

Eipendor

El Albor de la Quinta Edad

Deseos Oscuros

Una aventura para un grupo de tres a cinco
codiciosos aventureros de nivel 2



Elrendor

El Albor de la Quinta Edad

A2 Deseos Oscuros

Índice

Antecedentes	3
Preparación y ganchos	5
Deseos oscuros	5
Mulethorn	6
Camino a la torre	16
La Torre de Darlan	17
Terminando la aventura	32
Bestiario	33
Nuevos conjuros	41
Fichas de personajes de ejemplo	43

Créditos

Creado por: Grupo creativo Telar de Leyendas

(Somos Carlos Julián del Cerro, Eneko Menica, Javier García y María José García)

Portada, ilustraciones de PNJs y fichas: Jagoba Lekuona.

Retratos de fichas de personajes de ejemplo: Larry Elmore.

Mapa de Valdanar: Acróbata2000.

Corrección: Francesc Mercader y Grupo creativo Telar de Leyendas.

Pruebas de juego: Antonio Rivera, Fran «Fuwe Snow», JC «Tryob», José Miguel Melgar, Lassar Layam, Ricardo «Gotrek» y Grupo creativo Telar de Leyendas.

Asesoría editorial: HT Publishers.

Depósito legal: AS 00792-2017

ISBN: 978-84-946458-4-6



Deseos oscuros es una aventura para un grupo de tres a cinco personajes de **nivel 2** que transcurre en Las Tierras Sin Rey. Aunque está pensada para ser jugada en el mundo de Eirendor, el Árbitro puede cambiar con facilidad su ubicación para adaptarla al escenario de su campaña.

La vida en Mulethorn cambió después de que **Daryl Robbs**, hijo de una panadera de la **calle de la Harina**, irrumpiera en el funeral de su madre bebiendo de un extraño vial. Ante la sorpresa y alegría general, la difunta regresó de entre los muertos. El joven Daryl aseguró que era todo obra de un bebedizo que consumió, preparado por un brujo en una vieja torre abandonada en las **Montañas Aullantes**, al oeste de la ciudad. La poción en cuestión permite a quien la consume hacer realidad uno de sus deseos.

Antecedentes

Hace unos 100 años, un poderoso brujo llamado **Darlan** se estableció en una antigua torre abandonada que había pertenecido a la guarnición de Andelth antes de la revuelta que dio lugar a Las Tierras Sin Rey. Una vez allí, amplió el sótano, construyó su sanctasanctórum y un laberinto para protegerse.

Entre los muchos experimentos alquímicos y rituales impíos que llevó a cabo, intentó invocar a un demonio conocido como **Xaracalgathanes**, cuya sangre se decía que tenía propiedades especiales capaces de hacerlo más poderoso. A pesar de los numerosos resguardos de su guarida, cometió un pequeño descuido en su investigación, y no tuvo en cuenta que el demonio posee una maldición que le permite petrificar a su invocador. Ningún mortal debería osar controlarle, y menos para extraer su sangre.

Xaracalgathanes quedó confinado en el círculo de invocación durante décadas hasta que una banda de osgos consiguió descender a las profundidades.

El demonio logró seducir a los osgos para que rompieran el círculo y lo liberaran, solo para descubrir nuevas protecciones que lo confinaban en el nivel inferior de la mazmorra. Así, dispuesto a pasar una eternidad en ese lugar, ideó un plan para que su existencia fuera mucho más entretenida.

Xaracalgathanes ordenó a los osgos capturar algún habitante de los alrededores. Los secuaces no tardaron en llevar a Daryl Robbs, el hijo de una panadera de **Mulethorn**, quien fue capturado mientras transportaba harina desde los molinos a la ciudad. El joven fue conducido hasta las dependencias del demonio, quien disfrazado del propio Darlan le ofreció un trato que no pudo rechazar.

Mandy, la madre de Daryl, había caído enferma días antes y este se encontraba muy preocupado. El falso brujo le dijo que no podría darle un antídoto contra la enfermedad, pero que podía elaborar una poción que, si la bebía durante el entierro de su madre, la devolvería a la vida y eliminaría su enfermedad.

A cambio, lo único que tenía que hacer el joven Daryl era contar lo sucedido, aunque no debía hablar de los osgos: encontró la torre accidentalmente, cuando intentaba refugiarse de un ataque de bárbaros. La gente valoraría entonces el potencial de la poción y se conocería en todo el este de Las Tierras Sin Rey.

Así, el joven panadero regresó a Mulethorn y continuó con su vida. Durante tres días tuvo que soportar cómo Mandy se ponía cada vez peor. Confiando en la magia del brujo y queriendo ahorrar sufrimiento a su madre, la asfixió con la almohada.

Durante el funeral, sin derramar lágrima alguna pero con gran nerviosismo, bebió del vial que le había entregado el demonio. Los asistentes comprobaron con sorpresa y alegría como la difunta se levantaba con vida. Tras el feliz reencuentro, Daryl explicó a todos lo que había sucedido y cuál era la recompensa para quienes superaran las duras pruebas del brujo.

La historia no tardó en llegar a oídos de la **Asamblea Gremial**, donde se comenzó a pensar en el método para resolver el problema; una poción que otorga deseos es un bien demasiado poderoso como para no intentar controlar su procedencia, y todas las facciones que forman parte de la Asamblea Gremial tienen sus propios planes para ella.

Estructura de esta aventura

La aventura que tienes entre manos está estructurada en tres partes bien diferenciadas. La **primera** describe los antecedentes de la historia, el trasfondo y da algunas pinceladas del escenario. La **segunda** detalla el viaje y cada sala de la Torre de Darlan. Por último, la **tercera** agrupa el bestiario de la aventura e información adicional sobre nuevos conjuros.

Se recomienda una lectura completa del módulo antes de llevarlo a la mesa de juego.

Tras tres semanas de agrias discusiones y con la ciudad enloquecida por los rumores, la Asamblea Gremial ha aprobado contratar a un grupo de aventureros neutrales para investigar el asunto y presentar un ultimátum al brujo para que se afilie al Gremio de Alquimia y Artes Arcanas.

Preparación y ganchos

Los aventureros han sido elegidos para resolver el problema del Brujo debido a su capacidad y neutralidad. Tal vez ya posean una cierta fama en la región o hayan sido recomendados por alguien con la suficiente credibilidad como para ser escuchado por los líderes gremiales.

Tres semanas después del funeral de Mandy Robbs, un emisario de la Asamblea Gremial convoca a los personajes a una reunión de urgencia en la **Casa del Pueblo**, donde les esperan varios de los líderes gremiales más importantes —más adelante se describen algunos de los más interesados en estos sucesos—. Aunque los miembros de la asamblea proporcionan un mapa a los aventureros, les recomiendan realizar sus propias investigaciones, para las cuales les dan dos días antes de partir.

Si los personajes son ciudadanos de Mulethorn, la Asamblea Gremial ofrece una cuantiosa remuneración para cada uno de sus gremios —lo cual puede aumentar considerablemente la reputación y la influencia de cada aventurero entre su gente—. Si son aventureros errantes o proceden de otro lugar, se le ofrece a cada uno un total de 8 piezas reinas.

Este no es el único punto de partida posible. Si así lo decide el Árbitro, se pueden saltar las escenas de negociación, investigación y conspiración y asumir que los aventureros son lo suficientemente codiciosos —o estúpidos— como para emprender un viaje a la **Torre de Darlan** sin el patronazgo de los gremios.

Deseos oscuros

El ente que ahora se presenta como Darlan tiene la intención de ofrecer el mismo trato a cualquier visitante que sea capaz de superar las pruebas del nivel superior de la mazmorra: elaborar una poción que le conceda aquello que desea a cambio de una buena historia que lo entretenga unas horas.

Si los visitantes preguntan, el demonio les contará que esas historias son muy codiciadas por las criaturas que habitan en otros mundos y que tener un buen repertorio de las mismas es una de las mejores salvaguardas que un brujo puede tener a su disposición. Añadirá que durante un enfrentamiento, en uno de sus viajes, perdió la capacidad de poder inventar historias, aunque a cambio logró el secreto del elixir de los deseos.

La historia en sí es irrelevante, aunque es cierto que Xaracalgathanes busca entretenerse durante un rato. Por eso alaba y disfruta de las historias donde hay combate, destrucción y ambigüedad ética, mientras bosteza o refunfuña ante aquellas que muestran claramente al bien como ganador. En cualquier caso, su verdadera diversión es hacer realidad la petición de sus visitantes, aunque pocos pueden imaginar que sus deseos serán su peor maldición.

Una vez contada la historia, el demonio extrae un vial de sangre de cada peticionario, les permite descansar cuanto necesiten en los **aposentos de invitados (40)** y se retira a su habitación para elaborar las pociones prometidas. A la mañana siguiente, el demonio las entrega y se despidе de ellos de forma cordial.

Las pociones forman parte de un ritual alquímico secreto llamado «Deseo oscuro», a partir del cual el demonio puede preparar un brebaje elaborado con una mezcla de su propia sangre y la del peticionario. Este elixir posee un color y una densidad diferente en función del deseo que se otorgue.

Su efecto es similar al del conjuro Deseo, pero tiene siempre una naturaleza siniestra y se volverá en contra del consumidor de forma fatal e irreversible. Cuanto más genérico y vago sea el deseo, más fácil será retorcerlo.

Como Árbitro, no te preocupes si los jugadores aceptan los «dones» del demonio, beben la poción y no tienes claro cómo retorcer el deseo. La naturaleza de la maldición no tiene que manifestarse de forma inmediata. Los demonios no perciben el tiempo y el espacio como los mortales, por tanto, siempre puedes conceder el deseo y dejar que los jugadores piensen que se han salido con la suya. Ya llegará el día en que descubran lo equivocados que estaban.

Mulethorn

En el este de Las Tierras Sin Rey existen un buen número de poblaciones autogestionadas unidas por una cultura común y un fuerte sentimiento libertario. Hace cuatro siglos, tras la victoria de los rebeldes sobre las tropas de Andelth, Berendor cambió su nombre a Mulethorn en honor a Jane Mulethorn, quien lideró la revuelta.

La ciudad está estructurada de forma totalmente anárquica y sus calles suben y bajan a un lado y a otro sin mucho orden. En el centro de la urbe se encuentra la **plaza del Oficio**, un enorme espacio abierto presidido por una estatua de Jane Mulethorn con la espada en alto. Alrededor se encuentran los edificios de la administración local, la **Casa del Pueblo** —donde se reúne la Asamblea Gremial—, la **iglesia**, el **cuartel de la guardia ciudadana** y algunas de las viviendas más viejas de la ciudad, de siglos de antigüedad.

Toda esta zona es conocida como el **casco antiguo** y fue construida cuando la ciudad aún tomaba el nombre de Berendor. En recuerdo de su liberación, todavía se conservan tramos de la **muralla de las cadenas rotas**.

Sociedad

La sociedad de Mulethorn se construyó sobre la visión de Jane y la firme oposición al feudalismo tradicional de Andelth. La rebelde creía que si se eliminaba la concentración de poder en una sola persona y se permitía que los trabajadores se quedaran con el fruto de su trabajo, los intereses del pueblo se verían reforzados.

Para tal tarea se empoderaron los gremios, asociaciones de ciudadanos que debían asegurar la dignidad y los derechos de sus miembros, bien fueran artesanos, productores o proveedores de servicios.

La sociedad de Mulethorn es abierta y tolerante. Las mujeres se equipararon a los varones, aboliéndose el ideal de la mujer sumisa que representaba **Laenia** —el Aspecto de la Abnegación—. Pronto emprendieron sus propios negocios y tomaron puestos relevantes en prácticamente todos los gremios.

Tampoco existe discriminación hacia las religiones minoritarias, ni se persigue a los usuarios de la magia. Todas las personas son consideradas iguales en Mulethorn, sin importar su procedencia, raza, etnia, sexo o credo.

Los gremios

Los ciudadanos deben estar adscritos a un gremio determinado e instalar su negocio junto al resto de establecimientos del mismo. De no hacer esto, corren riesgo de ser denunciados a la Asamblea Gremial por competencia desleal. No es habitual encontrar en la ciudad habitantes sin trabajo, ya que la Asamblea Gremial ha regulado hasta las ocupaciones más insólitas, agrupándolas y poniéndolas al servicio del bien común.

Para un ciudadano de Mulethorn, los gremios son más importantes que la propia familia, aunque es raro que se produzcan conflictos, ya que se suelen transmitir de padres a hijos los secretos de un oficio.

Los gremios poseen una fuerte estructura basada en una jerarquía piramidal meritocrática. Al contrario que en la antigua Berendor, alguien con las suficientes ganas, apoyos y talento podría ascender hasta el escalafón más alto como cabeza del gremio sin importar su origen, etnia o género.

Cada gremio escoge sus propios líderes, quienes representan a su gente en la Asamblea Gremial —el verdadero poder de la ciudad— y ejercen como jueces y maestros. Esta elección es libre y no vitalicia, por lo que un líder gremial impopular no tarda en ser reemplazado.

La ciudad libre de Mulethorn



Puente Nuevo

Barrio de Vinateros

Cementerio

Arco de
Jane

Calle de la Horina

Barrio de
Agricultores

Templo de
la Luz

Muralla de las cadenas rotas

Casa del
Pueblo

Plaza del
Oficio

Puente Viejo

Barrio de la
Noche

Puerta de la
Revolución

Situación actual

En el momento en el que transcurre la aventura, Mulethorn es un polvorín. El sonado asesinato de **Adastos** —el antiguo líder del Gremio de Banca y Préstamos— y la ejecución pública de su asesino han provocado que no sean pocas las voces que hablan de una inminente guerra contra Andelth. De hecho, durante estos meses no es extraño encontrar mercenarios oportunistas y un fuerte temor entre los ciudadanos a una leva masiva.

La guerra será una realidad en el momento en el que la Asamblea Gremial convenza a las **Grandes Familias de Frontera** de la necesidad de acabar con la amenaza del sur.

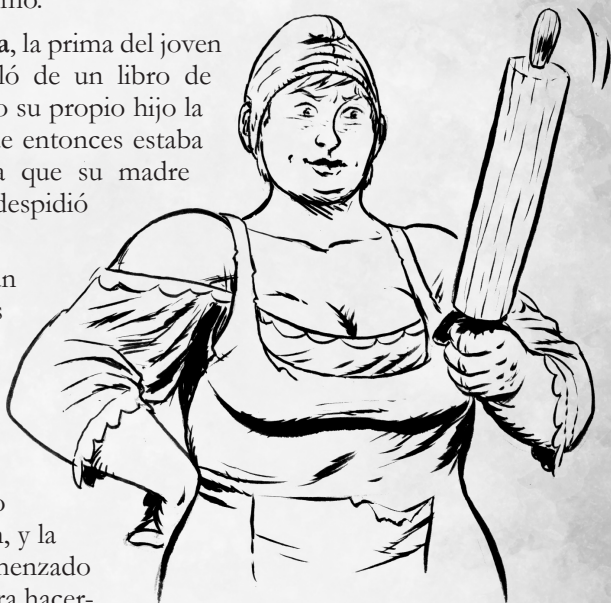
Pero no acaban ahí los problemas de Mulethorn. Toda la ciudad está empapelada de carteles anunciando la recompensa de 5 pr a quien traiga la cabeza **Gharnt**, el líder de un peligroso grupo de salteadores bárbaros que parecen haberse mudado recientemente a los terrenos salvajes de la región.

La familia Robbs

Tras la resurrección, el establecimiento de los Robbs se hizo muy popular y la Asamblea Gremial decidió clausurarlo para evitar tanto revuelo. En ese momento, ni Daryl ni Mandy se encontraban muy bien; el primero por caer preso de una terrible enfermedad y la segunda por sufrir alucinaciones y frecuentes cambios de ánimo.

Durante la visita de **Tara**, la prima del joven panadero, Mandy le habló de un libro de recetas secretas y de cómo su propio hijo la había asfixiado. Daryl, que entonces estaba presente, aseguró a Tara que su madre no estaba cuerda y la despidió a toda prisa.

Una madrugada, un clérigo y varios soldados arrastraron a madre e hijo hasta una carreta, para llevarlos a las mazmorras del gremio. Los únicos testigos fueron **Herenio**, un borracho que dormía en un callejón, y la propia Tara, que había comenzado a espiar a sus parientes para hacerse con el libro de recetas secretas.



Tara Robbs

Los Robbs fueron interrogados por representantes civiles y religiosos. Mandy fue internada bajo la tutela del Gremio de Cremos y, aunque no da signos de recuperar la cordura, ha abrazado la fe con fuerza. Daryl fue sometido a interrogatorio hasta que su enfermedad se lo llevó a los pocos días y se convirtió en un muerto viviente. Lo sucedido con ambos es guardado en secreto por el Gremio de Cremos.

La panadería lleva un tiempo cerrada, pero como no parece que los Robbs vayan a volver, el Gremio de Panaderos ha comenzado a adecentarla. Es posible encontrar a Tara acechando la casa de sus familiares a horas intempestivas. Está obsesionada con el libro de recetas secretas y cree que debería pertenecerle, por lo que entrará en la casa para intentar robarlo cuando crea que no va a ser descubierta.

La familia Zamasken

La familia Zamasken es una de las más ricas e influyentes de la ciudad, ya que controla el rentable Gremio de Vinateros. El matrimonio de **Caledón** —su heredero— con **Adalia Ademarco** iba a permitirles obtener buenas relaciones con el Gremio de Agricultores. Lamentablemente, Caledón desapareció una semana antes de la boda provocando un enfrentamiento entre ambas organizaciones.



Seronio Zamasken

Seronio Zamasken ha ofrecido una importante recompensa —30 pr— a quien encuentre a su hijo. Aunque le preocupa su primogénito, su mayor interés es reconciliarse con los Ademarco para evitar sustos en la próxima negociación sobre los precios de la uva.

En realidad, el joven Caledón ha viajado hasta la **Torre de Darlan** con un grupo de aventureros que conoció en una de las tabernas del **Barrio de la Noche**. Allí encontró la muerte al utilizar una de las antorchas de la **antesala del guardián (13)**. ¿Qué fue lo que le llevó a buscar la poción? ¿Por qué se marchó sin su escolta? ¿Qué repercusiones para las familias gremiales tiene su desaparición y muerte? Estas preguntas pueden desarrollarse tanto como el propio **Árbitro** desee con la intención de ampliar la aventura y utilizar ganchos que deriven en sesiones políticas o de investigación.

El Gremio de Cremos

En Mulethorn, los cultos a Lux y Eir permanecen agrupados dentro del Gremio de Cremos. Si bien las gentes del sur de Las Tierras Sin Rey no son especialmente religiosas, el Gremio de Cremos ha avanzado hacia una tolerancia y convergencia entre cultos que es un ejemplo en todo Valdanar. El gremio está liderado por la Elegida de los Dioses, **Danne Fredyn**. Se trata de una mujer de mediana edad que esconde bajo una inmaculada reputación sus grandes ambiciones.

En el funeral de Mandy Robbs se encontraban dos oficiantes del Gremio de Cremos: el **padre Walter** y la **druida Marynne**. El primero, un reconocido borracho, asumió que la resurrección de la panadera se debía a un milagro obrado por él, mientras que la segunda, más reflexiva, insistió a la Elegida de los Dioses para poder investigar las palabras del joven Daryl.

Como el padre Walter había encontrado un renovado afán de protagonismo y no fueron pocos los fieles que creyeron sus historias, Danne lo confinó en la iglesia, donde se debía encargar de las labores más tediosas.

A espaldas de la Asamblea Gremial, el Gremio de Cremos apresó a los Robbs para interrogarlos a fondo. Tras el proceso, Mandy fue internada en secreto en el claustro de la iglesia. Ahora, la fanática devoción de Walter ha calado en la panadera, quien ya no se encuentra en sus cabales.

Por su parte, Daryl ha muerto en las mazmorras del Gremio de Cremos, presa de una enfermedad de origen desconocido. Tanto la muerte del joven como los resultados del interrogatorio han hecho que Danne quiera destruir a Darlan y sus experimentos.

Marynne es la encargada de resolver el asunto y quiere contactar con los personajes más devotos para ofrecerles hasta 10 piezas reinas por destruir el lugar. Está buscándolos por varias zonas de la ciudad: la calle de la Harina, el cementerio y la plaza del Oficio.

La druida no está muy convencida de las órdenes de Danne y, si los aventureros se oponen o intentan negociar demasiado el precio, no será especialmente insistente.



Marynne

Si alguno de los personajes está relacionado con el Equilibrio intentará que determinen el estado del Equilibrio del lugar y que decidan qué es lo necesario para restablecerlo.

Gremio de Alquimia y Artes Arcanas

Mientras la historia de Daryl Robbs provocaba que los cimientos de la ciudad temblaran, el Gremio de Alquimia y Artes Arcanas poseía una buena parte de información veraz sobre el asunto gracias a la primera oficial Asla, conocida cotilla por vocación.

Sin poder interrogar y examinar a los Robbs, y sin importarle mucho el destino de la familia, el Gremio de Alquimia y Artes Arcanas apoyó al Gremio de Credos ante la Asamblea Gremial para ir a exigir responsabilidades a la torre. Por supuesto, **Furlain**, líder del gremio, no reconoció sus verdaderos motivos, sino que se mostró absolutamente indignado porque el brujo en cuestión ejercía su actividad sin afiliación al gremio. Motivo más que suficiente para convencer a la asamblea para tomar cartas en el asunto.

El gremio ansía conocer más información sobre la poderosa poción y empleará cualquier método para conseguir el secreto. A pesar del poco éxito de las primeras expediciones, Furlain apoyó desde el primer momento a los aventureros neutrales, como Caledón Zamasken, utilizándolos como peones reemplazables.

Asla pretende contactar en secreto con los personajes más sensibilizados con lo arcano para ofrecerles conocimientos mágicos y poderosos objetos mágicos a cambio de una muestra de poción intacta y el secreto para la creación de la misma. Desde luego, exagera al hablar de objetos mágicos, pero si los aventureros realmente cumplen con su cometido les enseñará nuevos e interesantes conjuros.



Asla

Los Jinetes negros

Recientemente ha llegado a Mulethorn una caravana de traficantes y mercenarios procedente de Frontera. Debido a sus siniestros ropajes han sido apodados como «Jinetes negros».

Habitualmente, la Asamblea Gremial les vigilaría de cerca, pero ahora mismo tienen problemas más acuciantes de los que ocuparse, por lo que les han dejado actuar. No habrá problemas mientras paguen los impuestos establecidos a los gremios y no armen demasiado jaleo.

En realidad, los «Jinetes negros» no proceden de Frontera. Son un grupo armado de adoradores de Nix que busca restaurar el culto a su diosa en la región.

Dos emisarios de los Jinetes negros intentarán contactar con los personajes de moral relajada del grupo —preferiblemente durante la noche—, ofreciéndoles 2 piezas reinas a cambio de cada libro sobre ocultismo que encuentren.

También prometen pagar 2 piezas reinas por cabeza si se les entrega información acerca de los restos de un viejo culto a Nix que piensan que puede haber por la zona.

Si su ofrecimiento es rechazado, 2d8 emisarios de los Jinetes negros intentarán asesinar a los personajes en el momento menos esperado, probablemente mientras sea de noche y estén descansando en mitad del camino.



Emisario de los Jinetes negros

Los osgos de Harik

La banda de **Harik** solo buscaba un buen lugar en las Montañas Aullantes donde establecerse y dedicarse al pillaje, su práctica favorita. Encontraron por casualidad un acceso oculto en la colina de la torre y comenzaron a explorar la mazmorra. No tardaron en toparse con la cámara que mantenía a Xaracalgathanes encerrado y, tras intercambiar unas palabras, terminaron por liberarle.

Este les ha prometido las riquezas y posesiones de todos los aventureros que, atraídos por los rumores, no consigan atravesar el nivel superior de la mazmorra. A cambio, los osgos le sirven manteniendo el lugar en buen estado y siendo sus agentes en el exterior.

Sin embargo Harik no las tiene todas consigo, pues teme que algún día el demonio decida divertirse a su costa. Un grupo de aventureros inteligentes puede explotar este miedo para ganar unos inesperados aliados, siempre y cuando la recompensa material merezca la pena a los osgos.



Harik, el osgo.

Rumores

Es posible que los personajes visiten lugares, escuchen conversaciones de taberna y pregunten a los ciudadanos de Mulethorn acerca de los sucesos recientes o de la misma torre abandonada. Puedes determinar de forma aleatoria qué rumores descubren los personajes utilizando la **Tabla de Rumores**.

TABLA DE RUMORES	
1d12	Rumor
1	«Algo malo les ha sucedido a los Robbs. Su establecimiento en la calle de la Harina lleva una semana sin abrir.» (Verdadero)
2	«El brujo es otro enviado de Andelth que planea asesinar a más líderes gremiales... ¡Deberíamos acabar con él!» (Falso)
3	«Hace unas noches vi a Caledón Zamasken y a sus amigos haciendo el tonto en el Barrio de la Noche.» (Verdadero)
4	«Esos perros de Andelth dejaron grandes riquezas ocultas en la torre.» (Falso)
5	«¿Los Robbs? Se marcharon a la granja de unos parientes en busca de tranquilidad. Al muchacho le estaba afectando mucho. Tenía mal aspecto, la verdad.» (Parcialmente falso)
6	«Parece que hay bastante movimiento entre los bárbaros del noroeste de Las Tierras Sin Rey.» (Verdadero)
7	«Por lo visto, los Jinetes Negros son mercenarios muy reputados en Frontera. Acaban de llegar a la ciudad, así que si alguien te molesta demasiado...» (Falso)
8	«El otro día encontraron una pareja de cadáveres abrazados y sin piel en mitad de la calle. Se dice que habían importunado a ese brujo del que todos hablan.» (Falso)
9	«El padre Walter obró un milagro en el funeral de la panadera. Yo lo vi.» (Falso)
10	«Fíate tú de esos alquimistas. Atesoran sus conocimientos con más codicia que el difunto Adastos protegía sus monedas» (Verdadero)
11	«Es una conspiración. Hic. Yo lo vi todo. Hic. Hic. Vinieron de madrugada y se llevaron a los Robbs. Hic. Hic.» (Verdadero)
12	«El padre Walter es un borracho que solo quiere protagonismo.» (Verdadero)

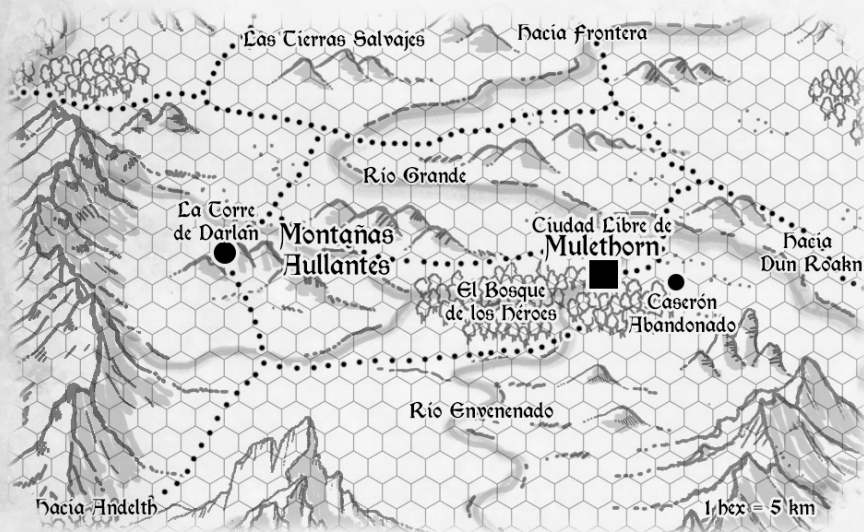
Camino a la torre

Desde Mulethorn hasta la Torre de Darlan se pueden seguir dos rutas diferentes: la **ruta sur**, que atraviesa el Bosque de los Héroes —90 km— o la **ruta norte**, que cruza el valle de las Montañas Aullantes —72 km—. Durante estos viajes existe la posibilidad de que se encuentren con un nutrido grupo de bandidos salvajes: el **jefe Gharnt**, 1d2 **berserkers bárbaros**, 1d4 **cazadores bárbaros** y 1d8 **salteadores bárbaros**.

Consulta la **Tabla de Asalto de Salvajes** para ver las probabilidades de que el encuentro suceda en función de la ruta y el ritmo de viaje. El Árbitro decidirá qué día y a qué hora tiene lugar el ataque.

TABLA DE ASALTO DE SALVAJES

Ritmo de viaje	% en la ruta norte	% en la ruta sur
Lento	25%	1%
Normal	50%	10%
Rápido	75%	25%



La Torre de Darlan

Las ruinas de la vieja torre se encuentran sobre una pequeña colina en la ladera de las Montañas Aullantes, vigilando un antiguo puente de piedra que sirve para cruzar el río por este punto. Una antigua senda forestal sube serpenteando hasta la cima.

De la torre apenas queda una sección de la pared exterior en pie. Sin embargo, el suelo está limpio de cascotes y se puede ver una escalera de piedra que caracolea hacia las profundidades, conectando con el **recibidor (1)**.

En los aledaños de la entrada se pueden encontrar restos de una hoguera, con al menos una semana de antigüedad.

Monstruos errantes

Durante la exploración de la mazmorra, es probable que los aventureros se topen con algunas de las criaturas que merodean por la zona. Cada 30 minutos de tiempo de juego, hay un 20% de posibilidades de que se produzca un encuentro.

Para determinar qué sucede, tira en la **Tabla de Encuentros Aleatorios** y comprueba el resultado.

TABLA DE ENCUEUTROS ALEATORIOS

1d6	Encuentro
1	Henry , un aventurero controlado por un mentalante .
2	Tres de los osgos de la sala de guardia (25) .
3	Dos de los mentalantes de la guarida de mentalantes (18) .
4	Tres cadáveres en el suelo que se levantan como zombis de plaga .
5	Varios diablillos —1d6— invocados por Xaracalathanes.
6	Cuatro cazadores bárbaros que investigan para Gharnt.

Subterráneos de la torre



Planta inferior

Cortina/Tapiz



Estatua



Trampa



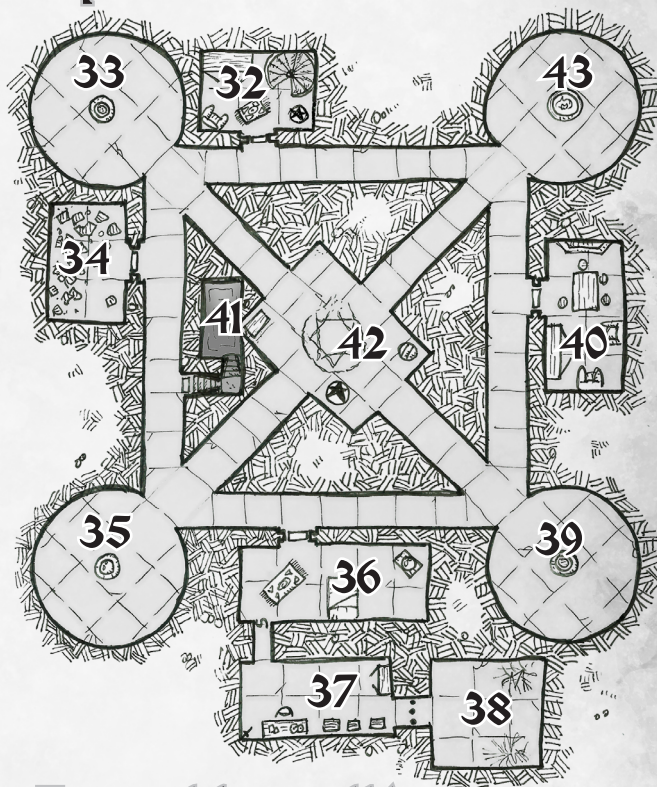
Puerta



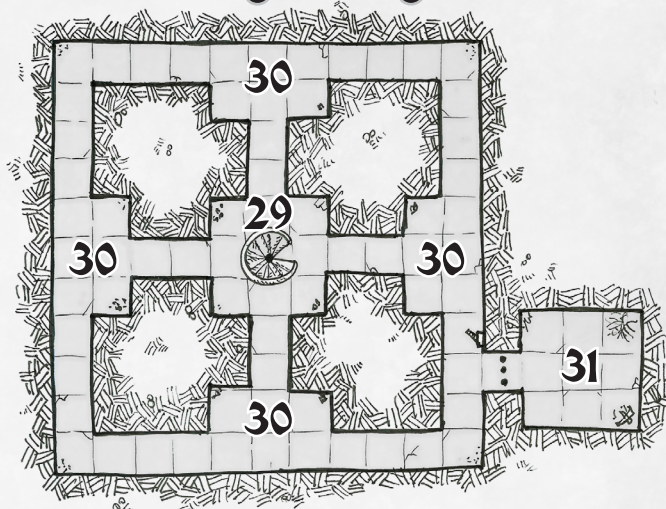
Celda



Puerta secreta



Hogar del guardián



1. Recibidor

Las escaleras de caracol de las ruinas descienden hasta este recibidor. La habitación está vacía. Las paredes muestran pintadas en varias lenguas, mensajes dejados por los aventureros que han visitado el lugar en las últimas semanas. En el suelo hay varios trozos de tiza.

Cada aventurero que desee descifrar lo que hay inscrito debe realizar una prueba de Inteligencia a CD 10 para descubrir aleatoriamente una de las frases de la **Tabla de Inscripciones**.

TABLA DE INSCRIPCIONES	
1d6	Inscripción
1	«En honor a Olagar, su obsesión por la limpieza fue su perdición.» En referencia a un enano muerto por las sanguijuelas de la sala del manantial (15) .
2	«No perturbes al fuego.» En referencia a las antorchas de la antesala del guardián (13) y a Caledón, que ha muerto en el dormitorio secreto (14) .
3	«Tus deseos están en la sangre.» En referencia a la necesidad de la sangre del demandante para realizar la poción.
4	«En mala hora perdiste tu casco, Henry. Descansa en paz amigo.» En referencia a un aventurero controlado por los mentalantes.
5	«Aquí solo puedes perder, aun consiguiendo lo que anhelas.» En referencia a que los deseos se vuelven en contra de quien los usa.
6	«No dejes de mirar donde pones los pies.» En referencia a la guarida de arañas (21) .

2. Distribuidor

En la pared este hay una estatua de bronce de un anciano sosteniendo una balanza. En cada plato hay tres grandes gemas verdes que pesan 200 gramos y están valoradas en 50 pn. Si los aventureros hacen ruido pueden atraer a los **osgos controlados** del **auditorio (3)**, mientras que si desestabilizan la balanza accionarán un mecanismo que abre las puertas de las **celdas (10 y 11)**, liberando a los **zombis** allí contenidos.

3. Auditorio

Una suerte de anfiteatro con una tarima de madera y gradas de piedra. En el centro, moviéndose erráticamente hay **tres osgos controlados** por mentalantes. Estas criaturas atacarán a los aventureros en cuanto los perciban.

4. Pequeño estudio

Darlan utilizaba en otro tiempo esta habitación como estudio y cambiador. Aquí se preparaba antes de comenzar sus clases en el **auditorio (3)**. Hay elaboradas togas en mal estado de conservación, unas estanterías con algunos tratados básicos sobre demonología —estos libros contienen información útil sobre cómo realizar un exorcismo al demonio, tal y como se explica en **Terminando la aventura**—, y un amplio escritorio.

5. Sala húmeda

Esta sala está vacía y no hay pistas de su uso anterior. En la esquina suroeste hay un charco de agua densa. Sin embargo, cualquiera que ponga algo de atención se dará cuenta de que el suelo está bastante seco y no hay muestras de humedad. El charco es en verdad un **cieno gris** que se alimenta de pequeños roedores y de aventureros descuidados.

6. Sala de disección

Un laboratorio dominado por una mesa central hecha de metal y llena de restos de sangre. En las paredes hay varias estanterías llenas de tarros de colores y olores muy diferentes. Si los PJs deciden probar alguno de estos mejunjes, mira su efecto en la **Tabla de Bebidas Nada Saludables**. Puede evitarse el efecto de los mismos superando una salvación de Fortaleza CD 12.

TABLA DE BEBIDAS POCO SALUDABLES	
1d8	Efecto
1	Onirio. El aventurero queda [<i>Cegado</i>] durante 1d4 horas.
2	Cefalirio. La cabeza del aventurero se hincha durante 1d4 horas imposibilitando que lleve yelmo.
3	Lengüidera. La lengua del aventurero se hincha y no puede hablar —ni lanzar conjuros— durante 1d4 horas.
4	Torpedera. Las manos del aventurero se hinchan hasta un punto en el que le es imposible sujetar o manipular objetos durante 1d4 horas.
5	Poción de debilidad. Debilita al aventurero, quien pierde 4 puntos de Fuerza durante 1d4 horas. Si de esta forma su Fuerza se reduce a 0 o menos cae [<i>Inconsciente</i>] durante ese periodo de tiempo.
6	Savia alegre. Altera los sentidos del aventurero provocando desventaja en las pruebas de atributo de Sabiduría e Inteligencia e impidiendo que pueda utilizar conjuros de [<i>Concentración</i>].
7	Veneno. Causa un daño de 3d10 V y el estado [<i>Envenenado</i>] durante 1d4 horas.
8	Veneno muy mortal. Provoca la muerte.

La habitación tiene una puerta secreta en su pared oeste que lleva hasta la **sala de los prisioneros (24)**.

7. Almacén

Aquí es donde Darlan almacenaba su comida y bebida. Ahora solo quedan barriles podridos y estanterías vacías por las que corretean ratas comunes.

8. Armería

La puerta está atrancada por dentro. Para forzarla es necesario superar una prueba de atributo de Fuerza CD 15 que provocará mucho ruido y alertará a los monstruos cercanos —ver **Monstruos errantes**—. Las paredes tienen varios soportes con armas: lanzas, espadas, escudos y hachas. La mayoría están oxidadas y son poco útiles, pero hay dos arcos cortos y 40 flechas en buen estado.

En el suelo se encuentra el cuerpo en avanzado estado de descomposición de una guerrera humana que resultó herida y se refugió en la sala. Entre su equipo se puede encontrar una espada larga, un escudo mediano y 10 pn.

9. Gran templo de Nix

Una gran puerta de madera negra da acceso a una sala de paredes de mármol cubiertas por tapices. Las escenas son bastante perturbadoras y muestran como un manto nocturno se cierne sobre un mundo iluminado. Entre las sombras nocturnas se adivinan las figuras de criaturas horribles de ojos luminosos. Si los personajes pasan varios turnos en el lugar acabarán por pensar que las figuras se mueven y los observan, aunque es solo un efecto visual.

En la extremo norte hay un gran altar de alabastro negro. Sobre él hay una figura del mismo material con una representación de la misma mujer que puede verse en la estatua del **dormitorio secreto (14)**. La estatuilla contiene una maldición, si alguien la toma ya no querrá separarse de ella. A partir de ese momento, el poseedor no se considerará competente en ninguna tirada de salvación.

Toda la sala está iluminada por unas estalactitas de cristal verde que emiten luz tenue. Si se arranca un trozo de cristal, continúa emitiendo luz durante 24 horas. Tras este tiempo, el cristal se apaga y se vuelve cuarzo común.

Si los aventureros accionaron el mecanismo del **distribuidor (2)**, puede que los zombis liberados los ataquen en esta sala.

9a. Entrada al templo

En el pasillo de entrada al templo hay una trampa. Una sección de 6 metros de pared, a ambos lados, está preparada para moverse hacia el centro del pasillo y aplastar a cualquiera que se encuentre ahí. Al pasar por el centro del área cubierta hay un 50% de posibilidades de pisar la loseta que activa la trampa.

Los personajes atrapados pueden intentar superar una salvación de Reflejos CD 10 para evitar quedar aplastados. Un fallo supone la muerte.

La trampa se puede detectar si los personajes estudian con cuidado el suelo y superan una prueba de Sabiduría CD 15, puesto que la sección cubierta por la trampa está especialmente pulida —para que los muros se puedan deslizar—. También es posible encontrar, buscando en la pared sur y superando una prueba de Inteligencia CD 12, un pulsador que bloquea la trampa.

10. Celda

Una antigua celda que contiene **5 zombis**. La puerta se puede abrir desde fuera o accionando el mecanismo del **distribuidor (2)**.

11. Celda

Igual que la otra **celda (10)**, contiene **5 zombis**.

12. Celda abierta

La puerta ha sido forzada y no se puede cerrar. Está vacía salvo por una gran gema roja cubierta por trapos y olvidada en el centro de la habitación. Es una trampa colocada por los sirvientes de Xaracalgathanes.

La gema pesa 200 gramos y está situada sobre una trampilla que se acciona cuando hay más de 20 kilos sobre ella. La caída es de 4 metros y el foso alberga un cubo gelatinoso en su fondo que comenzará a disolver a cualquier desgraciado aventurero que caiga en la trampa. La gema tiene un valor de 50 pn.

13. Antesala del guardián

Esta sala contiene unas escaleras que descienden hacia abajo hasta la **sala central (29)**. La habitación permanece a oscuras hasta que alguna criatura entre en la estancia, momento en el que se encienden cuatro antorchas que hay en las paredes. Actualmente se encienden tres, ya que una antorcha ha sido sacada de la estancia por Caledón Zamasken, cuyas cenizas ahora reposan en el **dormitorio secreto (14)**.

Cada antorcha encierra un **elemental de llama** que se libera pocos segundos después de que la misma abandone la estancia.

En la pared este hay una palanca que parece bloqueada mientras las escaleras son accesibles. Si se acciona la trampa de la **sala central (29)**, esta palanca se mueve de posición, permitiendo el rearme de la trampa de la escalera. Los osgos de Harik comprueban todos los días si la trampa se ha activado, volviendo a armarla y obligando a «El Guardián» a regresar a su celda.

14. Dormitorio secreto

El pasillo que termina en esta sala suele estar bloqueado por la estatua de una bella mujer de aspecto vampírico. La estatua en sí no es peligrosa y forma parte del mecanismo que abre la sección del muro a sus espaldas, descubriendo el paso a la habitación. Alguien ha debido descubrir el mecanismo, puesto que la puerta está actualmente abierta.

La habitación parece un antiguo dormitorio. Todavía se conserva una cama en el extremo norte y varios tapices que cubren las paredes. En el centro de la estancia hay un gran montón de cenizas y una antorcha apagada. El cadáver pertenece a Caledón Zamasken, que fue calcinado por el elemental de llama tras coger la antorcha de la **antesala del guardián (13)**. Entre las cenizas se puede rescatar un anillo con el sello familiar de los Zamasken.

Tras el tapiz de la pared oeste hay una osquedad disimulada que guarda un pequeño cofre dorado. El cofre está cerrado con llave y contiene 93 pn. La llave hace tiempo que se perdió. Es posible burlar la cerradura superando una prueba de Destreza CD 18 o romper el cofre a golpes superando una prueba de Fuerza CD 20.

Si los personajes miran detrás del tapiz de la pared sur y superan una prueba de Inteligencia CD 12 pueden encontrar la puerta secreta que conduce al **estudio privado (14a)**.

14a. Estudio privado

El suelo, el techo y las paredes de esta sala están revestidos de madera. La pared oeste contiene varias estanterías repletas de libros. Si se rebusca con calma se pueden encontrar varios cuadernos con anotaciones de Darlan describiendo sus experimentos con «El Guardián» —ver **celda del guardián (31)**—, con «Los Receptáculos» —ver **sala de los prisioneros (24)**— y con la invocación de Xaracalgathanes. Si se leen con atención puede descubrirse la siguiente información:

- Darlan buscaba invocar a una criatura capaz de conceder deseos, parece ser el proyecto del que tratan las últimas anotaciones.

- «El Guardián» es incontrolable, aunque siente un pavor reverencial por el fuego.
- Muchos de los estudiantes de Darlan procedían de una secta de adoradores de Nix, que le pidieron poder edificar dentro de la mazmorra el **gran templo de Nix (9)**.

También es posible encontrar su libro de conjuros, sobre el cual se ha lanzado el conjuro Proteger libro de conjuros.



15. Sala del manantial

En el techo, al este de la estancia, hay una grieta por la que cae un hilo de agua hasta una gran pila de piedra. Pese a que el agua discurre sin pausa, desapareciendo por el pequeño desagüe de la pila, la superficie está cubierta por algas. En este lugar viven **3 sanguijuelas gigantes** que se alimentan de los incautos que se acercan al agua. Cualquier personaje que toque el agua será atacado por ellas.

Varias víctimas han dejado caer su tesoro al fondo de la pila. Una búsqueda minuciosa superando una prueba de Inteligencia CD 14 revelará un anillo de oro élfico de gran calidad valorado en 5 pr, dos esmeraldas valoradas en 60 pn cada una y 136 pn en monedas dispersas entre el fango del fondo.

16. Incineradora

La primera loseta tras la puerta activa una trampa si en algún momento soporta un peso mayor a 20 kg. Transcurridos 30 segundos de la activación, una gran losa cae y cierra la salida de forma hermética. En ese momento puede escucharse el silbante sonido de un gas saliendo por tres orificios de la pared norte.

En el centro hay un pebetero de cobre mágico. Transcurridos 5 minutos el pebetero arde incendiando toda la sala. Cualquier personaje que se encuentre en el interior de la sala en ese momento recibe 8d6 puntos de daño de fuego, o la mitad si supera una salvación de Reflejos CD 13. Tras la explosión la puerta vuelve a abrirse y la trampa se rearma. El pebetero puede transportarse, aunque pesa 350 kg y no se encenderá fuera de la sala.

17. Sala del portal

Esta sala contiene una piscina de líquido luminiscente que domina el centro de la habitación. Es imposible ver el fondo aunque sí se ven un par de escalones que se adentran en la profundidad. El líquido está impregnado de magia de *[Transmutación]*.

Cualquier personaje podrá descender hasta sumergirse por completo, momento en el que comenzará a salir por otra piscina idéntica que se encuentra a las afueras de Mulethorn, en un sótano utilizado en otro tiempo por una secta de adoradores de Nix. El sótano parece vacío y la puerta está tapiada. El nivel superior lo forman las ruinas de un caserón abandonado a las afueras de Mulethorn.

Queda a discreción del Árbitro la posibilidad de que el caserón contenga información, peligros o reliquias interesantes. Los Jinetes negros recompensarán toda información posible acerca de este caserón. En todo caso, si los aventureros son cuidadosos, habrán obtenido un método rápido de viajar entre la Torre de Darlan y Mulethorn.

18. Guarida de mentalantes

Esta sala es muy húmeda y está cubierta de moho. El techo es alto, irregular y está lleno de rocas y estalactitas. A diferencia del resto de las otras salas, esta estancia es una cueva natural añadida directamente al complejo.

Por el suelo hay esparcidas 28 pc y tres pequeñas joya valoradas en 5 pn. Si los aventureros prestan especial atención y superan una prueba de Sabiduría CD 14, podrán identificar también huesos entre el moho. Todo esto forma parte de un reclamo para favorecer que las víctimas no presten atención al techo, pues ahí vive una colonia de **8 mentalantes** que acechan entre las sombras hasta el momento en el que se dejan caer sobre la cabeza de su objetivo. Es posible ver una o dos de estas criaturas si se mira al techo y se supera una prueba de atributo de Sabiduría CD 15. Al estar en la oscuridad, cualquier aventurero que no posea visión en la oscuridad tiene desventaja en la prueba de atributo.

Tanto Henry como la patrulla de osgos del **auditorio (3)** descubrieron no hace mucho lo peligrosos que son estos seres.

19. Sala de los cubos

Desde esta sala llega el sonido de un mecanismo en funcionamiento. Un sistema de cadenas eleva unos cubos llenos de agua desde la sala del **mecanismo del manantial (41)** hasta desaparecer por el techo. Al lado descienden los mismos cubos ya sin líquido. En otro tiempo, este sistema proporcionaba agua corriente a la guarnición de la torre. Como la torre está en ruinas, el depósito que contenía el agua se ha roto y ésta corre libre hasta filtrarse por el techo de la **sala del manantial (15)**.

20. Sala del orbe

Esta sala fue en otro tiempo una sala de prácticas para los alumnos de Darlan. Las paredes están llenas de intrincados símbolos arcanos, muchos de ellos parcialmente borrados por el paso del tiempo. La mayoría de estos símbolos parecen parte de un ritual de protección.

La estancia contiene una esfera de cristal mágico sobre un pedestal de mármol. La piedra está conectada con el orbe que el propio Xaracalgathanes tiene en su **dormitorio (36)**. Los osgos de la **sala de guardia (25)** lo utilizan para hablar con su señor sin necesidad de bajar al nivel inferior. El poder de la piedra se activa al poner las dos manos sobre su superficie. Si se levanta o se separa del pedestal revelará una runa mágica de muerte. Cualquier aventurero que esté mirando y no supere una tirada de salvación por Voluntad (CD 10) cae muerto al instante.

21. Guarida de arañas

Hace tiempo que esta habitación sufrió un desprendimiento de rocas. El techo y el suelo se vinieron abajo y ahora yacen como escombros en la **sala del derrumbe (34)**. La habitación es ahora la guarida de **2 arañas gigantes** que se ocultan en las sombras de la caverna en que se ha convertido la estancia. Un poco por debajo del nivel del antiguo suelo la cámara está llena de telarañas dispuestas a atrapar a los aventureros más despistados. Desde las telarañas hasta el fondo, donde yacen los escombros, hay una caída de 8 metros.

Atrapado en las telarañas se puede ver el cuerpo de un antiguo enano consumido hasta dejar solo la piel y los huesos dentro de una crisálida. Aun agarra con fuerza su hacha —un hacha de batalla con la clave *[Mágico]* que además otorga +1 al impacto y al daño—. Entre sus ropas y su cota de mallas se pueden encontrar 20 pn.

22. Hacia la planta inferior

Esta sala contiene unas escaleras que descienden hasta el **recibidor de la planta inferior (32)**.

23. Sala saqueada

Esta sala hace tiempo que fue saqueada y no contiene nada de interés.

24. Sala de los prisioneros

En esta antecámara secreta encerraba Darlan a las víctimas destinadas a sus experimentos. Contiene el resultado de otro de los experimentos fallidos de Darlan: «Los Receptáculos». Son **4 zombis de plaga** que sirvieron como pruebas en el proceso de creación del negrogro y que Darlan pretendía reutilizar para que fueran poseídos por los seres demoníacos que pretendía invocar.

El brujo concluyó que los cuerpos de los muertos vivientes no pueden ser poseídos por criaturas procedentes de La Sombra. Sin embargo estos zombis sí que han cambiado, así que el fracaso no fue completo.

Los zombis de plaga atacarán a los aventureros en cuanto entren en la sala.

25. Sala de guardia

Harik y otros **cinco osgos** pasan sus horas muertas aquí, jugando a las tabas y bebiendo cerveza de mala calidad que sacan de un gran barril. Si los personajes se acercan sin hacer ruido y conocen el lenguaje de los trasgos, puede que escuchen como hablan de sus otros tres estúpidos compañeros que se adentraron en los túneles para rapiñar tesoro —se trata de los osgos del **auditorio (3)**—. Cada osgo lleva consigo 60 pc.

26. Despensa

Los osgos guardan aquí sus provisiones: carne en distintos estados de putrefacción y varios barriles de una cerveza de muy mala calidad. También están, en bastante buen estado, nueve de los doce sacos de harina que robaron a Daryl Robbs.

27. Guarida de los osgos

En esta caverna hay nueve camastros improvisados hechos con hojarasca y paja seca que desprenden un olor fuerte y rancio.

28. Caverna de entrada

Esta caverna conduce al exterior, a la base del promontorio donde se erige la Torre de Darlan. La entrada está oculta y solo la usan los osgos.

29. Sala central

Esta sala contiene las escaleras que ascienden hasta la **antesala del guardián (13)**. El peldaño inferior de la escalera es una trampa que se activa cuando recibe un peso superior a 20 kg. Al activarse la trampa, una gran losa de piedra —CA 16 PG 56— sella el suelo de la **antesala del guardián (13)**, atrapando a los que estén abajo y abriendo la **celda del guardián (31)**.

30. Sala vacía

Hay cuatro de estas salas en el complejo del guardián que no contienen nada de interés.

31. Celda del guardián

Aquí mantiene encerrado Xaracalgathanes a uno de los experimentos fallidos de Darlan. El brujo quería crear un siervo especial que lo protegiera como un leal guardaespaldas. Para experimentar capturó a un ogro y lo convirtió en una especie de muerto viviente.

A pesar de no conseguir que la criatura obedeciera sus órdenes, sí que es capaz de cumplir con su función de guardián. Ni el propio Xaracalgathanes puede controlarlo del todo.

Lo que sí ha conseguido el demonio es mantener cautiva a la criatura en este complejo. Los aventureros descuidados que activan la trampa de la **sala central (29)** no tardan en comprobar lo peligroso que es. Siempre que el **necrogro** termina con sus víctimas, unos cuantos osgos abren la trampilla y obligan al necrogro a volver a su celda espantándolo con antorchas encendidas, pues «El Guardián» teme y odia al fuego por igual.

Al lado de la puerta hay una palanca que sirve para bajar el rastrillo y encerrar al necrogro.

En un rincón de la celda hay amontonadas 142 pn y tres topacios por valor de 110 pn cada uno.

32. Recibidor de la planta inferior

Esta austera sala está permanentemente iluminada por velas. Hay una butaca, un armario vacío en la pared norte, una alfombra sin valor y unas escaleras que descienden desde el nivel superior. La sala contiene también una estatua de mármol con un vial como los que entrega Xaracalgathanes en una mano. Se trata de un desdichado aventurero que pidió parar de envejecer. En la puerta, por el lado que da al pasillo, hay una campanilla. Si la puerta no se abre con especial delicadeza, la campana suena alertando a Xaracalgathanes, que normalmente está en la **sala de la invocación (42)** atormentando a Darlan.

33. Sala de la Tierra

En el centro de esta sala hay un pedestal con un cáliz lleno de una tierra de color rojizo. Las cuatro salas circulares de este nivel se utilizaban en los rituales de invocación de Darlan. Lo normal era poner algún tipo de tributo o sacrificio en cada una. Como la última invocación fue la del demonio que ahora es dueño del lugar, todavía permanecen los materiales utilizados en su invocación original.

Tocar, mover o destruir estos tributos no tiene ningún efecto sobre el demonio o sobre Darlan.

34. Sala del derrumbe

Esta sala está llena con los cascotes del derrumbe en la **guarida de arañas (21)**. La puerta no está cerrada y da al pasillo iluminado por velas que rodea todo el nivel inferior. La habitación en sí no tiene nada de interés.

35. Sala del Aire

Similar a la **sala de la Tierra (33)**. En el centro hay un pedestal con una bola de cristal que contiene un gas verdoso. El gas es cloro, que puede afectar a las vías respiratorias de cualquiera que lo inhale y causa 3d6 puntos de daño de veneno si no se supera una salvación de Fortaleza CD 11.

36. Dormitorio

Estos eran los aposentos privados de Darlan, ahora ocupados por Xaracalghanes. Aparte de una cama sencilla hay un atril con una bola de cristal mágico, que permite a quien la utiliza comunicarse con la piedra gemela que hay en la **sala del orbe (20)**. Hay una puerta secreta en la pared sur que comunica con el **laboratorio secreto (37)**.

37. Laboratorio secreto

Esta sala secreta contiene un pequeño laboratorio. Aquí es donde Xaracalghanes crea sus pociones y donde Darlan guardaba su tesoro. El demonio no está especialmente interesado en las posesiones materiales, así que aquí languidecen las riquezas de Darlan distribuidas en tres cofres sin cerrar: 13 pr, 230 pn, 3 topacios valorados en 50 pn cada uno, 2 esmeraldas valoradas en 65 pn cada una y 2 collares de oro con pequeños diamantes que sostienen un camafeo vacío cada uno —son una reliquia familiar de Darlan de una época muy anterior a su llegada a la torre— valorados en 3 pr cada uno.

Además, apoyada en una esquina hay una espada con una guarda especialmente ornamentada. Se trata de una espada larga con la clave *[Mágico]*,

que permite al portador curarse 1d6 PG al día utilizando una acción bonus. También otorga un bonificador de +2 al impacto y al daño contra criaturas con la clave *[Trasgo]*. Igual que los collares, es un viejo recuerdo de familia. Darlan no se deshizo de ella porque siempre sospechó que la espada tenía voluntad propia y quería investigarlo. Queda a criterio del Árbitro decidir si es así o no.

38. Celda

En esta celda encierra Xaracalgathanes a aquellas víctimas que lo han enfurecido de forma especial. Actualmente está vacía.

39. Sala del Agua

Otra habitación similar a la **sala de la Tierra (33)**. En el centro hay un pedestal con un cáliz a rebosar de agua fresca y transparente.

40. Aposentos de invitados

Esta sala contiene varias butacas y taburetes, una alfombra de grandes dimensiones, una pequeña mesa en el centro de la habitación, un armario vacío en la pared oeste y un hogar apagado pero provisto de leña en la pared este. Xaracalgathanes suele traer aquí a sus «huéspedes» para conversar con ellos. También es donde los deja descansar mientras él prepara sus pócimas en el **laboratorio secreto (37)**.

41. Mecanismo del manantial

Los cubos de la **sala de los cubos (19)** recogen de aquí el agua. La habitación no contiene nada más de interés.

42. Sala de la invocación

Esta amplia sala iluminada por antorchas contiene el círculo de invocaciones que utilizaba Darlan en sus rituales. El círculo ya no está completo, pues los osgos de Harik borraron una parte para liberar a Xaracalgathanes. Darlan se encuentra petrificado fuera del círculo, aunque es consciente de todo lo que sucede. Tratará de comunicarse con cualquier visitante llorando lágrimas de sangre, lo único que puede hacer en su estado.

43. Sala del fuego

La última de las habitaciones similares a la **sala de la Tierra (33)**. Contiene un pedestal con un fuego que arde permanentemente sin ningún tipo de fuente que lo alimente.

Terminando la aventura

Si los aventureros sirven bien a la asamblea es probable que vuelvan a ser requeridos por ella. En cualquier caso, **Deseos oscuros** es una aventura con un final bastante abierto. Por un lado, los jugadores pueden dejar en paz a Xaracalgathanes a cambio de ver sus deseos hechos realidad —tal y como se comenta en el comienzo de la aventura—. Si los jugadores rehúsan pedir un deseo e insisten en que el brujo vaya a la ciudad para entrevistarse con la Asamblea Gremial, este les pedirá que lleven primero una misiva de vuelta para discutir las condiciones.

Xaracalgathanes invitará a los aventureros a descansar y se retirará a sus aposentos a escribir la carta. En realidad, tratará de avisar a Harik y sus osgos usando su bola de cristal mágica, para que los embosquen en cuanto suban las escaleras. Después, irá a ver al grupo y les entregará una carta lacrada. Si alguno de los aventureros la abre descubrirá que está en blanco.

Es posible que los jugadores terminen derrotando al demonio. En ese caso se llevarán una sorpresa muy desagradable, ya que no se puede derrotar a Xaracalgathanes en el Equilibrio.

Ocho horas después del enfrentamiento volverá a la vida con un nuevo propósito en mente: vengarse de los aventureros, aunque no será algo que pase de inmediato. El Árbitro puede usar a Xaracalgathanes desde ese momento como un enemigo recurrente que actúa desde las sombras.

Los personajes que hayan encontrado las notas de Darlan en el **estudio privado (14a)** y los libros sobre demonología que hay en el **pequeño estudio (4)** podrían acabar averiguando que el demonio solo puede destruirse tras vencerle y realizar un exorcismo.

En cualquier caso, Xaracalgathanes va a necesitar sirvientes hasta que averigüe cómo escapar de su prisión. Si los osgos ya no son una opción, los **Jinetes negros** podrían ocupar su puesto, sobre todo si descubren el **gran templo de Nix (9)**.

Con respecto al desdichado Darlan, la única forma de devolverlo a su estado humano es mediante un conjuro de Quitar maldición que solo funcionará si Xaracalgathanes ha sido previamente expulsado del Equilibrio.

Por último, en lo referente a las facciones de Mulethorn, cada una les recompensará según lo establecido. Si algún aventurero pertenece a uno de los gremios involucrados y desobedece las órdenes de sus líderes, es posible que sea juzgado y encarcelado por su gente. Esto puede dar lugar a futuras partidas de naturaleza política, sobretodo si hay otras facciones beneficiadas por los actos del personaje.

Bestiario

Araña gigante

Se trata de una enorme araña de dos metros de alto y dos metros y medio de ancho, que se alimenta de bestias y humanoides envolviéndolos con su poderosa telaraña. Su color es oscuro y sus ojos brillan con una tenue luz rojiza en la oscuridad.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
3	Araña gigante	[Bestia] [Grande] [Venenosa]	14 CH
	FUE	DES	CON
	14	16	12
	INC	SHB	CHR
	2	11	4
	FOR	REF	VOE
	+2	+3	+0
	INI		+0
12 MOV	ATQ Mordisco 2m 1d8+3P. Adicional 2d8V. ATQ Lanzarred 12/24m. Telaraña. Recarga 5-6. TAL Trepas, Visión en la oscuridad 24m.		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			39 PG

Bárbaros nómadas de Gharnt

Gharnt y su gente conforman una tribu bárbara exiliada de sus tierras. Hace tres meses, en la tribu del Cóndor un guerrero llamado Tearn retó al jefe, su hermano Gharnt, a un duelo a primera sangre por el liderazgo del pueblo.

A pesar de ser un gran guerrero, Gharnt fue derrotado —tuvo algo que ver el hecho de que hubiera sido herido en un brazo en una batalla anterior— y asumió su obligado exilio. Muchos de los mejores hombres y mujeres de la tribu del Cóndor siguieron al antiguo jefe, incapaces de aceptar el liderazgo de su astuto hermano.

Ahora, los exiliados de la tribu del Cóndor vagan por el sur de Las Tierras Sin Rey, atacando a las caravanas comerciales que transitan al noroeste de Mulethorn.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
2	Berserker bárbaro	[Humano] [Humanoide] [Medio]	10 CH
	FUE	DES	CON
	16	11	14
	INC	SHB	CHR
	8	10	8
	FOR	REF	VOE
	+3	+0	+0
	INI		+0
12 MOV	ATQ Hacha tosca 2m 1d10+4C. TAL Crítico mejorado. RES C, G, P.		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			24 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
1	Cazador bárbaro	[Humano] [Humanoide] [Medio]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI	
	13 15 12 11 12 9 +1 +2 +1 +2	
12 MOV	ATQ Arco corto 32/128m 1d6+2P.	
	FICHAS Y CHILENCOS	
		11 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
3	Jefe Gharnt	[Humano] [Humanoide] [Medio]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI	
	18 15 16 10 10 10 +4 +2 +0 +2	
12 MOV	ATQ Hacha del jefe 2m 1d12+6C.	
	TAL Crítico mejorado. RES C, G, P.	
	FICHAS Y CHILENCOS	
		39 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
0	Salteador bárbaro	[Humano] [Humanoide] [Medio]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI	
	13 11 12 9 10 9 +1 +0 +0 +0	
12 MOV	ATQ Espada mellada 2m 1d4+1C.	
	FICHAS Y CHILENCOS	
		11 PG

Cieno gris

Son charcos viscosos de lodo grisáceo que se pueden confundir con agua o humedad cuando están sobre piedra. Se alimentan de los seres vivos que logran envolver. El tacto con una de estas criaturas es corrosivo.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
3	Cieno gris	[Cieno] [Medio]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI	
	12 11 17 2 7 2 +3 +0 +0 +0	
4 MOV	ATQ Golpe corrosivo 2m 1d6+1G. Adicional 3d6A. Corrosivo.	
	TAL Amorfo, Corroer metal, Vista ciega 24m. RES A, E, F.	
	FICHAS Y CHILENCOS	
		39 PG

Cubo gelatinoso

Se trata de un gran cubo transparente que derrite y devora todo lo que entra en contacto con él. Es habitual ver restos de armas, monedas o esqueletos dentro de esta criatura.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
4	Cubo gelatinoso	[Cieno] [Grande]	6 CH
	FUE	DES	CON
	14	3	20
	INC	SHB	CHR
	1	6	1
	FOR	REF	VOE
	+5	-4	+0
	INI		+0
6 MOV	TAL Cieno voraz, Transparente, Vista ciega 24m.		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			68 PG

Diablillo

Son criaturas bípedas de cuernos negros y piel rojiza que arde al rojo vivo. Pueden extraer de sí mismos pequeños orbes de fuego que lanzan a sus enemigos.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
0	Diablillo	[Diminuto] [Infernal] [Maligno]	13 CH
	FUE	DES	CON
	6	17	13
	INC	SHB	CHR
	11	12	14
	FOR	REF	VOE
	+1	+3	+2
	INI		+0
8 MOV	ATQ Lanzafuegos 16/64m 1d4F. TAL Resistencia mágica.		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			4 PG

Elemental de llama

Esta violenta criatura es una llama viviente del tamaño de una hoguera. Es capaz de lanzar latigazos ardientes para acabar con sus enemigos.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
4	Elemental de la llama	[Elemental] [Grande]	12 CH
	FUE	DES	CON
	10	17	16
	INC	SHB	CHR
	6	10	7
	FOR	REF	VOE
	+3	+3	+0
	INI		+3
10 MOV	ATQ Latigazo 4m 3d6+3F. Incendiario. TAL Amorfo, En llamas, Luz.		
	RES C, G, P. INV F, V. VUL E.		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			60 PG

Emisario de los Jinetes negros

Estos sectarios de Nix van armados con cimitarras que esconden bajo sus túnicas negras. Prefieren solucionar los problemas mediante la persuasión y el soborno, pero no dudarán en atacar desde las sombras si ven que todo lo demás falla.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
1	Emisario de los Jinetes negros	[Humano] [Humanoide] [Maligno] [Medio]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI	
	10 15 9 11 13 12 +0 +2 +1 +2	
12 MOV	ATQ Cimitarra 2m 1d6+2C. TAL Ataque sorpresa.	
	HECHOS Y CHALENCOS	13 CH 9 PG

Henry, el Guerrero

Un humano controlado por un mentalante. Vaga por el asentamiento a la búsqueda de un buen lugar donde establecer otra colonia mentalante. Lleva una espada corta y una cota de mallas.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
3	Henry, el Guerrero	[Humano] [Humanoide] [Medio]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI	
	16 12 15 12 14 10 +3 +1 +2 +1	
8 MOV	ATQ Espada corta 2m 1d6+3C.	
	TAL Crítico mejorado, Múltiple ataque 2 Espada corta.	
	HECHOS Y CHALENCOS	16 CH 39 PG

Mentalante

Son criaturas procedentes de La Informidad que habitan en las profundidades de las cuevas, donde las sombras son más densas. Su aspecto es parecido al de una araña o pulpo, de un color blanquecino y patas quitinosas.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
2	Mentalante	[Aberración] [Caótico] [Pequeño]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI	
	14 12 12 17 15 15 +2 +3 +2 +1	
8 MOV	ATQ Tentáculo 2m 1d10+1S.	
	TAL Presa mental, Trepador, Visión en la oscuridad 24m.	
	HECHOS Y CHALENCOS	14 CH 18 PG

Necrogro

Los negrogros son realmente raros y excepcionales, pues se crean por medio de complicados rituales mágicos. Habitualmente no conservan más raciocinio que el de ver saciada su hambre infinita y alejarse lo máximo posible del fuego.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	CH
5	Necrogro	[Grande] [Maligno] [Muerto Viviente]	13
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI		
	19 8 16 5 7 7 +4 +0 +0 -1		
16 MOV	ATQ Garras 2m 2d6+4P. ATQ Vómito 4m 3d6A. Aturdidor. Recarga 5-6. TAL Multiataque 2 Garras 1 Vómito, Visión en la oscuridad 24m. INV V. VUL F.		75 PG
HECHQUES Y CHALENCOS			

Osgo

Este peludo trasego es más grande y fornido que muchas de las criaturas de su especie. Su cuerpo está lleno de pelo y su personalidad es violenta.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	CH
2	Osgo	[Humanoide] [Maligno] [Medio] [Trasego]	16
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI		
	15 14 13 8 11 9 +2 +2 +0 +2		
12 MOV	ATQ Lucero del alba 2m 2d8+2P. TAL Ataque sorpresa, Visión en la oscuridad 24m.		22 PG
HECHQUES Y CHALENCOS			

Osgo controlado

Estos osgos están controlados por mentalantes. Los mentalantes solo abandonarán a sus anfitriones cuando estos caigan inconscientes o muertos.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	CH
2	Osgo controlado	[Humanoide] [Maligno] [Medio] [Trasego]	14
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI		
	15 12 13 12 14 10 +2 +1 +2 +2		
8 MOV	ATQ Lucero del alba 2m 2d8+2P. TAL Visión en la oscuridad 24m.		22 PG
HECHQUES Y CHALENCOS			

Sanguijuela gigante

Son sanguijuelas del tamaño de un humano que viven en pantanos y aguas estancadas, moviéndose a través de las algas y alimentándose de la sangre de las víctimas incautas.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES							
2	Sanguijuela gigante	[Bestia] [Medio]							
FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
15	15	12	2	10	4	+2	+2	+0	+2
12	ATQ Mordisco 2m 1d6+2P. Chupasangre 1d10. TAL Anfíbio, Nadar, Vista ciega 24m.								13
MOV	HECHOS Y CALIENTOS								22
									PG

Xaracalgathanes

Este demonio encuentra sumo placer en conceder a otros lo que desean, para que luego se vuelva en su contra. Debido a su naturaleza, Xaracalgathanes se manifiesta en el mundo con la forma de su invocador, a quien convierte en piedra. Su forma verdadera en el mundo de La Sombra es la de una especie de humanoide de cuerpo fofo, cabeza de murciélago y alas correosas.

Además, puede utilizar las siguientes habilidades especiales:

- Emplear una reacción para **adoptar la forma de una criatura** de tamaño *[Pequeño]* o *[Medio]* que pueda ver.
- Mezclar su sangre y la de un objetivo para **crear una poción** de «Deseo oscuro». Ver página 35.
- Puede obtener ventaja en las pruebas de atributo de Carisma para **engañar, seducir o convencer** a criaturas con la clave *[Humanoide]*.
- Renunciar a todos sus ataques en un turno para **invocar** 1d6 **diablillos**.
- Si muere en un mundo en el que haya sido invocado **aparece de nuevo** ocho horas después. Ver página 32.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES							
5	Xaracalgathanes	[Infernal] [Maligno] [Medio]							
FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
15	13	11	16	15	19	+2	+3	+6	+1
12	ATQ Garras 2m 2d6+2C. TAL Multiataque 2 Garras, Regeneración, Visión en la oscuridad 24m. RES C, G, P. INV V.								14
MOV	HECHOS Y CALIENTOS								50
									PG

Zombi

Los zombis son muertos vivientes que no tienen conciencia y que se guían por un hambre atroz. Suelen presentar un avanzado estado de descomposición, son torpes, muy resistentes y se mueven lentamente.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	MOV	ATQ	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI	PG	
1	Zombi	[Maligno] [Medio] [Muerto Viviente]	8	2m 1d6+1G.	13	6	16	3	6	5	+3	+0	+0	-2	19

HECHOS Y CALLEJOS

Zombi de plaga

Estas criaturas, rodeadas de un olor nauseabundo, son parecidas a los zombis normales, aunque tienen grandes pústulas verduzcas y ojos sin pupilas ni iris totalmente negros.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	MOV	ATQ	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI	PG	
2	Zombi de plaga	[Maligno] [Medio] [Muerto Viviente]	8	2m 1d6+2G.	15	6	16	3	6	5	+3	+0	+0	-2	32

TAL Miasma de plaga, Resistencia inmortal. INV V.

HECHOS Y CALLEJOS

Talentos y Propiedades

- **Adicional X.** Si el ataque logra impactar, el objetivo sufre tanto daño adicional como se indique —por ejemplo, «2d6 V»—. Puede reducir a la mitad este daño superando una salvación de Fortaleza.
- **Amorfo.** La criatura puede moverse a través de cualquier espacio más ancho que 1 centímetro sin penalizaciones.
- **Anfibio.** La criatura puede respirar bajo el agua.
- **Ataque sorpresa.** Si la criatura ataca con un arma a un objetivo sorprendido puede añadir 1d6 adicional por cada nivel que posea.
- **Aturdidor.** Si el ataque logra impactar, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza o queda [Aturdido] durante 1 minuto.
- **Chupasangre.** La criatura se queda pegada a su objetivo y, al inicio de cada uno de sus turnos, inflige tanto daño como se indique —por ejemplo, «1d10»— debido a la sangría. El objetivo, o uno de sus aliados, puede utilizar una acción y superar una prueba de Fuerza enfrentada contra la criatura para liberarse de ella.

- **Cieno voraz.** La criatura tiene forma de cubo y puede moverse en el espacio de un objetivo. El objetivo debe superar una salvación de Reflejos para echarse a un lado hasta un máximo de 2 metros. Si no lo consigue, el objetivo sufre 3d6 A, no puede respirar, está *[Frenado]* y recibe 6d6 A al inicio de cada turno de la criatura. Cuando la criatura se mueve, el objetivo se mueve con ella. El objetivo atrapado puede salir del interior de la criatura utilizando su acción para superar una salvación de Reflejos.
- **Corroer metal.** Después de hacer daño a la criatura con un arma de metal sin la clave *[Mágico]*, el arma se corroe y recibe un penalizador permanente de -1 al daño. Este efecto se acumula hasta cinco veces, momento en el que el arma es completamente destruida.
- **Corrosivo.** Cuando este ataque consigue impactar a un objetivo con una armadura de metal sin la clave *[Mágico]*, su armadura se corrompe y recibe un penalizador permanente de -1 a la CA. Este efecto se acumula hasta que el objetivo alcance una CA igual a 10, momento en el cual la armadura queda completamente destruida.
- **Crítico mejorado.** La criatura realiza impacto crítico con un resultado de 19 o 20 en el dado de la tirada de ataque.
- **En llamas.** El cuerpo de la criatura está formado de fuego. Cada vez que un objetivo toque a la criatura recibe 1d10 F. Además, cuando la criatura entra en el espacio de un objetivo le inflige 1d10 F y aplica el efecto Incendiario.
- **Incendiario.** Si el ataque logra hacer daño, el objetivo arde en llamas y recibe 1d10 F hasta que él mismo o uno de sus aliados utilice una acción para apagarlas.
- **Luz.** El cuerpo de la criatura ilumina tanto como el efecto del conjuro Fulgor.
- **Miasma de plaga.** La criatura exuda un miasma de plaga en un área de 2 metros, que provoca el estado *[Envenenado]* durante 1 asalto a todo aquel que entre en la zona por primera vez en un turno, o que empiece su turno dentro de ella.
- **Multiataque X.** La criatura tiene el número de ataques indicados.
- **Nadar.** La criatura puede desplazarse de forma natural por el agua.
- **Presa mental.** Si la criatura consigue apresar a un objetivo, este debe superar una salvación de Voluntad o quedará controlado. Cualquier aliado del objetivo puede intentar retirar a la criatura superando una prueba de Fuerza enfrentada en la que tiene desventaja.
- **Recarga X.** Tras utilizarse ese ataque, queda agotado. Al inicio de cada turno de la criatura se debe sacar el resultado indicado —por ejemplo, «5-6»— en una tirada de 1d6 para poder volver a tener disponible el ataque.

- **Regeneración.** Al inicio de cada uno de los turnos de la criatura, esta recupera 1d6 PG por cada nivel que posea.
- **Resistencia inmortal.** Si el daño reduce los PG de la criatura a 0 y el último daño recibido no ha sido un crítico ni daño de tipo luz, puede superar una salvación de Fortaleza a CD 5 + el daño recibido en el último ataque, para quedarse a 1 PG.
- **Resistencia mágica.** La criatura tiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.
- **Telaraña.** El objetivo queda *[Frenado]*. Con una acción, el objetivo puede intentar superar una prueba de atributo de Fuerza CD 12 para liberarse de la telaraña. La telaraña también puede ser atacada (CD 10 PG 5 INV G, P, V VUL F).
- **Transparente.** Siempre y cuando no se haya movido ni actuado, la criatura es *[Invisible]*. Aun así, puede detectarse superando una prueba de atributo de Sabiduría CD 15.
- **Trepar.** La criatura puede desplazarse de forma natural por las paredes.
- **Visión en la oscuridad X.** La criatura tiene visión en la oscuridad tantos metros como se indique.
- **Vista ciega X.** La criatura tiene vista ciega tantos metros como se indique.

Nuevos conjuros

Baño de sangre

[Rango 2] [Nigromancia]

Elige una criatura que se encuentre a un máximo de 48 metros de ti y que no posea las claves *[Constructo]* o *[Muerto Viviente]*. Si la criatura no supera una salvación de Fortaleza comienza a sangrar por su nariz, boca, ojos y oídos, recibe 3d8 puntos de daño de oscuridad y queda en estado *[Cegado]* y *[Ensordecido]* hasta el inicio de tu próximo turno. Si la salvación tiene éxito, la criatura solo recibe la mitad de daño y no cambia su estado.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Proteger libro de conjuros

[Rango 2] [Abjuración]

Haces que el texto de tu libro de conjuros no pueda ser utilizado, copiado

o leído salvo por ti mismo. Además, la dificultad para destruir el libro aumenta en +10, independientemente del método que se use.

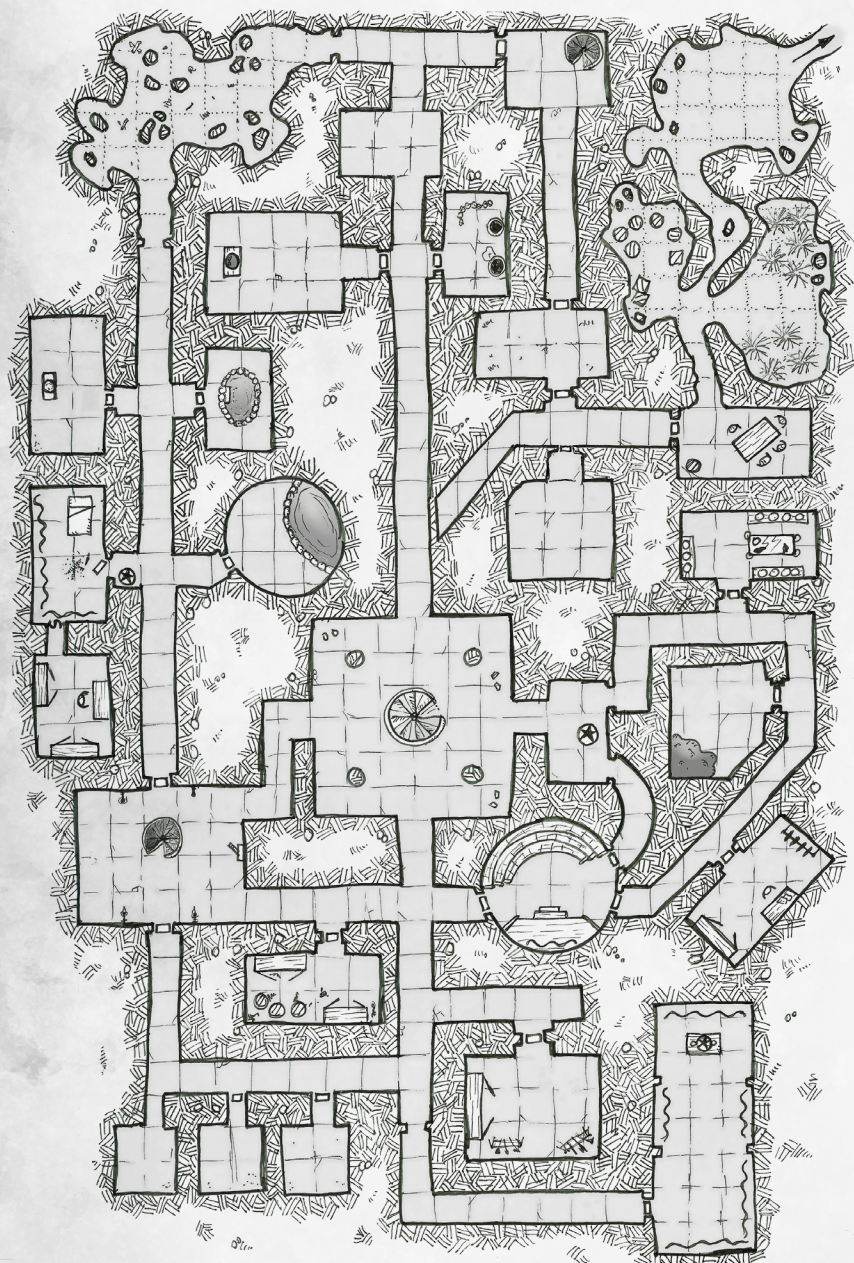
Esta protección dura hasta que el conjuro sea disipado o lances de nuevo el conjuro sobre otro libro.

Viento ácido

[Rango 1] [Evocación]

Exhalas de tu cuerpo un cono de 6 metros de viento ácido. Cada criatura en el área afectada debe realizar una salvación de Fortaleza. Si no la supera sufre 2d6 puntos de daño de ácido y queda en estado *[Cegado]*. Una criatura que tenga éxito solo recibe la mitad de daño y no cambia su estado.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.



NOMBRE:
CLASE: Guerrero
CLAVES: [Enano] [Humanoide]
[Luchador] [Medio]

Exp. _____

Nivel \times 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Elrendor

El Albor de la Quinta Edad

ATRIBUTOS

Fuerza	14	+2	<input type="checkbox"/>
Destreza	9	-1	<input type="checkbox"/>
Constitución	18	+4	<input type="checkbox"/>
Inteligencia	12	+1	<input type="checkbox"/>
Sabiduría	13	+1	<input checked="" type="checkbox"/>
Carisma	8	-1	<input type="checkbox"/>
punc. mod. comp.			

MOV.

10 m

+0

BONO COMP.

+2

CA

16

ESFUERZO

6



del ELIMORE

SALVACIONES

Fortaleza	+4	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflejos	+1	<input type="checkbox"/>
Voluntad	+1	<input type="checkbox"/>
MOD. COMP.		

PODER

0

COGAL

PCOS DE GOLPE

34

COGAL

TEMPORAL

TEMPORAL

ATAQUES

Gran hacha 1d4+2

1d12+2 C

[A Dos Manos] [Pesada]

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

EQUIPO Y DINERO

Cota de malla, gran hacha, 3 antorchas, 2 poción de curación, manta, mochila, odre.
54 piezas nobles.

TALENTOS Y CONJUROS

Crítico mejorado. 19 y 20.

Entrenamiento marcial. d4.

Recuperación. d4.

Resistencia natural. Veneno.

Visión en la oscuridad. 24 metros.



NOMBRE:

CLASE: Cazadora de demonios

CLAVES: [Bribón] [Humano]

[Humanoide] [Maligno] [Medio]

Exp. _____

Nivel \times 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Erendor

El Albor de la Quinta Edad

ATRIBUTOS

Fuerza	10	+0	<input type="checkbox"/>
Destreza	15	+2	<input checked="" type="checkbox"/>
Constitución	10	+0	<input type="checkbox"/>
Inteligencia	14	+2	<input type="checkbox"/>
Sabiduría	10	+0	<input type="checkbox"/>
Carisma	12	+1	<input type="checkbox"/>

punc. mod. comp.

MOV.

12 m

+2
INICIATIVA

BONO COMP.

+2

CA

13

ESFUERZO

2



EMORE

SAVACIONES

fortaleza	+0	<input type="checkbox"/>
Reflejos	+2	<input checked="" type="checkbox"/>
Voluntad	+1	<input type="checkbox"/>

MOD. COMP.

PODER

3

COGAL

TEMPORAL

PCOS DE GOLPE

16

COGAL

TEMPORAL

ATAQUES

Espada corta	+4	1d6+2 C	[Ligera] [Sutil]
Ballesta de mano	+4	1d4+2 P	[Ligera] [Munición 12/48] [Recarga]

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

EQUIPO Y DINERO

Armadura de cuero, ballesta de mano, espada corta, daga, manta, mochila, odre.
21 piezas nobles.

TALENTOS Y CONJURO

Experto en ballestas.

Magia limitada. Ataque +4, CD 12.

Disparo rápido.



NOMBRE:
CLASE: Hechicero
CLAVES: [Elfo] [Feérico]
[Mago] [Medio]

Exp. _____
Nivel × 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Erendor

El Albor de la Quinta Edad

ATRIBUTOS

Fuerza	8	-1	<input type="checkbox"/>
Destreza	11	+0	<input type="checkbox"/>
Constitución	10	+0	<input type="checkbox"/>
Inteligencia	17	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
Sabiduría	12	+1	<input type="checkbox"/>
Carisma	14	+2	<input type="checkbox"/>

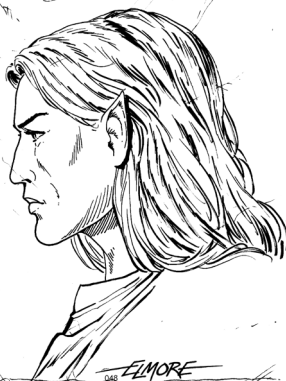
punc. mod. comp.

MOV. **INICIATIVA**
12 m +0

BONO COMP. +2

CA 10

ESFUERZO 2



SALEVACIONES

fortaleza	+0	<input type="checkbox"/>
Reflejos	+3	<input type="checkbox"/>
Voluntad	+2	<input checked="" type="checkbox"/>

MOD. COMP.

PODER

6

COGAL

TEMPORAL

PCOS DE GOLPE

14

COGAL

TEMPORAL

ATAQUES

Daga +2 1d4 P [Arrojadiza 8/24] [Ligera] [Sutil]

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

EQUIPO Y DINERO

Daga, 1 poción de curación, libro de conjuros, manta, mochila, odre.
2 piezas reinas.

TALENTOS Y CONJUROS

Extracción.

Magia arcana. Ataque +5, CD 13.

[A Voluntad]: Aumentar peso, Mensaje, Salpicadura de ácido.

[Rango 1]: Alarma, Armadura de mago, Escudo, Grasa, Identificar, Orbe cromático, Proyectil mágico.

[Rango 2]: Abrir. Invisibilidad, Levitar.

Conocimiento arcano.



NOMBRE: _____
CLASE: Clérigo
CLAVES: [Bueno] [Humano]
[Humanoide] [Medio] [Sacerdote]

Exp. _____
Nivel × ② 3 4 5
6 7 8 9 10

Erendor

El Albor de la Quinta Edad

ATRIBUTOS

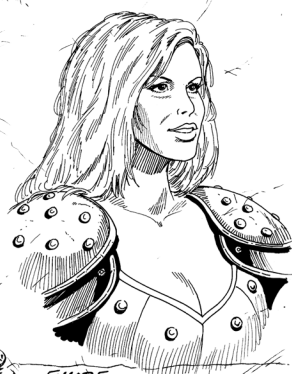
Fuerza	16	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
Destreza	8	-1	<input type="checkbox"/>
Constitución	14	+2	<input type="checkbox"/>
Inteligencia	9	-1	<input type="checkbox"/>
Sabiduría	17	+3	<input type="checkbox"/>
Carisma	10	+0	<input type="checkbox"/>
punc. mod. comp.			

MOV. **INICIATIVA** +0
12 m

BONO COMP. +2

CA 18

ESFUERZO 4



SAVACIONES

fortaleza	+3	<input type="checkbox"/>
Reflejos	+0	<input type="checkbox"/>
Voluntad	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
MOD. COMP.		

PODER

5
TOTAL

PCOS DE GOLPE

26
TOTAL

ATAQUES

Martillo de guerra +5 1d8+3 G [Versátil 1d10]

ARMA	IMPACTO	DAÑO	CLAVES
------	---------	------	--------

EQUIPO Y DINERO

Cota de malla, escudo, martillo de guerra, manta, mochila, odre, 5 raciones de viaje, símbolo religioso.
3 piezas nobles.

TALENTOS Y CONJUROS

Magia divina. Ataque +5, CD 13.
[A Voluntad]: Expiación, Fulgor, Resistencia.
[Rango 1]: todos (p.71).
[Rango 2]: todos (p.71)
Expulsar muertos vivos.



Licencia

Todas las mecánicas y el sistema de juego son parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**.

Las ilustraciones y contenidos referentes a la ambientación se consideran **Product Identity**.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

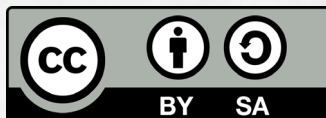
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v.1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Todas las ilustraciones de este libro pertenecen a sus autores.

Eirendor, Valdanar, y el resto de la ambientación, así como todos los textos, están bajo la licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**.

END OF LICENSE



Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

¡Déjate arrastrar por tus deseos!

Desde el fin de la revolución, Mulethorn se ha convertido en la capital de un particular modelo de sociedad.

Ahora, una extraña resurrección durante un funeral destapa la existencia de un brujo capaz de crear pociones que pueden hacer cumplir los deseos de cualquiera.

Descubre cómo esta revelación afecta a los líderes más influyentes de la ciudad y aprovecha esta circunstancia para alcanzar tus deseos más oscuros...

Esta aventura para Eirendor está preparada para jugarse con un grupo de personajes de nivel 2 y es totalmente compatible con la quinta edición del juego de rol más grande jamás creado.



ISBN 978-84-946458-4-6



9 788494 645846

