



MUERTE DEL DRAGÓN

ESCENARIO GENÉRICO PARA ERT

Muerte del Dragón, es un lugar genérico, puedes situarlo casi en cualquier parte del imperio, simplemente necesitas una zona más o menos despoblada entre dos zonas muy influyentes, aunque esta pensado para encontrarse en las fronteras el Reino Alsano y los desiertos del Sur del continente. Pero si no te interesa que se encuentre en esas latitudes del continente siempre puedes colocarlo en el centro del imperio o en cualquier otra frontera.

La cuestión es que Muerte del Dragón es una zona desértica y malhadada, llena de peligros y de monstruos letales que está entre dos poderosas e influyentes ciudades. Esto hace que Muerte del Dragón obstaculice las rutas de transporte. Por decirlo de alguna manera, o se atraviesa Muerte del Dragón (con el peligro que ello conlleva) o se rodea, perdiendo tres días en el proceso. Este es el dato más importante para el inicio de las partidas, pues dentro de Muerte del Dragón se pueden llegar a dar multitud de pequeñas aventuras o de grandes sagas.

TRAMAS

Persecución a Muerte.- Evidentemente, una de las partidas más emocionantes puede ser que los personajes estén perseguidos o persigan a alguien. Es posible que los personajes acaben de ser descubiertos y la guardia de la ciudad, los caballeros o la nobleza les persiga, lo que les incline a meterse en la Muerte del Dragón para poder salvar la vida. O bien que ellos sean los caballeros, nobles o guardias que persigan al malhechor de turno que intenta escabullirse por todos los medios. En este caso las partidas deberían estar llenas del calor de la Muerte del Dragón (sí, sí, aunque esté en medio de la campiña kenion en el interior de la Muerte del Dragón hace un calor infernal) y de sus extrañas criaturas. Ten en cuenta que en la Muerte del Dragón no solamente existen multitud de lugares donde poder esconderse (después de todo, los cañones y quebradas suelen estar



mapa de dragón

llenas de cuevas) sino que además los personajes deberán preocuparse de los monstruos que existen en los cañones y las quebradas. Esta partida, además, puede utilizarse para conducir a los personajes a abandonadas torres en el centro de la desolación, o a encontrarse de golpe con que en una de las cavernas hay una banda de bandidos que ya conocían y que se les escaparan hace tiempo, o que tal o cual amigo se esconde entre los calores de la Muerte del Dragón.

Partidas de Exploración.- En este tipo de partidas los personajes intentan (por su propia cuenta o contratados) en descubrir alguno de los secretos de la Muerte del Dragón. En este caso, las partidas deben plantearse de manera ligeramente distinta a la habitual para ERT. El Director de Juego debe tener listas las descripciones de dos o tres quebradas, unos pocos cañones y los lugares especiales que quiera presentar a sus jugadores.

Lo más importante es que el Dj. tenga claro las criaturas que van a aparecer y lo que se van a encontrar los personajes, además del ambiente, que es lo más importante de las exploraciones, pues se supone que los personajes entran en un lugar desconocido. Con estas partidas los jugadores deben tener la sensación de ser los primeros en entrar en un lugar increíble, fascinante y depredador, donde la supervivencia está en sus manos.

LA MUERTE DEL DRAGÓN

Esta extraña formación rocosa no es más que una exótica serie de cañones de paredes curvas, excavadas a lo largo de miles de años por los calidos vientos de la región. Esta serie de cañones y quebradas forman un laberinto salido de los excéntricos sueños de un loco; una zona que comunica de manera natural el Condado de Naulas y el Reino de Oel'Phirm.

Sin embargo, no es una de las zonas más transitadas por la presencia en el de insólitas criaturas conocidas por los phirm de la zona como zsadahls, o espíritus de

RUMORES SOBRE LA MUERTE DEL DRAGÓN

Como en todos los lugares de estas características tan especiales los rumores acerca de Muerte del Dragón son constantes y bastante imaginativos, en este caso la mayoría de los rumores son sobre el origen del lugar. Estos rumores están puestos aquí para que el Director de Juego pueda utilizarlos como quiera, pudiendo hacer realidad alguno de ellos:

1.- el lugar fue creado por un hermoso dragón de arena, que lo creó para que fuese su tumba, después se tumbó en el centro y murió. Desde entonces han pasado muchos años, pero su espíritu es el que ha llamado a los zsadahls, para que nos cacen por haber traspassado su sagrado lugar de descanso.

2.- estas extrañas formaciones no son más que un laberinto creado en la antigüedad por un poderoso mago que lo utilizaba para poner a prueba a los que deseaban entrar en su academia, por ello en algún lugar del laberinto existe la propia academia, seguramente abandonada hace cientos de años y los zsadahls son los espíritus errantes de los que jamás consiguieron llegar a la academia y que ahora muestran sus rostros para que alguien les libere.

3.- el laberinto de la Muerte del Dragón es una antigua fortaleza de los Daertacks del viento que fueron invocados por Jackethal, el poderoso dragón que acompañó a los Poderes de Caos en la Segunda Guerra contra Caos. El dragón del centro es el propio Jackethal, que espera su renacimiento cercano, cuando alguien despierte su poder.

si quieres conseguir cualquiera de estos productos solamente deberás rellenar los datos aquí impresos,

recortar el cupón y enviarlo al **Apartado de Correos 13.298 28080 de Madrid**, y en el menor tiempo posible recibirás tu pedido en casa. O también puedes enviar un e-mail, con todos los datos necesarios a **ert@editorialhastur.net**

Nombre:

Dirección:

Población:

Código Postal:

por favor marca con una cruz el producto o productos que deseas recibir en casa, recuerda que tienes unos gastos de envío de 450 pesetas.

ERT: LA ERA DE LOS PODERES.
(192 páginas. Tapa dura; P.V.P.: 3950 ptas. i.V.A. incl.).
PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO.
(63 páginas. P.V.P.: 2450 ptas. i.V.A. incl.).
SOMBRAS ENTRE NIEVES.
(68 páginas. P.V.P.: 1995 ptas. i.V.A. incl.).

FORMAS DE PAGO

☐ Talón Bancario a nombre de S. Coop. Editorial Hastur número

☐ Giro Postal número

☐ Contra Reembolso

☐ Tarjeta de Credito ☐ Visa ☐ Eurocard ☐ Master Card ☐ Red 6000

Nombre Titular

Número de Tarjeta

Caducidad y Firma Titular

la furia. Estos seres, demonios sedientos de sangre y miedo, recorren las rutas más transitadas atacando a todos los nacidos con los que se topan, causando en determinadas ocasiones verdaderas masacres en las caravanas. Además de estas criaturas de raras costumbres y cuerpo, los más ignotos seres habitan la Muerte del Dragón, serpientes de arena, mithales de dientes de hielo y todo tipo de singulares insectos de todos los tamaños buscan refugio en estas extensiones, lejos de las organizadas patrullas de los caballeros y los guadañas. Existe un gran polémica sobre esta región, enfrentando a distintos sabios en enconados debates. Desde luego, las extrañas formaciones y las delirantes descripciones que dan los viajeros hace pensar a muchos que la zona está completamente hechizada, o al menos, que es de origen mágico. Sin embargo otros no hacen más que empeñarse en que las formaciones no están hechizadas, si no que las extrañas ilusiones que perciben todos aquellos que se introducen entre las quebradas y los cañones no son más que proyecciones de los zsadahs que las habitan. Sea como fuere, la Muerte del Dragón es un lugar maravilloso y al mismo tiempo extraño y terrorífico.

Por supuesto, muchos viajeros intentan traspasar las Murallas de Zarpa Hambrienta para buscar tesoros, despojos de otras caravanas y los míticos castillos de los Ancestrales. Estos aventureros han llegado a ser profesionales de la supervivencia en los desiertos y en las zonas con poca agua, moviéndose de manera bastante precavida y razonable. Muchos de estos viajeros habitan en las dos ciudades que marcan las dos vías de entrada y salida de la Muerte del Dragón, Pozo de Salvación en territorio alsano y Sazzalhit (pronunciado: *sasalhit*) en territorio phirm.

Moverse en la Muerte del Dragón.- Para poder atravesar las quebradas existen varios caminos y rutas, posiblemente muchas más de las que se conocen. Varias de ellas son bastante conocidas y transitadas por aventureros, los cuales llegan a definir estas como "seguras".

Todas las rutas comienzan (si lo miramos siempre desde el punto de vista alsano) en lo que se ha llamado las Murallas de Zarpa Hambrienta, a menos de una hora de camino desde Pozo de salvación. Esta entrada no es más que una gran abertura practicada por el viento en una especie de muralla que abarca todo el lateral norteño de la Muerte del Dragón; grieta con la extraña forma de la boca de un inmenso reptil, incluyendo sus largos colmillos superiores y una de las vacías cuencas oculares. Evidentemente, la forma hace pensar a muchos que está hecha por manos de nacidos y avala la teoría de muchos de que la zona entera está diseñada y construida por una antigua cultura o algún mago eremita.

Desde este punto, el camino más seguro es seguir un cañón llamado de las Mil Flechas, que avanza durante más de seis horas hasta la confluencia de varios cañones, un lugar de peligrosos campos de arena suelta, extrañas cavidades de paredes lisas y cóncavas y formaciones de arenisca parecidas a garras esqueléticas de muchos dedos. Esta cuenca, llamada por muchos el Transito de la Muerte, es uno de los lugares más seguros para descansar, pues al parecer los zsadahs son incapaces de pasar a su interior. Desde este punto se prolongan varios retorcidos cañones, que se estrechan y ensanchan sin motivos aparentes y que conducen en un laberinto sinuoso por el centro del territorio.

Justo en su centro se enclava la zona que da nombre en la actualidad a la región entera y es un descomunal cráter en

cuyo centro se elevan unas columnas de piedra arenisca con forma de dantesca caja torácica. Estos huesos están en ruinas, estando muchos de ellos partidos por la mitad. Todos ellos son huecos, entrando en la parte más ancha de ellos todo un campamento de doce personas, monturas incluidas. El cráter esta sembrado de huesos y pedazos de armaduras rotas y desgajadas, con restos de ancestrales armaduras y libros medio destrozados por el abrasivo viento. Desde este cráter, llamado la Muerte del Dragón, se extiende un gran cañón, llamado precisamente Gran Cañón, que desemboca en unas pequeñas galerías que terminan en Nazztherlan, la salida en territorio phirm. El cañón suele ser una trampa letal, pues grandes cantidades de assetack y graerthan pueblan las zonas superiores de las paredes, así como los zsadahs, que suelen atacar en esta zona más que en otras.

El ambiente en la Muerte del Dragón.- Como en el resto de la región descrita, el ambiente sólo se puede definir de una manera, sofocante. Es un lugar donde las temperaturas se mantienen en sesenta grados de manera casi constante, llegando a los ochenta grados cuando más pega el sol. Los únicos momentos en los cuales es más o menos llevadero este terrible calor son los amaneceres y los anocheceres, pues en mitad de la noche la oscuridad es casi total y las temperaturas descienden a los veinte bajo cero.

Aparte de esta característica, ya de por sí remarcable, el ambiente es como si se caminase por un territorio que haya brotado de las excentricidades de un mago totalmente loco. Caminar por las sinuosidades de los cañones, constantemente rodeado de raras y curvas formaciones de arenisca suele ser más de lo que puede soportar cualquier melion, o ywen.

Para las descripciones de la Muerte del Dragón utiliza siempre frases cambiantes y evocadoras. Las piedras y formaciones siempre se parecen a algo, siendo muchas de ellas identificadas con nombre por los aventureros que ya han viajado varias veces por ahí. Nombres como la Roca de la Dama Soñadora, o la del Ywen Enloquecido son de lo más evocadores. Incluso los viajeros dicen que las piedras se mueven y que están vivas, apareciendo rostros de la nada, angustiados, enloquecidos y perturbados, que claman a los vivos para que hagan algo.

Lugares de Muerte del Dragón.- Lo bueno que tiene Muerte del Dragón es que en su interior pueden llegar a situar muchos tipos de lugares. Puede haber torres de diseños imposibles o extraños cementerios.

Lo que tienes a continuación son varias ideas para sitios en el raro laberinto.

Una de las posibilidades es que estén completamente sintonizados con el ambiente, perteneciendo al lugar de una manera tan increíblemente fluida que no se distingan del propio laberinto. Sería, por ejemplo, un complejo nuimbrano. Imagina por un momento que los rumores que están presentados más arriba sean completamente falsos y que el laberinto es un conjunto de laboratorios, estancias, armerías y forjas nuimbranos de la época de la Segunda Guerra contra el Caos. Sería un trabajo excelente, perfectamente camuflado en mitad de territorio kenion, que mostraría lo exóticos y sofisticados que son los nuimbranos. Por supuestos, este descubrimiento debería ser realizado de dos maneras, por casualidad (están persiguiendo a un ladrón de casas cuando al entrar a una caverna por él se encuentran que en el fondo de la cueva hay una pequeña entrada al complejo nuimbrano)

o después de varias investigaciones y pistas (que sean contratados por alguien que sospeche la verdad del lugar o que ellos mismos hayan recopilado las pruebas a lo largo de varias partidas).

Otra posibilidad es que alguno de los lugares interiores de Muerte del Dragón, un sitio completamente imposible de acceder, al cual sólo se puede llegar tras atravesar estrechos pasadizos entre las paredes de los cañones, sea algo que no se parezca en nada al lugar. Una torre de negra obsidiana, de extraños y retorcidos balcones e imposibles minaretes, repleta de gárgolas y sin puerta visible. Como en el caso anterior, la torre puede ser encontrada por casualidad o ser buscada activamente por los jugadores, pero eso sí, una vez encontrada deben reconocer inmediatamente que la torre no es nada natural, que se encuentra allí por error o por una terrible crueldad de algún tipo de ser increíblemente poderoso. La torre debería provocar extrañas sensaciones de confusión. Los personajes intuirían matanzas, traiciones y un frío glacial les envolvería, al mismo tiempo que la propia torre inspira la sensación de ser antigua, poderosa y secreta. En realidad, *la Torre del Espíritu Errante*, sería una antigua torre de un poderoso mago del Espíritu (de ahí que los sentimientos sean realizados por ella). Se podría jugar una excelente partida haciendo que el espíritu del antiguo mago se hubiese visto atrapado en la propia torre al fallar uno de sus conjuros más importantes. El mago está atrapado en la mesa de su despacho, completamente trasformada en una mesa diabólica, llena de extraños rostros, runas incomprensibles y diversas cuchillas sobresaliendo de lugares muy curiosos. Para liberar la torre sería necesario subir hasta el despacho, superando una serie de escaleras y habitaciones en las cuales los personajes se encontraría pesadillas, daertacks (para los no iniciados diremos que los daertacks son elementales cuyo cuerpo y aspecto está hecho con cada uno de los diferentes aspectos de la magia de ERT) del aspecto del espíritu y todo tipo de criaturas que han sido atraídas por la torre. Adicionalmente se puede hacer que ocurran todo tipo de poltergeist.

Los zsadahs.- Estas criaturas son daertacks del espíritu de caos, es decir entidades de Caos o de Ley cuya única característica es poseer sentimientos. Los zsadahs pueden ser de ira, de odio, de furia, inquina o resentimiento, siempre sentimientos malignos y retorcidos. Lo más importante de estos daertacks es que viven para contagiar estos sentimientos a los que les rodean. Cada vez que un zsadahs se acerca a un personaje este empezará a sentir frío a su alrededor, su aliento se condensará al salir de su boca y el cabello de la nuca se erizará. Si el zsadahs llega a tocar al personaje, éste deberá superar una tirada de *usar dones* a dificultad 16 (esta dificultad es para un zsadahs de poder medio-bajo y, como siempre, podrá ser variada por los directores de juego para zsadahs más poderosos). Si supera la dificultad notará como algo roza su rostro y por el raballo del ojo verá escenas relacionadas con el sentimiento del zsadahs (matanzas para la furia, asesinatos para los celos, etcétera). Si falla la tirada entonces se verá completamente empujado hacia el sentimiento durante toda la escena. Jamás tienen cuerpo (normalmente son invisibles) aunque pueden esforzarse por aparecer como una especie de fantasmas retorcidos utilizando los materiales que tengan a su alrededor, en este caso la arena suelta o las rocas. O bien pueden ser detectados por cualquier mago o personaje con el aspecto del espíritu y que supere una tirada de Ver Hilos a dificultad 18 (como siempre modificable por los directores de juego). ■