

Sol Oscuro Savage

El oráculo de obsidiana

Una campaña originalmente diseñada para AD&D Darksun, por Hermes para C.R.Minotauro, pero reescrita en 2017 por Adolfo MD para adaptarla a Savage Worlds.



Introducción.

Esta es una campaña para Savage Worlds, basada en la original de AD&D, en la que los jugadores empiezan en la ciudad de Tyr y acaban en *La torre primigenia* en busca de un objeto preciado por los poderosos de Athas: **El oráculo de obsidiana**. Durante la campaña los jugadores aprenderán las características del mundo de Athas como sus habitantes, sus sentimientos, la magia, el sendero (la psiónica tal y como se conoce en Athas), sus peligros, sus ciudades...Durante cada episodio de la aventura se resalta en especial una raza y una característica del mundo, así los personajes se familiarizan con el despiadado mundo de Athas.

La aventura está diseñada para cinco o más jugadores pero es fácilmente adaptable a cualquier número inferior o superior de jugadores. Para jugar esta campañas solo necesitas una copia del Savage World publicad en castellano por HT publishers y Pinnacle entertainment group. En Athas para hacerlo creíble he creado unas Máximas y unas Mínimas que se han de recordar a los jugadores para que entiendan que están en Athas y no en Lorien.

Máximas: Violencia, crueldad, arena, sol (calor), traición, sangre, y mucha mala leche.

Mínimas: Amor, agua, solidaridad, metales, amistad y cualquier otra mariconada.

Históricamente la aventura se sitúa al inicio del año 1 libre de Tyr, justo al inicio, tal y como planteaba la caja básica en castellano de AD&D Dark Sun, cuando el gran rey Kalak aún vive y concentra toda la población en la construcción del ziggurat. La aventura acaba unos meses después, justo para ser iniciada con la campaña de Libertad (en castellano para AD&D y fácilmente descargable en PDF).

Después de esta introducción hay un resumen de la historia, seguido por un resumen de cada episodio para que el DM sepa la trama principal en una rápida lectura. Por último un prólogo de la historia de los personajes antes de llegar a la ciudad estado de Tyr y que representa el ascenso al *nivel de Experimentados* que es por el que empiezan los jugadores. Y sin mas empiezo a narrar una violenta historia en el salvaje mundo del.... Sol Oscuro.

Historia.

Bajo el abrasador calor de Athas se esconden tesoros inconfesables, uno de ellos se trata de una lente esférica de obsidiana que otorga (si se sabe usar), un poder igual o mayor que el rey Kalak de Tyr o Hamanu rey de Urik o que el mismísimo dragón. Esta lente también conocida como *El oráculo de obsidiana* estaba custodiada por los espíritus de los dos primeros gigantes, *Jo'orsh* y *Sa'ram*, pero la lente fue extraviada y perdida en las tierras yermas de este gran erial llamado Athas...

En Athas existe una asociación de magos preservadores que actúan en contra de la tiranía de los reyes-hechiceros, *la alianza velada* (o del velo). Resulta que uno de sus componentes, *un humano llamado Xylaz* encontró unos viejos documentos que hablaban sobre el poder de la lente y una relación con una torre ancestral. Xylaz buscó durante años la lente y la torre hasta más allá de Balic, cruzó el bosque de los halflings y al final encontró *La torre primigenia*, pues tal es su nombre, al este de la ciudad de *Nibenay*.

Tal torre anegada de magia en estado puro entró en contacto con la sangre de Xylaz al producirse una pequeña herida y sufrió una mutación que lo transformó en un ser medio reptil medio hombre (una especie de draconiano). Tras esto volvió rápidamente a su refugio en Tyr y siguió la búsqueda de la lente, pero esta vez otros miembros de la alianza del velo se encargaron de ello. Los años pasaron, nadie sabe cuantos, y Xylaz gracias a la mutación no moría, continuando incansable la búsqueda... *El clan de pedregal azul*, una tribu de elfos, formaba parte de la alianza y su misión era buscar la lente. Su jefe **Voltheur** la encontró al fin, y *en este momento la está llevando a Tyr...* Pero no está solo: **Minthur** un alto templario de Tyr tiene conocimiento del descubrimiento de la lente y pretende la lente para sí mismo, cueste lo que cueste. Pero Minthur no es el único que busca la lente...

Cap. I "La alianza del velo y horrores de otro tiempo."

Voltheur, jefe elfo del clan del pedregal azul se dirige a Tyr junto con toda su tribu y en sus manos tiene *la lente oscura* que tiene que dar a Xylaz. La tribu se instala en Tyr, pero lo que no saben es que *Minthur un templario de Tyr tiene conocimiento de sus actividades y le prepara una emboscada*. Los Pj empiezan en las calles de Tyr cuando una joven elfa les pide ayuda mientras le ataca un templario. **Cinnia** se llama la elfa y pertenece al clan del pedregal azul y si la salvan llevará a los Pj a su guarida, allí *Voltheur les encargará el llevar un paquete (que contiene la lente oscura) a un tal Xylaz a una taberna*. En la taberna los jugadores serán atacados por los templarios, que además raptarán a Xylaz y el paquete. Es muy importante que esto suceda ya que marca el hilo conductor del resto de la campaña. A la vuelta de casa de Voltheur serán atacados por tres gladiadores de Minthur. Después de matarlos, Voltheur explicará a los PJ que Minthur es un templario que les sigue los pasos desde hace tiempo, y que en el paquete se encuentra un objeto muy poderoso que solo Xylaz es capaz de usar, y que ha de ser rescatado de inmediato.

Cap. II "Athas un mundo de traición y sus moradores los elfos."

Voltheur envía a los Pj a rescatar a Xylaz y la lente, pero primero han de visitar a su otra hija; *la semielfa Lydia*, en el mercado. Lydia se ganará la confianza de los Pj al matar a un templario para salvarles la vida, *para más tarde traicionarles*. Los Pj irán con Lydia a casa de Minthur en el barrio de templarios, aunque no encontrarán más que unos papeles... cuando intenten escapar, serán acorralados por Minthur y sus templarios. Lydia traiciona a los jugadores para que Minthur le ofrezca un puesto como profanadora del rey (si, los reyes-

hechiceros tienen profanadores a sus servicio) *aunque Minthur también la traiciona y la mata*. Lydia en su agonía maldecirá a Minthur.

Cap. III "El sendero invisible y el desierto implacable."

Por los papeles encontrados en la casa de Minthur se averigua que Minthur prepara una expedición hacia La torre primigenia. Los Pj y los elfos huyen de la ciudad y siguen a la caravana de templarios. Los Pj serán engañados por un psiónico al servicio de Minthur y toman un camino equivocado. Por el camino se encontrarán unos cactus-araña que los atacarán y les demostrará que en Athas todo el mundo lucha por sobrevivir. En un desfiladero serán atacados por un psiónico al mando de Minthur, **Mika** se llama. Si no lo matan les conducirá a un monolito de un extraño material (en realidad es un gigantesco imán) que creara problemas con las armas y armaduras de metal. El monolito estará habitado por un cieno que tiene planeado merendarse a los jugadores. Tras esto y un vagabundeo por el desierto, llegarán a un poblado de enanos...

Cap. IV "Los enanos, la historia de un erial y sus antiguos habitantes"

El pueblo al que llegan los jugadores se llama Kled y es un pueblo libre habitado por enanos. Los Pj serán llevados ante el jefe de los enanos y al saber de sus intenciones les ofrecerá su hospitalidad. En Kled se encuentran las ruinas de una antigua ciudad enana, *Kemalok*, para curiosidad de todos la puerta de la ciudad está abierta, parece que han entrado unos... ¿templarios?. Los jugadores entrarán y tras pasar un puente llegan a una guarnición que la custodia el espíritu del último rey enano. Tras una vuelta por la ciudadela, llegan a un palacio de donde aparecerán una gran cantidad de esqueletos que atacarán a los jugadores, en un gran ventanal se encuentra alguien, es *Mika resucitado*, que pretende eliminar a los jugadores aunque ahora está a las ordenes del dragón no-muerto **Dregoth**, que también ambiciona el oráculo, y así piensa comunicárselo a los jugadores...

Cap. V "La venganza Athasiana y los viajes bajo el ardiente sol"

Los jugadores parten con retraso hacia la caravana de Minthur y la de los elfos. Tras unos días de viaje, con sus respectivos encuentros y vicisitudes, llegan al gran cañón donde se encuentran paradas las caravanas (a unos 500 metros una de otra). Los jugadores pueden intentar rescatar a Xylaz o no, aquí los jugadores pueden hacer mas de un plan pero los templarios les atacarán una noche y a la cabeza irá Minthur. Cuando todo parezca perdido alguien corriendo junto a un Tagster pasará por delante de Minthur y como una marioneta el templario la seguirá, es la venganza de Lydia. La mayoría de templarios escaparán. Minthur ha desaparecido, *pero un tal Cradle toma su lugar* y reanudan la marcha hacia la torre.

Cap.VI "Nibenay, la ciudad de los mil minaretes, sus secretos y sus revueltas"

A Nibenay llegan las caravanas. Parece que Cradle ha entrado en *el Naggaramakan*, que es el templo del rey Nibenay del que dicen que solo pueden pasar sus templarias... al parecer tiene una entrevista con Nibenay. Mientras los elfos aprovechan para comerciar en esta ciudad los jugadores pueden conocer la ciudad o al revés. Por otro lado la población parece exaltada. Un caluroso día el pueblo se rebela contra el rey y van al Naggamarakan, parece que lo quieren destronar, pero para sorpresa de todos el rey, que no había salido durante años, aparece y gran parte de los rebeldes se acobardan, siendo el resto es expulsado por las templarias. **Cynthia**

ofrece a los jugadores una oportunidad de robar una gran gema, a la vuelta, En la plaza del mercado, el rey Nibenay ha hecho una masacre y se encuentran todas las cabezas de los elfos del pedregal azul, empaladas en lanzas, ahora su líder y único miembro es Cynthia. Nibenay ha ofrecido su ayuda al rey Kalak, *o sea a Cradle*, y ha exterminado a todos esos magos... además aporta otra caravana a la expedición de Cradle.

Cap.VII "Irrefrenable ansia de poder y La torre Primigenia"

Los jugadores y Cynthia siguen la dos caravanas del templario Cradle (una de Tyr y la otra de Nibenay), pero *al acercarse a la torre ¡un dragón les pasa volando!*. Por fin llegan al final del trayecto, el desenlace está a punto de producirse. Cerca de la torre se encuentran las caravanas de Cradle y los jugadores más al Este. Pero al poco aparece un ejército de no-muertos dirigidos *por Mika y por el dragón Dregoth*. Los templarios son drenados por el dragón no-muerto y se marchitan como flores al sol del desierto. *¡Pero aparece el dragón Borys* y empieza una feroz lucha entre dragones!, momento en que los jugadores pueden aprovechar y liberar a **Xylaz** y rescatar la bola del moribundo Cradle, que a pesar de estar debilitado, aun se dirige a la torre... Al tocar el oráculo aparecerán **Jo'orsh** y **Sa'ram** y se llevarán el oráculo con sigilo. Los dragones han desaparecido en su lucha, los templarios han caído, al igual que los no-muertos. *Solo quedan los jugadores, Cynthia y Xylaz*, aunque ellos no tengan la bola de obsidiana, vuelve a estar protegida por sus auténticos guardianes. Puede que si su sangre haya tenido contacto con el aura de la torre, los jugadores muten y tengan nuevos poderes. Hasta aquí llega la campaña, cuando los jugadores consiguen que nadie posea el oráculo. Es tiempo suficiente para haber subido un par de niveles o más y conocer parte del mundo de Athas

Prólogo:

Durante el año anterior al desafío del sacerdote de la 190ª era del rey, **La ciudad de Draj** se había poblado de esclavos debido a una política agresiva por parte del rey-hechicero **Tecktutitlay**, el cual los necesitaba en gran número para sacrificarlos en una gran fiesta en su honor. Su intención era sacrificar *"cien mil corazones para tecktutitlay"*... pero aun no tenía bastantes. Sus templarios empezaron a arrestar gente por cualquier motivo, por nimio que fuera, hasta que los pozos de esclavos estaban saturados de todo tipo de gente, desde escoria criminal, hasta templarios o mercaderes... hombres libres y esclavos, locales y extranjeros de toda raza y condición.

La fecha se acercaba y el rey esperaba impacientemente su orgía de sangre, él mismo sacaría con sus manos el corazón del último sacrificado. Mientras en las sombras de los pozos se planeaban intentos de evasión... de todos los que se intentaron, *solo cuatro tuvieron éxito*. En cada fuga participaron alrededor de mil evadidos. De las cuatro, tres de ellas no superaron las murallas de Draj, pero la mayor de todas, en la que participaron más de 1300 fugados muy cohesionados y organizados escapo de la ciudad de Draj en dirección Sur. *En esta evasión os encontrabais vosotros (los Pjs)*, allá por donde iban arrasaban con todo, en parte por rabia y en parte para poder sobrevivir... En su huida, mas de la mitad de ellos murieron a manos de los soldados de Draj, en una escaramuza al sur de la ciudad, pero el resto logró huir al sur. *Al sur estaba la libertad*, al menos eso decía un loco profeta que formaba parte del grupo, y que fue atrapado por los elfos una noche a traición... pues resulta que pasada la escaramuza los esclavos se encontraron con una caravana de elfos nómadas, que bajo las promesas de ayudarlos, por la noche atraparon a todos los que pudieron y corriendo como el rayo los vendieron de nuevo a Draj.

A la mañana siguiente los esclavos eran poco menos de doscientos, pero esa circunstancia les unió mas y siguieron al sur. Medio muertos de hambre y sed encontraron un oasis desconocido... ¡pero cuando todos se abalanzaron a beber empezaron a ser tragados, pues el oasis no era tal, sino una enorme *atrapadora en las dunas!*. Menos de cincuenta lograron salvar con vida de allí...

El viaje continuo igual de penoso por las ardientes dunas de Athas hasta que pudieron asaltar una caravana tyriana en dirección Urik. Parecía que su suerte mejoraba, pero ahora eran una veintena... Siguieron los al sur y

en un encuentro con *Giths* (*unos reptiles humanoides nómadas*) murieron alrededor de la mitad. De los 1300 que habían escapado no llegaban a 12, *vosotros (los PJs) entre ellos*, y a los pocos días llegaron a Tyr, donde os separasteis en grupos más pequeños para no llamar la atención, deseándoos la mejor de las fortunas y perdiéndoos en sus oscuras callejas...

Capítulo 1: La alianza del velo y horrores de otro tiempo

Escena I: Inicio

Los Pj se encuentran una mañana en las callejuelas del distrito comercial de la ciudad-estado de Tyr, otro día intentando subsistir, otro día bajo el agobiante calor de Athas. Los últimos días han sido complicados ya que los templarios del Rey han estado batiendo las calles de la ciudad en busca de esclavos evadidos... Entre el barullo de los mercaderes, y las muchas razas distintas que intentan hacer negocio, de repente entre empujones una mujer encapuchada corriendo irrumpe ante los Pj y al cruzarse con ellos les pide ayuda. La mujer seguirá corriendo hasta entrar en una de las tantas tiendas que hay en la ciudad, segundos después un templario que la seguía entra en la tienda.

A los Pj les cabe la opción de ayudar a la mujer, por altruismo (todo puede ser), a cambio de un favor o simplemente porque les caen mal los templarios. También pueden decidir no ayudarla, con lo cual se acaba la aventura.

Escena II: El jardín

En caso que hayan decidido entrar en la tienda, por fuera solo se ve una pequeña casucha con una cortina de tela como puerta y unas troneras como ventanas, al entrar la estancia es invadida por la oscuridad, al poco los ojos se acostumbran viendo toda la habitación de estantes llenos de hierbas y potingues, y sobre el mostrador, la ensangrentada cabeza de un enano (el tendero) separada de su cuerpo, tras él otra cortina hace de puerta a un patio trasero, de la cual se escuchan gritos.

Al pasar esta segunda puerta se ve un pequeño jardín tapiado, se compone de un limonero y unas cuantas plantas. Aquí se encuentra acorralada la mujer que es atacada por el templario.

Al entrar los jugadores el templario ataca con su espada a la mujer y ella a su vez murmura algo, extiende los brazos y de sus dedos fluye un haz de energía que impacta en el cuerpo del templario. Los jugadores pueden atacar a partir del segundo asalto. Si en 10 asaltos no han salido de la casa, aparecerán 4 templarios más a ayudar a su compañero.

Escena III: Los Elfos

Si consiguen librarse del templario, la mujer se acercará a los PJ, descubriendo que se trata de una atractiva elfa, joven y alta (190 cm), de pelo trenzado rubio y vestida con un sencillo poncho con capucha y ropas típicas de los nómadas elficos.

-*“Gracias por la ayuda, como habéis visto el también sabía, como lo sabéis ahora vosotros, que soy una hechicera y eso no le gusta nada a los templarios... Mi nombre es Cinnia y pertenezco al clan del Pedregal Azul. Ahora estamos instalados aquí en Tyr”*- Dice la bella elfa.

Si los jugadores se presentan y se muestran amistosos y cordiales, Cinnia les dice que su jefe les puede ayudar, y les pide amablemente que le acompañen... tras caminar un rato por el distrito comercial, llegan a *las madrigueras*, el sitio donde se reúne la escoria de Tyr, aquellos que no han sido y ni serán nada, hasta detenerse en un edificio de piedra caliza blanca, de dos plantas, con una terraza con columnas en el piso superior que sujetan un débil tejado de cáñamo.

Cuando los jugadores entran, ven que está atestado de elfos (¿Hay algún Thri-kreen?), saludan a Cinnia que se dirige en solitario a un alto elfo con una cresta rubia. Este elfo es alto incluso para su raza (más de 2 metros), viste una capa de seda color granate, un pantalón de cuero oscuro y luce muchos anillos en las manos. La conversación pasa a discusión, el asunto se va caldeando... los elfos empieza a apostar e incluso se insultan entre ellos, mientras miran a los Pj como lobos... El ambiente es insostenible, *Aquí el Máster debería poner nerviosos a los jugadores*, cuando lo haya conseguido de repente el jefe elfo extiende los brazos y hace callar a todos de golpe. Acto seguido con un paso arrogante y altivo se presenta a los Pj:

- *Bienvenidos, mi nombre es Voltheur, jefe de mi tribu y os estoy agradecido por lo que habéis hecho por mi hija... Como pago, puedo ofreceros el agradecimiento y la protección de nuestra tribu, pero antes necesito que alguien me haga un favor, y veo que vosotros tenéis lo que se ha de tener para hacerlo... ¿veis este paquete?, se lo habéis de entregar a un amigo mío en el "Kank Rojo", preguntar al camarero por Xylaz, si volvéis os recompensaré”*

Normalmente los elfos no ofrecen su amistad tan fácilmente (sorprendentemente, la oferta es real), pero digamos que esta es una licencia que me tomo. En cualquier caso, los elfos estarán probando la lealtad de los Pj, durante casi toda la campaña.

Escena IV: La Taberna

Si los pj deciden hacerle este favorcillo al lider del pedregal azul, no les será difícil encontrar la taberna, quizá tengan algún encuentro con los templarios, algún enemigo de los Pj... Pero al fin la encontraran.

Lo que no saben los PJ es que son seguidos por un elfo, y en caso de que abran el paquete o se lo queden, avisará a sus colegas, y empezará una caza y captura por parte de los elfos y la alianza del velo, que rápidamente acabarán con los Pjs.

La Taberna es una estancia alargada recubierta totalmente de madera, en la banda derecha la ocupa un mostrador-cocina, en la que trabaja un humano gordo, calvo, de largo bigote trenzado. La parte izquierda está toda ella ocupada por mesas y bancos de madera. Un puñado clientes ocupan la estancia, al sentaros el camarero les gruñira a nuestros sufridos jugadores:

- *¿Que van a querer, forasteros?*

Si los Pj preguntan por Xylaz, el camarero vacilará unos segundos y les dice que esperen un momento, volviendo a la barra... Si Los Pjs superan una *tirada de Notar* ven que el camarero hace un sutil guiño a un

cliente de la taberna. Este mismo hombre se acerca a los jugadores y se sienta en su misma mesa (o barra) hablándoles a los jugadores:

- *Saludos... ¿qué es lo que queréis de Xylaz y de que lo conocéis?*

Si los PJ responden la verdad, el hombre se marchará. *Si mienten* les dirá:

- *No me gustan los mentirosos... sobretodo teniendo a cuatro templarios camuflados en esta taberna, dice señalando a dos humanos y dos semielfos haciendo ver que no se conocen de nada.*

Si Los jugadores han dicho la verdad el camarero les indicará que suban hasta arriba del todo... al ático. *Si han mentido*, su interlocutor se marchara, y al poco rato se iniciara una redada en la que los templarios arrasarán la taberna, junto a 4d4 semigigantes que aparecerán en 1d4 asaltos.

Escena V: Xylaz

Al ático se llega por unas estrechas escaleras de arenisca con pared a los dos lados, dando a una pequeña puerta de madera polvorienta. Dentro hay una pequeña habitación con forma de triángulo debido a la inclinación del techo, La luz solar, ilumina a través de la ventana a una figura encapuchada, q ue sosteniendo un bastón retorcido en espiral, está sentada en una silla hacia la ventana, cuando entren los jugadores, se girará y lentamente se quitará la capucha, mostrando una cabeza reptiliana. Sus escamas son de un color bronce apagado, varias espinas adornan su cabeza y sus ojos de serpiente son verde esmeralda... nunca habíais visto un ser semejante:

- *¿Voltheur, os manda, no es cierto?, me habéis de entregar un paquete... Dádmelo.*

Parece que estáis intrigados al verme, lo cierto es que soy único... pues soy un producto de la magia bastarda de La Torre Primigenia, un horror más allá de nuestro tiempo. Aunque mejor que no os cuente mi trágico... ¿¡Que es ese ruido!?

De repente se oyen un alboroto que proviene de abajo y parece que varias personas suben los peldaños a toda prisa. Xylaz se alza y con su báculo prepara un hechizo. *¡La puerta se abre de golpe y X templarios (Nº de jugadores más dos) entran en la estancia atacando a los jugadores!*, Xylaz ha efectuado el hechizo de *Armadura* y al final del primer round saltará por la ventana que da al tejado. Dos templarios lo seguirán mientras sus compañeros lucharán con los PJ. En el segundo asalto Xylaz lanzará *Proyector de llamas* sobre los templarios, y éstos invocando el nombre del Rey Kalak usarán *Captura* y otro golpeará con la espada a Xylaz, mientras cuatro semigigantes que estaban en la calle rodean al mago, portando enormes garrotes de hueso... *(Es vital que en este combate y si puede ser en este asalto, que los templarios rapten a Xylaz y el paquete y se lo lleven. Los jugadores deberán fracasar en su intento de alcanzar a los templarios, pero no de librarse de sus contrincantes...* Por cierto la taberna ha empezado a arder y dentro de poco solo quedarán cenizas y ningún de sus ocupantes vivos (excepto los Pj).

Escena VI: Los gladiadores

Los Pj deberían escapar de la emboscada de la taberna y volver a casa de Voltheur a comunicarle que han sido traicionados o engañados. Los jugadores al entrar en la casa ven que a diferencia de hace unas horas, no hay

nadie en ella... solamente unos lechos para dormir y unos cuantos barriles. Hay unas escaleras que conducen a la terraza superior. Mientras estén en la terraza oyen unos ruidos provenientes del piso inferior. Cuando vayan a bajar un humano con la cara tapada y con una larga garra de dragón les impedirá bajar; una mujer sale de detrás de un murete con unos cuchillos tortuga y del techo de cañamo se deja caer un mul con una pesada maza de hueso. Atacarán de inmediato a los jugadores. Si alguien realiza una *tirada de Conocimientos Generales (Pag24)* los reconoce de haberlos visto luchar en el estadio, Gladiadores. Luchan hasta la muerte.

Escena VII: La Reunión

Justo cuando hayan matado a los gladiadores, Voltheur subirá junto a Cinnia y otros elfos, por las escaleras. Voltheur agradecerá que hayan matado a estos gladiadores, ya que lo habían metido en un barril mientras estaba solo en casa (su hija y los demás elfos acaban de entrar y le han liberado), inmediatamente convocará una reunión. A los pocos minutos Voltheur reúne a todos los elfos en la estancia inferior, y comienza a explicar lo que ha pasado en "El Kank Rojo":

- Hoy nuestros nuevos amigos, han salvado mi vida de los gladiadores al servicio del templario Minthur, y también fueron atacados cuando habíamos llegado al final de nuestra empresa... desgraciadamente os he de comunicar que Xylaz ha sido secuestrado y el paquete nos ha sido confiscado. Es difícil asumir esta tragedia pero sabemos quien es el culpable de todo esto... Minthur, el alto templario al servicio del rey Kalak. Este hombre conocía de la existencia de Xylaz y de su poder, y ahora que lo tiene prisionero, intentará utilizarlo para que le guíe al lugar donde el cambio su apariencia. Si al menos supiéramos donde es tal lugar... (Aquí los jugadores les podrían decir que es La Torre Primigenia) Hemos de ver que piensa hacer Minthur estos días, y pronto actuaremos.

Conclusión:

Al final del discurso de Voltheur acaba el episodio. A los jugadores se les deja vivir con los elfos, y han de esperar a que Voltheur tome una decisión de que hacer, la cual no tardará mucho en ocurrir (ver módulo 2), ahora los Pj pueden conocer al resto del clan menos a la hija semielfa de Voltheur, *Lyda* a la cual ya conocerán el siguiente módulo.

Capítulo II: Athas un mundo de traición y sus moradores elfos

Escena VIII: Lyda

Los Pj se han unido a un clan de elfos, donde han sido atacados por el templario Minthur, que además ha secuestrado a un mutante llamado Xylaz y un misterioso paquete. Mientras los jugadores esperan la decisión de voltheur y su recompensa, pueden esconderse entre los elfos, evitando así a templarios y cazadores de esclavos...

Al cabo de dos días, por la mañana, Voltheur el elfo líder se acerca a los jugadores y les pide amablemente que vayan a buscar a su otra hija **Lyda** (la otra es Cinnia) al *mercado elfico* en la plaza de las sombras (a la cual aún no conocen). Dice que es una *semielfa* con un traje ceñido azul de melena rubia y ojos azules... tiene como mascota a un *Tagster* (un felino similar a un leopardo). Les pide que hablen con ella y la traigan ante él, pero no dice por qué... “*os la diré a su debido tiempo*”.

El sol ardiente quema el mercado elfico, una plaza llena de puestos tapados con todo tipo de telas y toldos, aquí se vende de todo... desde un cahulak a un taparrabos, pasando por animales domésticos, especias, miel de Kank, etc... todo robado o de ínfima calidad, dicen las malas lenguas. A los pj no les será difícil encontrar a Lydia a la que verán vendiendo algún producto a un anciano humano, efectivamente está acompañada de un gran felino, un tagster.

Cuando los Pj hablen con lydia, se mostrará simpática y conversadora. A diferencia de los distantes elfos, se nota su sangre humana... Si le preguntan sobre los elfos, contestará que a ella la marginan por el hecho de ser semielfa, y que la tratan mal. Tampoco le cae muy bien su padre, porque abandonó a su madre humana en cuanto ella nació...

En algún momento de la conversación un templario empuja a un Pj y le acusa en público de ser un esclavo huido, ordenando a la gente reunida que lo retenga en nombre del Rey, (aunque nadie moverá un dedo). Antes que los Pj ataquen, Lydia deslizara una daga de hueso a su mano y le cruzará la cara con ella al templario, el cual se llevara las manos a la cara lanzando maldiciones (*queda Aturdido*). Despues Lydia saldrá corriendo e incitará a los Pj que le sigan antes de que vengan más templarios.

A Partir de aquí, Lydia será el mejor compañero de los Pj. Cuando lleguen a casa de Voltheur, éste se enfadará con Lydia por comprometer a la tribu de esa manera, y la abofeteara delante de todos los elfos, algunos los cuales se ríen, pero otros miraran mal a los PJs también... Justo después empieza la reunión. Voltheur muestra un mapa y dice que intentarán rescatar a Xylaz que se encuentra en casa de Minthur. Asignara la tarea a los Pjs “*para que demuestren a la tribu que, a pesar de traer problemas, siguen siendo merecedores de la protección que esta les brinda...*”, y también a Lydia “*ya que es tan amiga suya...*” dirá textualmente Voltheur. El plan consiste en tres pasos:

- 1:** Mediante un plano de las alcantarillas, llegarán a un pozo del jardín principal de la casa de Minthur, ahí matarán a los guardias para que no den la alarma, si son detectados por ellos.
- 2:** En la casa buscarán el despacho de Minthur (gracias a un mapa que les da Voltheur) donde debería estar el paquete (consiguió esta información presionando a un criado aficionado a apostar lo que no tiene...).
- 3:** Buscarán las catacumbas de la mansión, e irán a la celda de Xylaz. Lo liberarán y escaparán por una puerta secreta que da al exterior pero que solo se abre por dentro... afuera está *Cinnia* esperando en un carro, para alejarlos de allí sin problemas, ya que está plagado de templarios ese barrio...

Escena IX: El Rescate

Las alcantarillas de Tyr son tuneles excavados en la piedra, cuyo suelo está cubierto de un grueso y apestoso limo marrón, sobre el que corretean infinidad de inquietantes y asquerosos bichos... Si los Pj van por donde indica el camino verán que al final llegan a un punto muerto (a elección del máster). Por cada camino tomado hay un 25% de tener un encuentro. Los Pj han de elegir bifurcaciones 6 veces o sea 6 intentos.

Encuentro en las alcantarillas 1d10:

- | | |
|-----|-----------------------------------|
| 1-2 | 1 cieno Tyriano |
| 3-6 | Ninguno |
| 7-8 | Enjambre de escarabajos chillones |

Cuando se llega a final del auténtico tunel, hay un agujero en la pared que da con el pozo de Minthur. Se ha de trepar por el pozo para salir en un jardín interior lleno de arboles y de pequeñas fuentes, en él se encuentra una niña y una mujer joven conversando. No hay guardias. Si los Pj oyen desde el pozo la conversación de la niña se darán cuenta que son un par de criadas conversando inocentemente... *si no las eliminan rápidamente*, darán la alarma chillando y atrayendo a la guardia (recuerda Máster: Darksun es un mundo cruel, salvaje e injusto).

Cuando los jugadores encuentran el despacho de Minthur, verán que se compone de una gran mesa de madera, con muchos tapices colgados en las paredes y una gran alfombra que aporta a la sala un aire distinguido... *Si buscan no encontrarán el paquete, pero si unos documentos*, que si son leídos (normalmente solo Nobles y Templarios saben leer), explican que: *Minthur piensa ir a la Torre Primigenia, en un lugar impreciso al Este de Nibenay donde parece que piensa encontrar la clave de como usar el Oráculo de Obsidiana y que para eso necesita de la ayuda de Xylaz que ya estuvo anteriormente allí...*

A las catacumbas se accede por una trampilla que hay en el despacho, debajo de la alfombra. Da a una sala con forma de L. Es una galería estrecha excavada en la piedra, llena de celdas... Pero en ninguna está Xylaz. Algo raro sucede... no está ni el paquete, ni Xylaz. De repente de la esquina surge un templario que intentara empalar con una lanza al que esté primero (*Esta es Espera, si la víctima no supera una tirada de Notar, no recibirá carta de acción, y no podrá actuar esa ronda*). Cuando maten al templario *Lyda* dirá que les han tendido una trampa y que será mejor que salgan corriendo!. Tras salir, se encontrarán en un callejón... *¡pero no estará el carro de Cynthia!*, cuando vayan a girar la calle se toparán con varios templarios y semigigantes (*Tantos como Pjs, la mitad de ellos semigigantes*), por detrás aparecerá Minthur, el alto templario, un hombre alto con pelo largo algo canoso, ataviado con una exquisita túnica azabache con la estrella dorada de Tyr, diciendo:

"Vaya, vaya... me parece que habéis hallado mi morada, robado mis pertenencias y maltratado a mis criados... ¡vais a sufrir por vuestro atrevimiento!"

De pronto Lyda correrá hacia Minthur, diciendo: *"Minthur, ¡te los he traído!, te indiqué donde estaba mi hermana, mi padre, Xylaz y el paquete. ¡Este era el trato!. He servido bien al dios-rey Kalak, ¡cumple con tu parte!"*

Efectivamente Lyda ha traicionado a los Pj y a su clan, gracias a ella encontraron a Xylaz, el paquete y conocían la operación de rescate, pero no lo ha hecho con mala fé, al fin y al cabo estaba marginada por los elfos, aparte que la matarían si se enteraban que era profanadora, ya que los más importantes miembros de los elfos (Voltheur, Cinthia...) son de la alianza del velo. En realidad a Lyda no le gustaba traicionar a los Pj ya que eran sus únicos amigos... pero igualmente lo hará.

"Si Lyda, has servido bien al rey Kalak, pero él ya no necesita los servicios de una profanadora bastarda y traidora... ¡muere ramera asquerosa!" dice Minthur mientras pronuncia un sortilegio que golpea múltiples veces a la semielfa. Esta cae a plomo y en su agonía jura venganza y pide perdón a los Pj... muere sin remedio al poco tiempo. El combate entre los Pj se muestra desigual para ellos aunque el Tagster de Lydia luchara hasta la muerte. Minthur debe salir con vida de este encuentro, Podría no participar en el combate y retirarse a su casa, por ejemplo.

Escena X: El relato

Si los jugadores consiguen salir con vida, y llegar a casa de Voltheur, verán que Cinnia está viva. Explicará que mientras esperaba a los Pj oyó a unos templarios hablar de un extraño prisionero que se iban a llevar al Este de Tyr, más allá de Gulg, hacia una zona misteriosa...

Voltheur preparará la caravana de elfos (Pj incluidos) y se dedicarán a seguir a Minthur, y en el desierto intentarán rescatar a Xylaz y el paquete.

Por cierto, los Pj no saben aún que contiene el paquete, aunque han leído cosas en los documentos de Xylaz sobre un extraño artefacto, el Oraculo de Obsidiana... *Solo Voltheur sabe lo que és, pero no dirá nada a los Pj aún.* Si le cuentan la traición a Voltheur, no le sorprenderá en absoluto y no aparentara tristeza alguna por su hija Lyda...

Conclusión

Voltheur está haciendo los preparativos para dejar la ciudad y seguir la caravana de Minthur hacia el Este. ¿Porque es tan importante ese paquete? ¿Que hay en él? ¿Voltheur es un cabrón o un enemigo de la tiranía de Kalak? ¿Cuándo coño recibirán los Pj su recompensa?.

Interludio: Puede que los jugadores estén algo confundidos y no se sientan muy vinculados a actuar pero el máster debe hacer de este asunto algo personal. Quizá solo por la curiosidad de que contiene el paquete... Si se ponen muy pesados con lo de la recompensa Voltheur (tu y yo sabemos que así será), podría pactar con ellos algún tipo de remuneración, de la cual adelantaría algo y entregaría el resto cuando rescaten a Xylaz (un soldado de a pie cobra normalmente 2 piezas de cerámica al mes...). También les puede explicar que tanto Xylaz, como el clan del pedregal azul, pertenecen a la Alianza del Velo y que en el paquete hay algo que puede ser muy útil en la lucha contra los reyes-hechiceros... El máster puede aflojar un poco si ve que sus jugadores no se sienten muy involucrados en la trama de la aventura. Yo al menos así lo hice con mis jugadores.

Capítulo III: El sendero invisible y el Desierto implacable

Escena XI: El Cruce

Los Pj junto a un clan de elfos, salen de Tyr, en seguimiento del templario Minthur, la salida es fácil y el grupo sigue los pasos de Minthur con rapidez. Les llevan un día de retraso. Toda la caravana élfica corre por el desierto cargando sus cosas, a excepción de los Pj que van en un Kank de carga si no disponen de monturas propias (lo cual es deshonroso desde el punto de vista elfico). Por lo que parece, Voltheur quiere seguir a la caravana durante algún tiempo y esperar que se presente la mejor oportunidad para atacar. No ha concretado más...

A los dos días de salir de Tyr, al poco rato de pasar junto a unos viajeros (Mika entre ellos), uno o varios jugadores (no-psiónicos) notarán que no siguen el camino correcto, y piensan que es hacia el Norte... (*en realidad Mika, un psiónico secuaz de Minthur, usa el sendero para manipular a los Pj, estos harán tiradas de Rastrear o Supervivencia desierto, para que se lo crean*). Al llegar a un cruce de caminos. Voltheur seguirá al Este. Mientras los jugadores lo que quieren es ir al Norte. Voltheur no cederá y si los Pj quieren ir al norte les dará permiso, aunque dirá que ellos están equivocados, pero en cualquier caso les dará *agua para una semana*.

Sea como sea, el máster ha de llevar a los jugadores hacia el Norte. A medida que avancen por este camino se hará más y más pedregoso y menos llano, con alguna meseta pequeña. Pasarán varios días... pero los Pj se sentirán más atraídos a seguir ese camino. El camino es el correcto, y ya falta poco... *lo saben*.

Escena XII: Cactus-araña

Tras varios días caminando por este sucio pedregal barrido por el viento, los jugadores siguen sobre la pista de Minthur, a quien aunque aún no han visto... pero notan que se encuentra muy cerca. *Cuando los Pj lleven un día sin agua*, están sedientos pero a lo lejos ven una mancha de cactus en forma de barril bajo el cruel sol de Athas (*Ver reglas de Calor pag 124*)

En los cactus hay agua, pero lo que no saben lo Pj es que cuatro de ellos son *cactus-araña* que atacarán con sus puas a los jugadores. Una vez eliminados podrán encontrar *agua para 3d4 días* independientemente del número de jugadores.

Interludio: Cuando los Pj hagan viajes, a no ser que la aventura no diga nada el máster decide la cantidad de días de viaje, tablas de encuentro etc... *ver Exploración y Viajes pag 119/120*.

Escena XIII: El poder del sendero

Los Pj llevados por su instinto acaban en un pedregal, bajo el amenazante calor de Athas, el fuerte viento arrecia en el suelo que hasta hace mover algunas piedras, azotando la cara de los Pj. *Están pasando junto a unos repechos a los lados cuando se sienten espiados...* Hasta aquí Mika, el psiónico aliado de Minthur les hizo *sugestión psíquica* (un nuevo poder psi) para separar a los Pjs de los elfos, pero va a pasar a la acción...

Ahora está preparado para eliminarlos, y activa *invisibilidad* (pag163), después intentara *Marioneta* (pag 166) sobre el pj que parezca más duro, ordenándole que ataque a sus compañeros. Mika intentara mantener su invisibilidad y el control de su marioneta *(-1 a cada nuevo hechizo x cada hechizo mantenido a la vez – pag 146)*, si alguien lo detecta (Notar -4) vera su silueta transparente a un lado, en una zona más elevada (Paso -2 para llegar a él), detrás de una gran roca. Está a 10 m del grupo. *Si le atacan, dejara de mantener su invisibilidad*, y activara *Armadura psíquica* (pag155) que le durará los 3 turnos, para después atacar a los pjs con *Proyector psíquico* (pag 167).

En caso que los Pj hagan dos heridas a Mika, el psiónico ofrecerá llegar a un trato a cambio de su vida:

“Sois más fuertes de lo creía... ¡Por favor no me matéis!, tengo armas y armaduras de metal, tesoros... ¡os lo daré todo si perdonáis mi vida!” - Si no sobrevive pasa a la escena XV.

Ahora el peligroso psiónico suplica por su vida... si aceptan el trato les acompañará a una cueva cercana y les dará *cotas de mallas de metal* (para medio grupo) y *viejas espadas y hacas de metal* (para el resto). Sin que los sepan los Pj Mika les está preparando una trampa. (Hay una armadura para cada Pj). Mika dirá a los Pjs que si no le matan les acompañará a una pequeña colina donde hay tesoros antiguos... explicará que no es una colina, sino el túmulo de rey olvidado lago tiempo, sobre el cual hay una columna de un negro metal, y excavado en el suelo hay un cofre con sus tesoros más valiosos...

Si alguien registra la cueva, encontrará un saco cofre con 20 piezas de oro y un pergamino, que es una carta de Minthur a Mika para que con el poder del sendero haga desviar a los elfos hacia el Norte... Cosa que Mika ha conseguido solo parcialmente, pues ha desviado hacia el norte solo a los Pj y al ver que eran unos pocos, intentó matarlos personalmente.

Escena XIV: La atracción del túmulo.

Los Pj llegan al túmulo de noche, hace frio. Erigido en medio del pedregal y sobre él una gran columna negra corona el túmulo... Mika dice que bajo esa columna está el tesoro un baúl rebosante de oro... Lo que no saben los Pj que en realidad la extraña columna de metal oscuro es *un imán gigantesco*, y a medida que suban totalmente confiados por la colina ¡serán arrastrados hasta la columna todos aquellos que se hubieran puesto la cota de malla! (*tirada enfrentada de FUE contra la FUE d12+2 del imán cada turno o salir de la colina*). Los Pj afectados estarán pegados a la columna o desarmados, y no se podrán despegar de ella. Pero todo acaba de comenzar: Mika ahora que está libre lanzara *Invisibilidad* y se escapa corriendo por el mismo sitio por donde ha venido, mientras no para de reír... Y de la parte superior de la columna surge una especie de légamo o jalea viscosa (similar al Cieno de Tyr) que irá bajando por la columna... en tres asaltos atacará a los Pj, *aplicando un +4 a Atacar y Daño*, ya que tiene ventaja sobre ellos mientras estén *inmovilizados* (pag105).

¿Cómo escapar? Hay varias opciones. Se puede *intentar cortar las correas de cuero* de las cotas de malla con alguna arma que no sea de metal, aparte en el suelo hay esqueletos y entre ellos hay un par de espadas de hueso que se pueden coger con poderes psiónicos o con magia... También con magia o PSI se puede romper las correas. Por la columna se puede andar alrededor de ella pero no despegado de la columna. Los Pj tendrá que idear una forma de escapar. Una vez libres de las cotas de mallas podrán despegarse de la columna pero no las armas y armaduras metálicas, que no se pueden sacar de la columna.

Ahora le toca el turno a Mika, el cual no será difícil de encontrar ya que confiado por su trampa, apenas ha andado mucho. Así que los Pj tienen una oportunidad de vengarse, si son capaces de rastrearlo y darle caza.

Conclusión

Ahora los pj se han liberado de Mika, pero han perdido muchos días, van bastante retrasados y muy al norte de la caravana de Minthur y de los elfos. Los Pj seguirán *un par de dias andando* y en la mañana del tercero con un calor que derrite a las piedras llegarán a un pueblo, al poco serán rodeados por 20 enanos. Están en el pequeño asentamiento enano de Kled. Los enanos no atacarán a los Pj, pero les recibirán hoscamente y armados. Si muestran intenciones no violentas, les llevarán al jefe del pueblo.

Aquí acaba la 3ª aventura, más o menos cuando lleguen a Kled. A los Pj les ha costado librarse de un solo enemigo y están exhaustos y en manos de los enanos. *¿Lograrán los Pj llegar junto a los elfos y rescatar a Xylaz y el oráculo de obsidiana?*

Capítulo IV: Los enanos, la historia de un erial y sus antiguos habitantes

Para una buena ambientación de esta aventura es recomendable leer los capítulos 3 y 4 del libro *La legión roja* de Troy Denning, donde se explica detalladamente los lugares donde transcurre la acción.

Escena XV: Kled

Los Pj tras escapar de la mortal trampa de Mika, bordean las Montañas Resonantes y llegan a un poblado, el pueblo está construido en anillos concéntricos de casas redondas, con paredes de losas rojas y ninguna de ellas tiene techo, se pueden ver el interior de las casas con sus muebles, además las casas no son más altas de 1,60 m. En su exterior las casas están rodeadas de un muro bajo de ladrillo, en el centro del pueblo hay una plaza circular, con un margen dentado de salientes curvados, pavimentado de adoquines rojizos, en la que hay un molino de viento, que extrae agua a una cisterna.

Los Pj llegan al pueblo al muro exterior cuando serán recibidos por una quincena de enanos. Son bajos y muy anchos de hombros, sus rasgos son duros y angulosos, su piel está muy bronceada, no tienen ningún tipo de vello corporal. Los enanos van armados con armas de obsidiana, espadas y hachas en su mayoría. Alguno porta casco y armaduras de hueso y quitina. Los enanos estarán al acecho de la reacción de los Pj, en caso que sea violenta, atacarán sin piedad, pero si se muestran pacíficos, los conducirán a la plaza central, pasando por el laberinto de bajas casas sin techo... Si en el grupo de los Pj no va ningún enano, para poder comunicarse con los habitantes del pueblo, hay un enano del pueblo que habla Tyriano. La comitiva se para en el centro de la plaza, los Pj están rodeados, y enfrente hay dos de ellos que parecen más importantes que los demás, mientras en la plaza se atesta de enanos que quieren ver a los visitantes.

El enano que parece más importante es de edad avanzada, de mejillas flácidas y algo encorvado, es quien toma la palabra y les dice a nuestros intrépidos jugadores que están en el poblado de Kled y quien les habla es **Lyanus**, el *Uhrnomus* (*que significa líder o fundador*). Les dará la bienvenida, y les pedirá que le cuenten como han llegado allí... Lyanus puede ayudar mucho a los Pj y depende del interés que tengan los Pj les ayudará.

Si durante la conversación los Pj cuentan la historia del *Oráculo de Obsidiana* y sus desventuras, Lyanus se sentirá sorprendido y (si se entienden bien las dos partes), les ofrecerá cobijo y alimentos... Lyanus organizará una comida en honor a los invitados, y allí los Pj podrán comer y beber a gusto. Lyanus les presentará a su hijo **Caelum**, un enano de ojos rojos, y una escarificación ritual en forma de sol en medio de la frente, es más alto que el resto de sus compañeros y ciertamente más apuesto. Se mostrará amable con los Pj, y al acabar la cena su padre les dirá que tiene algo que enseñar a los jugadores... (*Esto último solo sucede en caso que los Pj que le hayan contado toda la historia a Lyanus*).

Escena XVI: Kemalok

Lyanus, acompañado por Caelum y los Pj abandonan el pueblo y se acercan a una enorme duna que hay al Este del pueblo donde hay una pareja de enanos armados con hachas de dos manos de metal y gruesas armaduras de placas de hueso, haciendo guardia uno a cada lado de una inmensa puerta *de bronce* decorada con el bajorrelieve de un enorme pájaro con cabeza de serpiente, la puerta esta entreabierta, y su valor económico mareante... Si alguien pregunta no recibirá contestación alguna por el momento. *Lyanus pregunta a los guardias por la puerta abierta y ellos replican a su vez que se la encontraron así*. Dicho esto Lyanus emitirá un chillido agudo y la puerta se abrirá dejando paso a un oscuro tunel, momento en que Lyanus les dirá:
-Dejad las armas con los centinelas.

En caso que los Pj se nieguen Lyanus se enfadará y no permitirá la entrada a los Pj. Si los Pj no le hacen caso les dejará entrar pero él se negará a seguirles... ver más abajo para las consecuencias.

El tunel está revestido de anchas tiras de piel animal y sujetado por vigas de madera que impiden que se derrumbe. El tunel es bajo, los Pj tendrán de ir agachados... Al final el tunel acaba en una pequeña pasarela, a los lados hay armas por el suelo... son armas de hueso muy antiguas y deterioradas.

- Escuchad las palabras de los antiguos o éste será vuestro final. Anunciará Lyanus en tono solemne

Al otro lado hay en un muro de piedra, con una puerta arqueada con una inscripción grabada, que Lyanus traducirá como: *- Mas allá de esta puerta, pon tu confianza en la fuerza de la amistad, no en el temple de tu espada.*

Los Pj seguirán adelante y entrarán en una ciudad en ruinas, que por lo que pueden ver fue importante en su época. Lyanus dirá:

-Bienvenidos a Kemalok, la ciudad perdida de los enanos, aquí puede que encontremos alguna ayuda en vuestra búsqueda...

La comitiva sigue adelante y tras cruzar *gran un rastrillo de hierro* (!) llegan a un puesto de guardia por lo demás vacío... Los enanos pasaran primero, pero cuando lo intenten los Pjs, serán interceptados por una figura escalofriante que le impedirá el paso: Un guerrero enano ataviado con una armadura de acero negra con bordes dorados, y empuña un hacha magnífica de metal. Su cabeza queda cubierta casi completamente por un yelmo negro, sobre el cual destaca una corona de un blanco marfileño. Por debajo de sus fastuoso equipo de guerra, podeis ver vendajes verdes, casi etéreos, y en vez de ojos, dos ascuas de color rojo ocupan su lugar... Lyanus pedirá calma y les dirá que es *Rkard, el último gran rey enano*.

“Solo podréis flanquear estas puertas desarmados. De otro modo el Rey Rikard os lo impedirá...”

Al pasar ven la ciudad propiamente dicha: Innumerables pasillos se abren a todos lados, convirtiendo en un peligroso laberinto... algunas paredes están cubiertas de grabados, que representan a barbudos (!) reyes del pasado, generalmente en una caverna o sala de piedra, luchando contra exóticos monstruos, serpientes con muchas cabezas o hordas de hombres bestia... hasta el último, que con armadura negra y oro es representado en una colina rodeada de exuberantes paisajes y animales desconocidos... *“es el rey Rikard, que nos condujo a la superficie del mundo”* dirá el sabio. Guiados por Lyanus van por el camino principal, y acaban llegando a otro puente que lleva a otra puerta, que su vez conduce a un alcázar todo él de mármol... tras él se abre una gran sala también construida en mármol, con columnas en su perímetro y una puerta enorme, que cierra uno de sus lados. Podeis ver varios pisos con sus respectivos balcones.

Lyanus cruzará la sala y llegarán a una pequeña habitación circular rodeada de armaduras de placas y antiguas armas de metal... en cuyo centro destaca un enorme libro suspendido mágicamente. Esta abierto, y en él se aprecia una escritura ruínica desconocida, iluminada por dibujos de animales y plantas desconocidos para vosotros. Los animales y las plantas se mueven mágicamente, correteando por los márgenes del texto... Lyanus dice que es *el libro de los reyes de Kemalok* y que aunque solo ha sido capaz de traducirlo en parte (está escrito en antiguo enano, lengua que ya casi nadie entiende...), *explica la historia del pueblo enano desde sus orígenes...* también dirá que en él se menciona el *oráculo de obsidiana*.

Al parecer es un objeto que otorga mucho poder, pero es un poder peligroso tanto para el que lo utiliza, como para el resto de Athas... el sabio enano cree que lo mejor que se puede hacer con él es destruirlo, pero para hacerlo solo hay una forma... (con *Bara'kul*). Lyanus ofrece comida y provisiones a los Pj *si intentan destruir la esfera, en vez de entregarla a la Alianza del velo*, ya que consideran que ese objeto solo pervierte a quien lo tiene.

Si aceptan Caelum buscará entre todas las armas que hay en la sala y entregará una espada a un Pj, a poder ser un enano o sino un mul, y si es guerrero mejor: *Bara'kul, la esperanza de las montañas*

Esta magnífica espada *de acero negro*, fue construida por los artesanos enanos de la Era Verde (+1 a *Pelea y Daño*), y tiene en su empuñadura una pequeña gema de un color azul eléctrico brillante. *Portada por los héroes de antaño para ayudarles a alcanzar su destino* (Confiere la ventaja *Afortunado*) *y proteger al pueblo de los enanos* (Falla automáticamente cualquier ataque contra un enano). *Ninguna armadura es capaz de detener su fijo* (ignora armadura, incluso mágica) *e incluso puede destruir cualquier objeto mágico, como la Lente Oscura... pero al terrible precio de destruirse a sí misma*. (Aunque al final de la campaña no tendrán oportunidad de hacerlo).

Escena XVII: Los esqueletos

Al darles la espada se oirá un ruido de la sala contigua, como de madera rozando con piedra... si alguien va a ver, se encontrará con un gran número de esqueletos de los antiguos moradores de *kemalok* que se acercan hacia ellos, habrá un número proporcional a los jugadores que hayan, (3x Pj) Los Pj podrán armarse en la sala del libro y *Caelum es un sacerdote del sol*, por tanto usará sus poderes para ahuyentar los No-muertos. Cuando hayan sido destruidos, de una de las ventanas, se oirá una escalofriante caracajada... los Pj se sorprenderán de ver a Mika, el psiónico de la anterior aventura, ¡pero esta vez como un pútrido cadáver reanimado!. Su discurso aterrará a todos (*tirada de Miedo pag 122*):

“Saludos, mortales insignificantes... seguro que me reconocéis. Cuando me asesinasteis me llamaban Mika, pero ya no más... Ahora soy el heraldo del todopoderoso Dregoth, el dragón cuyo poder persevera a través de

la muerte y la ruina de la carne... ¡suyo ha de ser el Oráculo de Obsidiana!. Interponeos y pereced...” Tras decir esto Mika resucitado desaparecerá entre las sombras.

Ahora aparece en escena un enemigo más, *el dragón Dregoth y el zombie de Mika* junto a su ejército no-muerto. ¡Es vital llegar cuanto antes a la caravana de Voltheur y destruir la lente!

Conclusión

Los Pj salen de la ciudad de Kemalok, con una nueva misión y un nuevo enemigo rápidamente son aprovisionados y se ponen en marcha para encontrar la caravana de Voltheur. ¿Llegarán a tiempo de poder salvar a Athas?

Capítulo V: La venganza Athasiana y los viajes bajo el ardiente sol

Escena XIII: El viaje

Los viajes (las tiradas de deshidratación, encuentros, movimiento) no los he señalado y explicado, porque aunque cada máster puede tranquilamente hacerlo y no necesita ningún tipo de información que no esté en la sección de ***Peligros pag 127***, no creo que sea importante tener que escribirlo aunque si a la hora de jugar.

Aun así esta aventura debería empezar así con el viaje que lleva de los Pj desde Kled (el poblado enano), hasta encontrarse con los elfos, con los que se encontrarán más adelante en el *cañón de Gothay*. Los Pj han de encontrar a los elfos que están márchando muy por delante de los jugadores. *El máster debe:*

1. La distancia de Kled al cañón son tres hexagonos al este y otros tantos al sur, es decir: *48 kilometros* por desiertos de arena.
2. Calcular el movimiento que avanzan los Pj al día modificado por el terreno, en este caso desierto de arena (Exigente): *Paso del personaje más lento del grupo x 0.8 Km/h -3,2 Km/h por terreno exigente*
3. *Comprobar cada día de viaje si hay encuentros* en el terreno correspondiente (pg. 120 *Savage Worlds*)
4. Realizar los efectos de *deshidratación* cuando los Pj no llegan a la cota de agua mínima: *4 Litros de agua al día (4 Litros a la semana los pj Thri-Kreen)- Pag 124*. Queda en manos del máster, según su crueldad, el agua que los Pj llevan desde que salieron de Kled.

Tras algún combate y cierta deshidratación, los jugadores llegan por el camino real al *Cañon de Gothay*, una inmensa abertura que desciende hasta el mismísimo infierno, y casi tan largo que se necesitan varios días para cruzarlo (32 km) si no fuera por un antiquísimo puente de piedra cuya fabricación se pierde en la arena del desierto... allí, a poca distancia del puente, se encuentran detenidas dos caravanas, a 500 m una de otra. La mas alejada del puente es la de los elfos del pedregal azul. El sol comienza a declinar tronandose el cielo entre rojizo y anaranjado cuando los elfos saludan a los Pj...

Escena XIX: El reencuentro

Voltheur los recibe alegremente y los hace pasar a su tienda. Los acomoda no sin antes reprenderles por su terquedad al abandonar la caravana, al creer que Minthur iba hacia el norte... Voltheur les pedirá que le cuenten todo. Cuando esté informado de todos los acontecimientos: Mika el psiónico, el pueblo de Kemalok... se quedará sorprendido pero del momento no le prestará mayor interés. El a su vez explicará que hace tiempo alcanzaron la cravana de Minthur y que la han seguido sin que nada haya pasado *hasta que hace dos dias*, la caravana se parara justo en el mismo sitio donde se encuentra ahora.. No sabe a que se debe, pero el jefe elfo espera algún tipo de trampa o de ataque, por lo que a movilizado a sus guerreros, que están en alerta.

El plan de Volteur es esperar a ver qué pasa, y seguir a la caravana hasta Nibenay, ya que es vital tener que comerciar sino no este viaje arruinará a todo el clan. - *¡O llegamos a Nibenay o nos moriremos!* afirmará Voltheur de forma contundente.

Tras la reunión los Pj pueden ir libremente por el campamento hablar con los elfos. *Cinna* estará por ahí, con quien podrán hablar.

Escena XX: La venganza

A los Pj les tocará hacer turnos nocturnos de vigilancia, junto a un par de elfos. La noche es fria aunque luminosa debido a la luz de las dos lunas athasianas... Durante el tercer turno una silueta vendrá corriendo hacia la caravana elfa. Se trata de un elfo que rápido como el rayo da la alarma de que *las tropas de Minthur se están desplegando y se dirigen al campamento*. Al poco, todo los elfos se han despertado y se están armando. La infravision permitirá ver una masa compacta de soldados que se aproximan al campamento (los Pj sin infravision aún no ven nada).

Voltheur despliega a su clan: él y quince elfos irán al flanco derecho, en el flanco izquierdo estará Cinna y quince elfos más. *Mas adelantados, en el centro, estarán cinco elfos y los Pj como señuelos*. Los elfos pretenden con su velocidad ir desde atrás y rodear al ejército de Minthur que presupone que atacará de frente. Cuando todos estén en sus posiciones, los Pj verán como se acercan una masa de 50 soldados, la mitad de ellos semi-gigantes... marchan de frente, en masa compacta. Todo parece ir según el plan de Voltheur... A cien metros de distancia, los Pj distinguen bien las figuras, Minthur va entre ellos justo en medio protegido por cuatro templarios. *¡En ese momento la formación se divide en tres, interceptando la maniobra envolvente de los elfos!*, Minthur al dividir su tropa envía cada flanco al enemigo y hace imposible que sean rodeados por los elfos. En dos asaltos, llegan a las armas, a los Pj les toca 6 templarios, cuatro semigigantes y Minthur. El combate es desigual. En los flancos la situación será más o menos igual, los templarios intentan aislar a los elfos.

La batalla se desarrollara mediante las *reglas de combates de masas de la Pag 114 del SW*. Con 10 Contadores de fuerza (CF) para el bando de Minthur, y 6 CF para los elfos, pero cuando estos vayan a perder, lee esto:

De repente a los lejos se ve una luz... una luz mortecina y brillante que se acerca rápidamente a la batalla. A medida que se acerca una sensación de miedo y angustia recorre los cuerpos los combatientes, el combate cesa momentáneamente, y la figura se acerca cada vez más... Cuando llega a la altura de los Pj distinguen claramente unas figuras bañadas por el resplandor. Es LYDA (la hija de Voltheur que fue muerta por Minthur), pero en estado de descomposición. Su espectral figura pasa corriendo sin detenerse ni mirar a nadie, con una expresión de odio desfigurando su cara. Minthur está pálido, los semigigantes intentan huir, un elfo susurra aterrorizado... “un corre-dunas”.

Al pasar el espectro junto a Minthur, este se une a la carrera y junto a él los templarios, semigigantes y los elfos que acompañan a los Pj... sin que a estos últimos afecte extrañamente. El fantasma de Lydia y su séquito se pierde entre las arenas del desierto ante la perplejidad y el horror de los Pj.

Lo siguiente que oyen los Pj son los gritos de retirada, cuando todos los templarios huyen desordenadamente. Los elfos están en su mayoría heridos, renunciaran a perseguirlos. La batalla ha terminado, gracias a Lyda han salido con vida del conflicto.

Conclusión

Al amanecer del día siguiente la caravana de Minthur se pone en marcha hacia Nibenay, los elfos al mando de Voltheur herido de una pierna, siguen la caravana, han de llegar como sea a Nibenay o la mitad de su clan morirá. Los Pj lo mas seguro que se encuentren en una situación similar. El siguiente encuentro será en Nibenay y ahora sin Minthur quien en tan extrañas circunstancias ha desaparecido. *El Máster debería informar que un espía elfo ha logrado saber que ahora la caravana es gobernada por **Cradle**, el templario lugarteniente de Minthur y que está dispuesto a entrevistarse con el rey Sombra de Nibenay.* Los Pj deben haber aprendido que la venganza en Athas puede continuar aún habiendo muerto.

Capítulo VI: Nibenay, la ciudad de los mil minaretes. Sus secretos y sus revueltas

Escena XXI: Entrada a Nibenay

Los jugadores han llegado a la ciudad de Nibenay, o más precisamente, están en las afueras. Nibenay se encuentra en una llanura, bordeando un desfiladero cortado a pico al norte. Toda la ciudad se encuentra amurallada por un poderoso muro blanco y se puede distinguir en medio de la metrópolis *el Naggaramakan*, el templo del rey-hechicero, que por un lado el edificio representa su busto y por el otro está todo esculpido con los cuerpos de bellas mujeres. Dicen que que nadie ha entrado allí excepto sus templarias... todas ellas esposas del Rey. *Una música enloquecedora, toda percusión e instrumentos de viento es arrastrada por el viento desde la ciudad...* los Personajes habrán de superar una tirada de Espíritu con -2 o se pondrán a bailar como posesos (a efectos de combate, *Aturdidos*), y si la superan igualmente se verán obligados a seguir el ritmo, aplicando un -2 a cualquier tirada física que emprendan...

Si los Pj desean entrar en Nibenay deberán ir a *la puerta Oeste* donde un puesto de guardia en el que hay alrededor de 10 soldados vigilando la entrada y salida a la ciudad. No será un problema entrar a la ciudad a no ser que los Pj se pongan tontos, pagando *una moneda de plata por cabeza* podrán entrar en la ciudad.

Una vez dentro verán que Nibenay es una ciudad con multitud de callejuelas con casas blanca, en cada casa, cada ventana en cada pared hay una escultura, *todo edificio de Nibenay está esculpido o tiene forma de algo*, (La arquitectura de Roger Dean, el dibujante de las portadas de los discos de Asia y Yes, es un ejemplo de este estilo). En Nibenay hay *gran cantidad de torres, minaretes y pináculos* que se elevan a los cielos.

Los jugadores son libres de actuar por la ciudad, comprar en el mercado, beber en una posada, ir a robar... aquí el máster debe poner de su parte y crear alguna escenilla o que los jugadores improvisen. Si anda corto de ideas he hecho una tabla de encuentros, el máster debería jugar alguno para dar ambientillo y pasar al encuentro número 6, para poder continuar la aventura. Todas estas ideas el máster es quien debe desarrollarlas aquí solo expongo la idea general.

1D6	Encuentro
1	Trifulca con templarias
2	Hospedaje
3	Asalto en la noche
4	El sabio
5	Apuestas
6	Encuentro con Cinthia

- **1.** Los jugadores van tranquilamente por una calle cuando de repente se dan cuenta que están solos, a lado y lado de la calle surgen 2d4 templarias con pecho desnudo que intentan arrestarlos a los Pj... ¿lo lograrán?
- **2.** Los Pj van a una taberna a hospedarse, dentro de ella hay todo un mundo: beber, jugar a los dados, iniciar una pelea o acabarla, jugar con prostitutas...
- **3.** Los Pj son atacados por un grupo de asesinos una noche, los asesinos aprovecharán todas sus ventajas para matarlos... *¿Quién los envía?*
- **4.** En un callejón hay apoyado en la pared un viejo decrepito de barba blanca que llama a los Pj para que se acerquen... el viejo les dirá algo. Por ejemplo les puede avisar de que habrá una gran matanza, o revelarles algun acontecimiento del futuro de la campaña, como una revelación profética.
- **5.** Los Pj están en una plaza donde un enano asegura que nadie puede vencer a su colega, un semigigante de aspecto bobalicon... participar cuesta solo 1 mc. Quien lo gane solo con las manos desnudas se lleva 4 mp. Las apuestas estarán 3 a 1 a favor del semigigante.
- **6.** Un nutrido grupo de niños andrajosos se abalanzan contra los Pjs mendigándoles algo... y robándoles si pueden.

Escena XXII: La torre

Una mañana los Pj se encuentran con *Cinnia*, la bella elfa a la que ayudaron al inicio de la campaña (la hija de Voltheur, el lider del clan del pedregal azul). Ella junto con el resto de los elfos se encuentra comerciando mientras la caravana de Cradle repone fuerzas... *Cinthia les contara la situación actual:*

“- Ahora la caravana de Cradle está repostando y descansando... creemos que está es su última parada antes de llegar a la Torre Primigenia. Nosotros por nuestra parte también necesitamos descansar y Nibenay es una oportunidad única para comerciar, sinó este viaje será una ruina para todo el clan... mi padre dice que

seguiremos la caravana cuando abandone la ciudad, y les asaltaremos cuando hayan llegado a la torre primigenia. Sabemos también que Cradle se ha reunido con el rey-sombra en el Naggaramakan y por eso parece peligroso atacar en la ciudad."

Esta información también se la puede dar cualquier elfo del clan azul antes. *Cinthia también ofrecerá un negocio a los Pj; les hablará de una torre que pertenece a una rica Noble Nibenayesa (con reputación de hechicera y devora-hombres...), que en su interior esconde una gran joya roja llamada la lágrima de sangre que al parecer "vale más que todo el dinero que puedan robar todos en más de diez vidas..."*

Si los jugadores aceptan el negocio, se dirigirán a una torre que se encuentra en el Barrio de los Mercaderes, la torre es alta y estrecha, toda ella de color blanco, con numerosas esculturas y bajorrelieves de monstruos. La torre está circundada por un muro blanco de 3 metros de alto. Los jugadores necesitarán una tirada de Escalar -1 para subirla. *Antes de intentarlo Cinthia les guiñara un ojo diciendo alegremente:*

"-Por cierto... los nibenanienses no se atreven a violar la torre, dicen que habitan extrañas criaturas y encantamientos protegiéndola... ¿pero eso no va a detenernos cuando hay una fortuna que robar, no?"

Al saltar el muro los Pj ven un verde jardín circular con arbustos y encantadores canaletes de agua, todo muy bonito... no parece Athas, incluso parece que la temperatura es inferior a la que hay en el resto de la ciudad. En la torre hay la puerta esculpida de forma que parece la boca de un dragón. No hay rastro de las criaturas extrañas... suena un pequeño cascabel, después otro y otro... no se ve nada... vuelven a sonar los cascabeles, la atmósfera del patio se vuelve diferente, parece como el patio formase parte de un mundo a parte de Athas... *¡Los Pj son golpeados!. Explicación: En el patio hay 3 +1d3 de Giths que vigilan el patio, y al ver a sus víctimas hacen sonar el cascabel lo que pasa es que los Gith son invisibles gracias al poder psiónica de la templaria y la joya roja.*

Si los Pj logran llegar a la puerta llegarán al primer piso donde hay un salón con una gran mesa circular lujosamente adornada, también hay una sala de recepción llena de esculturas y bajorrelieves, y una cocina. En este piso hay seis esclavos trabajando, y un par de guardias.

El segundo piso se compone de dos habitaciones, uno el de los aposentos de los esclavos (solo son lechos de paja, y cuencos para comer), la otra habitación hay camas y algún mueble, en este hay tres guardias descansando, pero si los Pj arman jaleo en el primer piso, se las encontrarán en las escaleras circulares bajando alertadas por el barullo.

En el tercer piso están los aposentos de Clera, la noble. La habitación se compone de una gran cama con todo lujo de detalles, el suelo está lleno de alfombras y cojines todos ellos de color rojos, morados y granates.

En el cuarto piso estará todo oscuro y las paredes serán de color gris casi negro, a diferencia del resto de la torre que eran blancas. En el medio hay ocho columnas formando un círculo, el suelo está algo hundido y justo en el centro se alza un pequeño pilar y encima de él reposa la lágrima ensangrentada, una joya del tamaño de un corazón, su luz casi deslumbra a los presentes, reflejando su suave luz rojiza en unos cristales del techo, lo cual en su conjunto tiñe de un trémulo carmesí la oscura estancia... Los jugadores al cogerlo serán atacados por una gran araña de cristal que bajará del techo (y podrían caer en sus afiladas telas transparentes si fallan Notar con -2). Si logran matar a la araña nada les impedirá salir de la torre, a excepción de los enemigos que no hubieran matado antes... *Si logran tasar la moneda la valorarán por 1000 m.o.* Una fortuna para los Pj y sin contar que la joya tiene poderes mágicos, un hechicero puede voluntariamente traspasar puntos de poder a la joya donde se quedan almacenados y pueden ser usados cuando uno deseé... La joya puede albergar hasta 1000 PP.

Escena XXIII: La revuelta

Al salir de la torre ya es por la tarde... van andando por las calles de Nibenay, están cerca del Naggaramakan, cuando empiezan a ver a la gente correr hacia allí, verán algunos armados y otros insultando al poder establecido. Si continúan por ahí verá como algunas templarias son violadas o despedazadas salvajemente por el pueblo que cada vez se concentra más y más alrededor del Naggaramakan... *¡En Nibenay ha estallado una revuelta!*. Si logran hablar con alguien les dirán que el rey hechicero hace años que no aparece en público y la gente cree que ha muerto y han decidido tomar el Naggaramakan.

Si los Pj se unen a la revuelta, será fácil y al poco rato una multitud enfervorecida se ha concentrado ante la puerta principal de la residencia real, todo el pueblo está apedreando el palacio, una improvisada empalizada defendida por templarias y semigigantes se interpone entre el pueblo y el palacio... El ambiente está a punto de estallar, en algún lado hay algún combate, quizá algún Pj es tomado por rebelde o por amigo del rey, depende de quien le ataque. Llegan refuerzos de templarias desde dentro del templo, y semigigantes de las calles adyacentes. El pueblo se agita, corre la sangre...

Durante dos o tres asaltos el Máster ha de crear una atmósfera de caos y violencia inimaginables, cuando los Pj no sepan como escapar, *Se oirá un estruendo*, una voz grave que retumba por la ciudad, la voz de Nibenay:

“- Pueblo de Nibenay, Soltad las armas, os lo ordena vuestro rey, el gran Nibenay.”

Al decir esto todo el mundo cesa aterrorizado, mira hacia la muralla y **ven al rey-hechicero Nibenay: una impresionante figura andrógina, similar a un dragón sin alas del tamaño de un semigigante, adornado de anillos y cadenas de oro, y vestido con una amplia túnica**. Junto a él, ven a otro hombre que Cinnia y los Pj reconocerán como *Cradle*, el hombre que tomó el relevo a Minthur. La población acatará la orden en el acto y un tercio de la población huirá en estampida (*los Pjs tiraran Espíritu -2 contra Terror, pag122*) para que poco después un ejército de templarias y semigigantes arrasase la plaza de asustados rebeldes... durante toda la tarde irán matando innumerables ciudadanos y esclavos por toda la ciudad, una gran matanza.

Escena XXIV: La masacre de los elfos

Los Pj intentarán huir del ataque de las fuerzas del rey, que arrasan con todo lo que encuentran. Cuando los Pj llegan a la plaza donde se reúnen los elfos, está atardeciendo, y el sol enrojece las paredes blancas de Nibenay... *les reciben cientos de lanzas de madera que tapan la visión de la plaza, en cada lanza hay empalada la cabeza de un elfo del clan del pedregal azul... y en medio de todas ellas la de Voltheur*. El suelo está empapado de sangre, y un olor a acre provoca arcadas en los jugadores. Cinnia entra en shock y empieza a correr por entre las lanzas, llorando y gritando. Todo el clan ha muerto... ahora solo queda ella como líder y único miembro del clan. Finalmente cae al suelo y el sol se pone dejando paso a la noche entre un mar de lanzas ensangrentadas...

Conclusión

Ahora solo quedan los Pj y Cinnia, que tras el disgusto ha decidido seguir la caravana de Cradle y vengarse aunque tenga que ir ella sola. A los pocos días parte la caravana de Cradle junto con otra enviada por Nibenay que está repleta de templarias. Los Pj dejan Nibenay y se ponen en marcha siguiendo a Cradle.

Ahora ya están en las puertas del final de esta larga y trágica aventura *¿Podrán los jugadores rescatar a Xylaz y el oráculo de obsidiana, ahora que están completamente solos?*

Capítulo VII: La Torre Primigenia. El sentimiento más fuerte en Athas es el ánsia de poder

Recapitulación:

El alto templario Minthur secuestra al mago Xylaz y se apodera de un artefacto poderoso llamado *La lente oscura* o *El oráculo de obsidiana*. Bajo las órdenes del rey Kalak se dispone a encontrar el poder de la lente, pero en realidad la quiere utilizar en su provecho y convertirse en un ser muy poderoso. Mientras los Pj intentan rescatar a Xylaz ayudados por el clan de elfos del pedregal azul liderados por Voltheur y deciden seguir a Minthur a través del duro desierto Athasiano.

Durante el viaje un psiónico de Minthur es muerto por los jugadores y el dragón Dregoth lo resucita y se convierte en su lugarteniente y juntamente con un ejército no-muerto se dirigen a la torre primigenia...

Los Pj son ayudados por los enanos de Kled, que les ofrecen una espada que es capaz de destruir el objeto. De camino a Nibenay el templario Minthur muere y le sustituye otro llamado Cradle, que es fiel al rey Kalak. Al llegar a Nibenay pacta con el Rey Sombra y realizan una matanza de elfos, salvandose únicamente Cinnia.

Ahora Cinnia y los Pj, Cradle y sus templarios, Mika, el dragón Dregoth más un ejercito de no-muertos se dirigen a la torre primigenia. *Aunque no son los únicos...*

Escena XXV: La refriega

Los Pj llevan algunos días siguiendo las huellas de Cradle, el templario que tiene rapatado a Xylaz *que va acompañado de cincuenta templarios de Tyr y otras tantas templarias de Nibenay*. El camino discurre por unas tierras rocosas, muy abruptas y con profundos desniveles. El leve viento, cálido como el aliento de un semi-gigante, apenas si evapora el sudor de los jugadores. *Hace mucho calor, 50 C° o más*, y no hay ningún tipo de vegetación.

Una asfixiante tarde los Pj son emboscados por 10 templarios (5 de Tyr y 5 de Nibenay), están ocultos detrás de las innumerables rocas, atacando primero con magia y proyectiles para pasar al cuerpo a cuerpo. El máster debería dejar a un templario vivo para que se arrodillara y empezara a pedir clemencia, que no le maten... El Máster debería enfatizar mucho esta escena de patetismo humano... En Athas no existe la palabra clemencia.

Escena XXVI: El dragón pasa

A los Pj les falta poco para llegar a la torre primigenia, mientras van caminando o en kank, el calor es tremendo... Queda poco para llegar al desenlace. Los Pj van por un ancho desfiladero no tan pedregoso como el de antes. De repente Cinnia gira y estremecida pone cara de espanto al escuchar algo... Señalando la cima del desfiladero, pero se queda totalmente paralizada. Se oye un ruido de piedras al caer, pero no se ve nada. De golpe una gran sombra cruza el desfiladero. *¡Es la sombra del dragón de Tyr que se dirige también a la torre primigenia!*

Escena XXVII: La Torre Primigenia

Al salir del desfiladero, verán una amplia sabana que se abre ante ellos. A pesar del sofocante calor, una alta hierba pajizo-rojiza lo cubre todo, mientras que pueden verse pequeños bosquecillos y árboles solitarios de muchas especies... a lo lejos, podéis ver la torre, como una lanza de hueso que se eleva hasta donde alcanza la

vista. Los Pj llegan al territorio de la torre primigenia, ahora los peligros se multiplican para los Pj. *Por cada hora que pasen en este valle, a menos que se concentren enteramente en ello, han de tirar AGI, cuando fallen habrán recibido algún picotazo de insecto, roce con alguna planta... entrando en contacto su sangre con la magia que empapa la tierra, y provocándoles una grave mutación.* El Máster debe decidir que efectos crea la mutación, pero los cambios físicos suelen aparejar un -2 a Carisma. Aún así he creado una pequeña tabla para quien no quiera improvisar. Si alguien se hiere, tendrá que hacer una tirada de Espíritu. Si la supera, hará una tirada en la tabla de efectos positivos, si la fracasa en la de negativos.

1D10	(1 a 5) Efectos Positivos – <i>Negativos (6 a 10)</i>
1	Grande (Tamaño +2, +2 a que le peguen en CaC y +2 Dureza) - <i>Pequeño -1</i>
2	Armadura Natural +2 (+4, si aumento) – <i>Extremidades largas, articuladas o inusuales</i>
3	Regeneración Lenta (Rápida, si con aumento) – <i>Piel semitransparente (Curación lenta 1/10 días)</i>
4	Armas naturales (Fue+d4 y Manazas) – <i>Bestialismo (Bestia exótica con mente animal)</i>
5	Vuelo y cuerpo emplumado (Carisma 0, si aumento) – <i>Zarpas, alas o extremidades sin dedos.</i>
6	Veneno ponzoñoso (-2, si aumento) – <i>Árbol (le salen raíces que lo anclan al sitio, y hojas)</i>
7	Resistencia Arcana (Mejorada, si aumento) – <i>Muy delgado con coloración exótica (-1 Nivel de Vigor)</i>
8	El Pj obtiene un poder psiónico salvaje, (1d4, si aumento) – <i>Ciego (sin cuencas oculares)</i>
9	Inmortalidad (no envejece) – <i>Decrepitud (Paso -1, -1 Nivel FUE y VIG).</i>
10	Tira dos veces en esta tabla - <i>Tira dos veces en esta tabla</i>

Los personajes entran en el valle de la torre primigenia notando como una atmósfera está cargada de magia en estado puro, les duele la cabeza, aunque el cielo está encapotado y gris, hace mucha calor, hay vegetación dispersa, zarzas, matorrales, junto a animales muy raros, muchos de ellos insectos del tamaño de entre 5 y 10 cms. Frente a vosotros aun lo lejos, una alta torre pálida se alcanza en el cielo, aparentemente sin que podáis vislumbrar su fin...

Los Pj se han desviado del trayecto que ha hecho Cradle, que están aproximadamente a la misma altura en paralelo que ellos, pero a unos kilómetros más al norte. Los jugadores han de decidir a donde van: Si a la torre que está a 4 horas desde el inicio del valle o 3 horas hasta el carro de Mekillots de Cradle. Aún así, poca cosa van a poder hacer, ya que apenas van ser unos espectadores de lujo de los inminentes acontecimientos.

Escena XXVIII: La confrontación final

En algún momento los Pj llegarán a una esplanada enfrente de la torre, que esta quizás a un par de kilómetros. Los dos carros de Mekillots de Cradle están parados, y muchos templarios han bajado de ellos, todos visiblemente nerviosos a la sombra de la torre... El ambiente es plomizo y caluroso, Cradle empieza a dar indicaciones de marchar unos pocos a la torre, algunos soldados reposan y toman alimento... *pero en el momento más inesperado a unos 200 metros aparece mágicamente (permanecía invisible hasta ahora) una bestia de pesadilla no muerta montada por Mika, el psiónico no-muerto a las órdenes de Dregoth. A su alrededor se alzan desde la tierra un ejército de esqueletos, todos ellos de diferentes razas.* Los templarios sobrecogidos, preparan sus armas sin saber muy bien que hacer... los no muertos poco a poco se acercan bamboleantes hacia los templarios atónitos. El Climax se aproxima. Los no-muertos cada vez están mas cerca

cuando Cradle ordena a los templarios atacar y él junto a unos cuantos se dirige a la torre... llevando en su mano el oráculo de obsidiana. ¡No ha pasado un minuto cuando de golpe hace su aparición descendiendo del cielo el gran dragón-muerto Dregoth, aleteando sus alas creando inmensas cortinas de polvo grisáceo!.

Los Pj pueden elegir cualquier opción como rescatar a Xylaz, que se encuentra poco vigilado en la carlinga de la caravana de Tyr, pueden intentar coger el oráculo, o escapar. El máster ha de combinar las acciones de los Pj con los de la trama.

Cradle se dirige a la torre apresuradamente. Los no muertos cargan contra los templarios, el dragón Dregoth aún no ha empezado a actuar... *¡cuando se escucha ruido atronador!*, el Gran dragón de Tyr hace su aparición en escena. *La legión no-muerta se detiene, el caos inunda entre los templarios, que intentan escapar, otros luchan e incluso se matan entre ellos... los pjs sienten un extraño hormigueo en el cuerpo (-1d8+2 PP) y el Dragon de Tyr extiende una mano hacia la batalla... De pronto, hombres y bestias, vivas o no muertas, caen al suelo entre alaridos desesperados, cuando el azote del valle de Tyr les drena la vida.* Los dragones usan el poder del sendero para aumentar su poder drenando la fuerza psiónica de templarios y no-muertos. Hay que destacar que este poder no afecta a los Pj, Cinthia y Xylaz, no hay ninguna razón especial para ello sino que el autor así lo ha decretado.).

Los dragones se plantan uno frente al otro y empiezan a discutir con voces que son un estruendo:

- *“Pensaba que ya te había matado... abominación.*
- *Has de saber que nadie puede matar a Dregoth, el inmortal.*
- *Eso si consigues la lente oscura... pero es mía, impostor.*
- *Subestimas mi poder divino, Borys.*
- *Muéstramelo entonces...”*

A continuación los dragones se enzarzan en una frenética lucha y empieza el brutal encuentro.

Si los Pj buscan a Xylaz lo encuentran en una celda de la carraca de los Tyranos, atado con pelo de gigante. Xylaz está tumbado en el suelo, muy débil y solo pued gemir: *"El oraculo... encontrad el oraculo..."*

Si alguien mira en su dirección, verán a Cradle como se arrastra medio muerto hacia la torre, está solo, y lleva el oráculo. Si los pj lo alcanzan no será difícil matarlo ya que apenas puede gatear... sus últimas palabras serán: *"Lo siento Rey Kal..."* y dá el último suspiro, cayéndole la lente al suelo.

Los dos dragones levantan una autentica tormenta de polvo y tierra en su frenética lucha, limitando la visión. Una lucha que los aleja del valle de la torre y que durará varios días, que dará como resultado final a Dregoth vencido el cual tendrá que ocultarse durante 11 años hasta que Borys, el dragón de Tyr haya muerto... *Harán su aparición justo enfrente de la lente, dos seres altos como gigantes; sus cuerpos son con una masa de huesos enengrecidos, informe y confusa que desprenden un aura amarillenta... la cabeza de uno es abigarrada y deforme, mientras que la del otro es invisible. Ambos os miran a través de unos ojos que solo son puntos de luz ardiente, y lucen largas barbas grises.*

El de la cabeza deforme hablará a los Pj:

- *“Mi nombre es Jo’orsh y el es Sa’raam, nosotros somos los guardianes de la lente y hemos venido a recuperarla y devolverla de donde nunca debió salir. No deis un paso más o moriréis donde estáis...”*-. Mientras dice esto la lente se va alzando hasta la altura de los espectros. Si algun jugador se mueve, será envuelto en el aliento de tumba de los espectros, sufriendo de forma permanente la *desventaja Anciano*, además si no supera una tirada de *Vigor* morirá de un ataque al corazón.

Los espectros harán levitar el oráculo ante ellos, y este crecerá hasta alcanzar el tamaño de un Kanc.

Jo'orsh volverá a hablar:

- *“Ya podemos irnos, la esconderemos y nadie hará uso de ella, pues debe permanecer oculta, a riesgo de traer más mal a este mundo...”*

Al decir estas palabras los espíritus se desvanecen sin dejar rastro
Al poco el valle queda en silencio.

Conclusión

El valle aparece rodeado de cadáveres drenados, solo están vivos los Pj, Xylaz y Cinthia. No han podido destruir el oráculo de obsdiana pero saben que ha vuelto a sus dueños. Los dragones han desaparecido en el horizonte. Y la tenebrosa torre observa el paisaje... Se acerca la noche y los Pj ya pueden volver a casa. Pero eso es otra historia.

La aventura ha acabado, justo cuando se dan cuenta de que todo ha acabado. y empiecen a recapitular sobre esta barbarie. El viaje de vuelta puede ser el inicio de otra campaña.

FIN