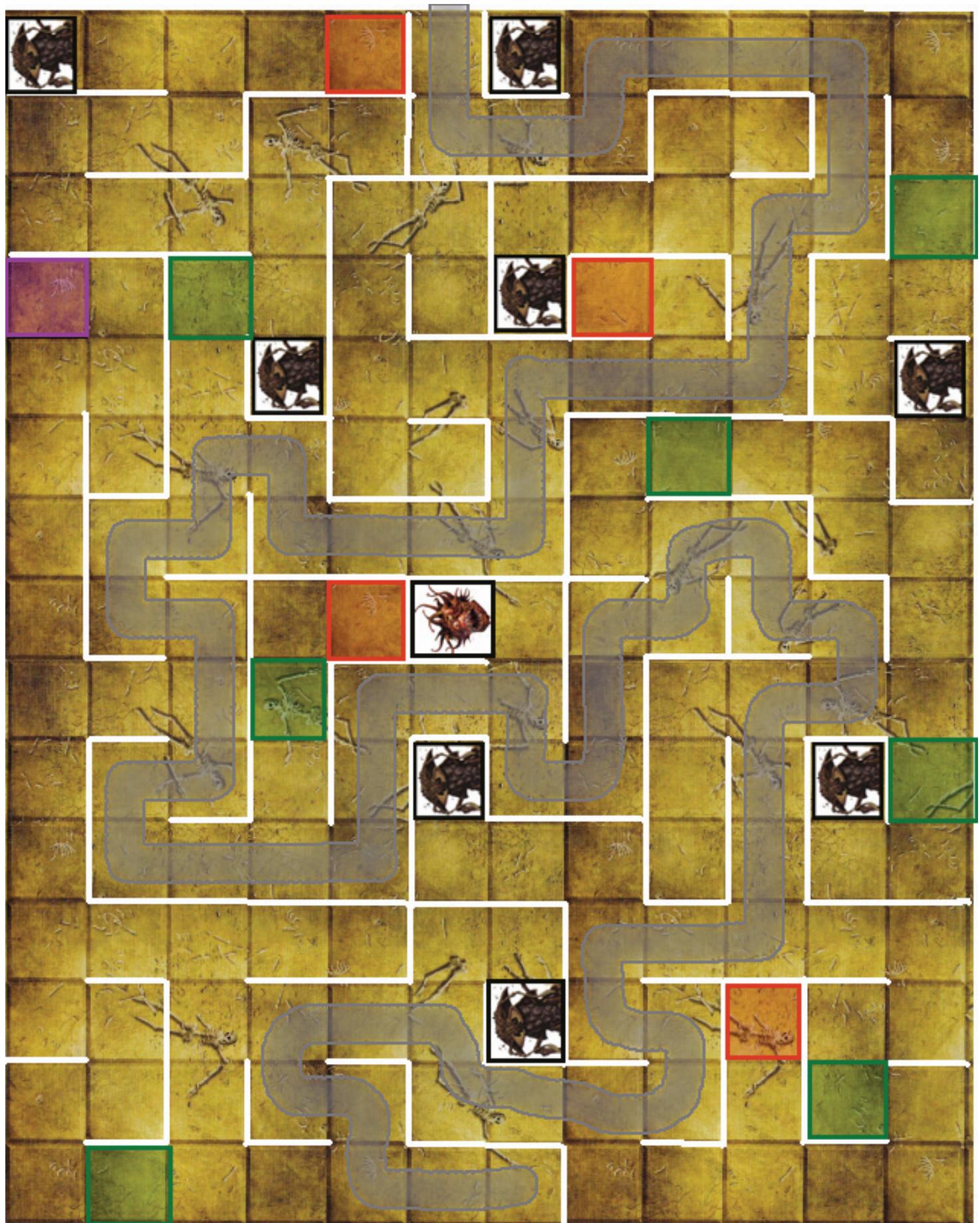












Este mapa es sólo para el Master

